



Advenimiento



Darokin

Una Aventura para Shad20wrun

Contenido

Introducción	5
1.- El hogar de mi infancia.....	6
Reconociendo la zona	7
La patrulla vecinal	8
En casa de Lisa.....	8
2.- ¡Tenemos que entrar!	9
¿Qué sucede dentro?	10
El asalto	11
El sótano.....	12
El ritual llega a su fin	13
Experiencia	15
3.- Tirando del hilo	16
En el Hospital.....	16
Investigando a la criatura	17
Leyendo el Libro	18
Ladrones de libros	20
Estudiando la pirámide	23
Reparando el commlink	24
4.- El cóncave rojo	26
Demasiadas preguntas	27
La casa del tejado azul.....	27
Un vistazo astral	30
El interior de la casa	30
Interrumpiendo el ritual.....	31
Experiencia	32
5.- Tirando del hilo, otra vez	33
Regreso al hospital	33
La segunda pirámide	33
Las Reglas de Ruina	34
El misterioso Sr. Hope	35
Trazando un mapa.....	35
6.- Un ritual en el bosque.....	37
Viajar a Salish	37

¡Llegamos tarde!	38
Emboscada en el parque	39
Experiencia	40
7.- Repasando los hechos.....	41
Lo saben todo.....	41
Tienen nociones	41
Absolutamente perdidos.....	41
8.- Una visita a Boston.....	41
La biblioteca de Boston	42
Tras la puerta de plata	45
Visitando el número 1 de Beech Road	47
Criaturas y Adversarios.....	51
9.- Incursión en ACHE.....	52
ACHE, Arcology Commercial and Housing Enclave	52
Belladonna colabora con los personajes.....	52
Belladonna no colabora con los personajes.....	53
Colaboradores adicionales	53
Aterrizando en ACHE	53
En el interior de la arcología	55
Contactando con Quimera	57
Evacuación.....	59
Accediendo a la zona de seguridad.	60
Reactor de fusión RRK-1. Planta alta.....	61
Reactor de fusión RRK-1. Planta baja.....	63
El tiempo se acaba	64
Impidiendo la catástrofe	66
Un espíritu descontrolado.....	67
Experiencia	67
10. La Tierra Onírica	68
Entrando en la tierra onírica	68
Utilizando magia.....	69
Un pueblo poco hospitalario	69
Cánticos en la noche	71
Descenso a las profundidades.....	72

Advenimiento



Regreso a Seattle.....	75
Experiencia	76
Apéndice 1: Criaturas y Adversarios	77
2.- ¡Tenemos que entrar!	77
4.- El Cónclave Rojo	77
6.- Un ritual en el bosque	78
9.- Incursión en ACHE	79
10.- La Tierra Onírica	81
Otros adversarios	81
Apéndice 2: Ayudas de juego	82

Introducción

En primer lugar deberías saber que si lo que deseas es ser un jugador en esta aventura, deberías dejar de leer EN ESTE MISMO PUNTO. Lo que sigue a continuación es solo para los ojos del director de juego y simplemente con la introducción habrá sorpresas que te perderás durante el juego. ¿Todavía sigues aquí? Vale, supongo que eso quiere decir que vas a dirigirla tú. ¿No? Última advertencia entonces: NO LEAS MÁS.

Esta aventura que tienes en tus manos (o en tu tablet, monitor o lo que sea), surgió a raíz de leer el artículo escrito por Alex Werden en [Fanzine Rolero](#) titulado “[Creando ambientaciones mezclando elementos](#)”. En ese momento pensé que me gustaría escribir algo de ese estilo, pero no como ambientación, sino mezclando elementos en una aventura para sorprender a mis jugadores. Como ahora me encuentro dirigiendo mucho a Shad20wrun, la primera elección estaba clara y, la verdad, la segunda me pareció de cajón teniendo en cuenta lo mucho que nos gusta La llamada de Cthulhu. De modo que ya sabes lo que tienes entre manos, estimado director de juego: una aventura de Shad20wrun donde los dioses de los mitos andan detrás de los problemas que afectan a los personajes.

Para una aventura así necesitaba un némesis carismático y me decidí por el bueno (es un decir) de Carl Stanford, un personaje conocido para aquellos que hayan jugado campañas clásicas de Cthulhu como “Las sombras de Yog-Sothoth” y “Las máscaras de Nyarlathotep”. Alguien que sé que mis jugadores recuerdan con cierto terror. Por supuesto Nyarlathotep no podía faltar tratándose de este adversario.

Los jugadores que hayan participado en “Las sombras de Yog-Sothoth” es muy posible que sientan un pequeño escalofrío al pisar la mansión de Carl Stanford en Boston (en el capítulo 8), cuyos mapas y descripciones están sacados – con pequeñas modificaciones – de la versión en español de la campaña, publicada por Joc Internacional en 1990.

En esta aventura la implicación de los personajes es personal, por lo que cada director de juego tendrá que adaptar lo que viene a continuación a las circunstancias particulares de su grupo, pudiendo utilizar otros personajes diferentes a los que aparecen en la trama como ganchos para la aventura.

En mi caso tenemos a Robert, el personaje de uno de mis jugadores, quien pasó su infancia en un orfanato de Redmond y, tras una difícil época adolescente, fue recogido de las calles por una mujer que salvó su vida. Esta mujer, Lisa, en su juventud fue una shadowrunner y enseñó a Robert a descubrir su potencial mágico y utilizarlo para sobrevivir. En la actualidad es una anciana que pasa sus días en su casita de Touristville.

Espero que te diviertas jugándola tanto como lo he hecho yo al escribirla. Si quieres compartir tus opiniones o tu experiencia de juego, pásate por mi blog y charlaremos:

<http://tiempoparagastar.blogspot.com.es/>

Darok.-

1.- El hogar de mi infancia.

En el inicio de esta aventura la situación en la que se encuentren los personajes nos será indiferente excepto en lo que se refiere a nuestro personaje gancho, Robert, quien en algún momento del mediodía se encontrará con una noticia que los medios de comunicación dan casi de pasada justo antes de saltar a las noticias deportivas.

“... y desde hace dos días, el hogar de acogida “Living Hope” del distrito de Redmond, continúa aislado del exterior. Un número indeterminado de personas se han hecho con el control del recinto, manteniendo como rehenes tanto a los niños como a sus cuidadores. La alcaldesa del distrito, la excelentísima Sonya School, ha organizado un perímetro de seguridad en torno al colegio a la espera de la intervención de la Guardia de la Metroplex. Y ahora, en nuestras noticias deportivas, Tanya Miller y su triple home run en la liga femenina de baseball de la zona sur...”

Living Hope fue el hogar en el que Robert se crió, por lo que es muy probable que llame la atención de sus compañeros o sus contactos para intentar averiguar algo más sobre lo que está sucediendo en el lugar. Si comienzan a reunir datos a través de contactos o rastreando en la matriz, podrán encontrar la información que viene detallada en la tabla siguiente:

Hogar de acogida “Living Hope”

Contactos	Matriz	Información
Callejero CD 10	CD 15 / 2	Living Hope es un hogar de acogida para niños huérfanos, principalmente de la zona de Redmond. Un alto porcentaje de los niños son metahumanos, principalmente orkos. Un grupo de sacerdotes de la cercana iglesia de Union Hill y algunos voluntarios de los alrededores se encargan de mantener el sitio en funcionamiento, cuidar de los niños y hacer lo posible por buscarles un hogar. Lamentablemente, la mayoría de los niños acaban en las calles de Redmond, unidos a alguna de las numerosas bandas locales o envueltos en asuntos aún peores.
Callejero CD 15	CD15 / 4	El hogar dispone medios bastante decentes para los niños (alberga una media de cincuenta niños). Comen regularmente e incluso reciben una cierta educación básica. Semejante grado de funcionamiento requiere de un mínimo capital que, sin duda, no pueden aportar ni los voluntarios ni la iglesia.
Callejero CD 17	CD15 / 8	La primera noticia de que algo iba mal surgió hace dos días cuando una de las voluntarias que acudía a trabajar al colegio se extrañó el silencio que rodeaba el edificio, normalmente más ruidoso. Entonces se dio cuenta de que estaba siendo observada por una ventana del piso superior, sintió miedo y fue a buscar ayuda a la iglesia, encontrándola vacía.
Callejero Hechicería CD 20	CD 20 / 12	Un grupo de vecinos ha intentado acceder al recinto y han sido repelidos mediante disparos. Existe una barrera mágica que rodea todo el edificio del colegio. Hay firmas astrales que demuestran que al menos dos magos han conseguido atravesar la barrera, aunque no hay nada que indique que hayan salido.
Callejero Hechicería CD 25	CD 20 / 16	Hay rumores que apuntan a que un porcentaje bastante elevado de los niños acogidos en el local son mágicamente activos. Estos niños no suelen salir en adopción con facilidad.

Reconociendo la zona



Living Hope es un edificio independiente de dos plantas, rodeado de una zona ajardinada que los propios niños se encargan de cuidar y mantener. Está situado en un recinto rodeado de árboles y maleza que crece sin nadie que les preste mayor atención, con una zona de aparcamiento con el asfalto levantado en muchos sitios, pero que aún sirve para recibir los vehículos de los voluntarios. El lugar está relativamente aislado del resto del distrito y casi da la sensación de que uno se encuentra en otro punto de la ciudad. Antaño contaba con una gran verja exterior que impedía el acceso a los terrenos del colegio, así como un muro que rodeaba su perímetro, pero la verja hace tiempo que desapareció y los muros están rotos en numerosos puntos.

Un reconocimiento astral de la zona muestra la enorme guarda que rodea el edificio, adosada mágicamente a sus paredes exteriores. La firma es irreconocible para los personajes y si analizan su magnitud mediante una lectura astral, descubrirán que es tremendamente poderosa (Magnitud 10). La barrera no impide el paso físicamente, aunque bloquea cualquier intento de cruzar portando hechizos activos o focos mágicos. En el plano astral resulta completamente opaca. Forzar el paso a través de la barrera requiere una prueba de Aptitud Mágica + Carisma CD 30. **(Nota para el director de juego: la intención es impedir que Robert entre astralmente y se tenga que enfrentar en solitario a lo que espera en su interior, por lo que la barrera es mayor de lo que él es capaz de manejar)**

Si se examina cuidadosamente la barrera en busca de defectos u otro tipo de actividad mágica, una prueba de Percepción Astral CD 15 permitirá, tras unos minutos de búsqueda, identificar la señal inequívoca de que dos magos han atravesado la barrera en puntos diferentes. Es imposible determinar cuándo sucedió o el poder del mago que lo hizo, pero el hecho de localizar el “cordón plateado” en el espacio astral indica que siguen tras la barrera. Si se desea, es posible rastrear la firma de esos dos magos hasta sus cuerpos físicos, aunque una prueba de Lectura Astral CD 15 revelará al personaje que una de las firmas le resulta conocida ya que corresponde a la de Lisa (*cada director de juego, en su partida, que utilice el contacto mago que mejor le venga a mano*). Seguir la otra firma requerirá una prueba extendida de Lectura Astral CD 15 (5 pruebas, 1 hora), se trata de Dugan, un chamán que forma parte de la patrulla vecinal (más datos un poco más adelante).

La patrulla vecinal

Un grupo de vecinos se encuentra en el exterior del recinto, situados detrás de la masa de árboles, en un punto en el que el edificio del colegio no es visible y desde el que tampoco pueden ser vistos por los asaltantes, por lo que están a salvo de posibles ataques, tanto físicos como mágicos. Apenas son una docena de vecinos y están liderados por una mujer de fuerte carácter llamada Marta.

Marta fue la voluntaria que descubrió que algo sucedía en el orfanato y lleva dos días luchando porque las autoridades intervengan. Su insistencia logró llamar la atención de la alcaldesa School y de los medios de comunicación, pero la realidad es que todavía no ha aparecido nadie, ni tan siquiera una patrulla de los Knight Errant. Si los personajes hablan con ella y se interesan por la situación, les presentará al resto de los presentes. Les llamará especialmente la atención un joven elfo de origen sudamericano que lleva un logotipo de la KSAF Network (una agencia periodística virtual que antes fue uno de los principales medios de comunicación de Seattle), su nombre es Diego García. También podrán observar que algunos de los presentes van armados.

De Marta podrán obtener alguna información adicional a lo que ya conocen:

- Marta fue la primera en descubrir que algo raro pasaba. El edificio estaba demasiado silencioso para ser un sitio lleno de niños y las ventanas de la planta baja tenían las contraventanas cerradas (donde éstas existen) o las cortinas interiores, impidiendo la vista del interior. Desde la planta de arriba creyó ver a alguien observándola.
- En la iglesia no hay nadie desde hace dos días. Marta cree que los sacerdotes están dentro encerrados con los niños. Había tres sacerdotes en la parroquia de Union Hill, el padre Charles, el padre Thomas y el padre Gabriel, aunque este último hace una semana que salió de la ciudad por motivos familiares y no está segura de que haya regresado aún.
- Puede haber también algunos voluntarios dentro, en particular dos señoras de raza troll que suelen quedarse a dormir con los chicos, alternándose con los sacerdotes. No las ha visto ni ayer ni hoy, de modo que está segura de que se encuentran dentro. No conoce a todos los voluntarios pero, la mayoría, están allí con ella y son los que ha presentado a los personajes.
- Anoche intentaron colarse en el colegio aprovechando la oscuridad. No tuvieron éxito. Antes de llegar cerca de la puerta recibieron varios disparos y tuvieron que protegerse. También cree que hubo algún intento de ataque mágico muy débil, aunque no tuvo éxito porque uno de los voluntarios es un chamán y los protegió. Según el chamán la potente barrera mágica debió absorber casi toda la fuerza del ataque.
- El chamán está tumbado en el asiento trasero de un coche, cerca de donde se encuentran reunidos. Marta les contará que el chamán (Dugan, un enano afroamericano) les dijo que iba a intentar atravesar la barrera mágica. Eso fue hace ya más de cinco horas y aún no ha recuperado la consciencia. Le han dado algo de agua hace poco, pero no saben qué hacer y están preocupados por su salud.

En casa de Lisa

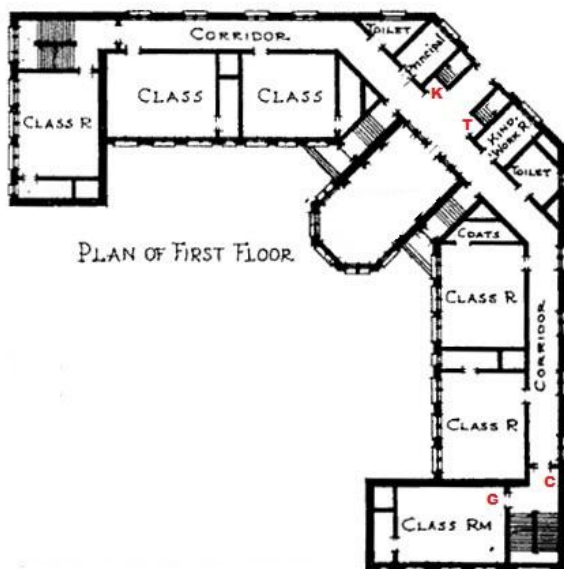
Si Robert u otro de los personajes se acerca a casa de Lisa (vive relativamente cerca, en Touristville), la encontrarán en el mismo estado que Dugan. Lisa está recostada en un cómodo sillón delante de la pantalla de trideo, que está encendida y muestra la web del canal de

noticias de la KSAF, en una página donde están contando la noticia del orfanato. *(La página continúa actualizándose con las últimas novedades, que pueden hacer referencia a los personajes si es que éstos ya han pasado por el orfanato. La información que pueden obtener de Marta, también podría estar reflejada aquí producto de una entrevista reciente, a discreción del director de juego).*

Si examinan el cuerpo, una tirada de Medicina o Primeros Auxilios CD 10 revelará que se encuentra en ese estado desde hace más de doce horas y evidencia los primeros síntomas de deshidratación. Podrán darle algo de agua y forzarla a beber, pero si sigue en ese estado necesitará hospitalización, porque será imposible darle comida.

2.- ¡Tenemos que entrar!

Tanto Robert como Marta y el resto de voluntarios conocen suficientemente bien el edificio como para dibujar un plano rápido de su interior y orientar al resto de personajes.



La planta baja son en su mayoría aulas para dar clase y realizar diferentes actividades, con la sala central reconvertida en un comedor para los niños. La planta alta también contiene algunas aulas, aunque otras se han transformado en dormitorios para los niños, las niñas y los voluntarios que se quedan a pasar la noche.

Existen tres escaleras que comunican las dos plantas, aunque las escaleras del extremo de ambos pasillo también descienden hasta un par de habitaciones situadas en el sótano donde se almacenan muebles y trastos viejos, así como útiles de limpieza y similares.

Al interior del edificio, aparte de forzando alguna de las numerosas ventanas, se puede acceder por la puerta principal o por las puertas del jardín trasero que dan al comedor. Todas las puertas y ventanas tienen viejas cerraduras mecánicas (cerrajería CD 12 para abrirlas o una prueba de Fuerza CD 15 para romperlas) ya que nunca ha habido dinero para sustituirlas por otras más modernas. Tampoco tiene elementos conectados a la matriz, más allá de unos viejos terminales que se utilizan para las clases.

Si se realiza un rastreo de señales inalámbricas, se podrán localizar la señal de los terminales y de cuatro commlinks, correspondientes a las dos mujeres troll (Gloria y Kara) y los dos sacerdotes (los commlinks de todos ellos son de baja calidad, tomaremos un nivel 2 para todas las pruebas necesarias). Los commlink están en modo oculto, por lo que será necesario una prueba extendida de Guerra Electrónica + Escáner CD 15 (15 pruebas/1 turno). Aunque la matriz no dispone de muchos nodos fiables en esta zona, un hacker habilidoso podría aprovechar los commlinks de sus compañeros y del resto de voluntarios cercanos para, utilizándolos como referencia, triangular la situación exacta de estas cuatro personas en el edificio. Si se le ocurre esta idea, necesitará superar una prueba extendida de Computadoras + Rastreo CD 15 (10 pruebas/1 asalto) y podrá situar y monitorizar los cuatro commlinks y sus movimientos por el interior del edificio, aunque sin precisión para determinar la planta en la que se encuentran.

La ubicación exacta de estas cuatro personas, cuando los personajes decidan intentar entrar al edificio, será la que se indica en los planos anteriores como G (Gloria), K (Kara), C (Charles) y T (Thomas).

¿Qué sucede dentro?

Living Hope hace muchos años que funciona como un hogar de acogida para los niños, pero la extrema pobreza de la zona y la falta de ayudas estuvo a punto de obligarlo a cerrar sus puertas hace unos pocos años. La aparición de un benefactor anónimo (al que bautizaron como sr. Hope) permitió a los sacerdotes de Union Hill mantener sus puertas abiertas y ofrecer una pequeña compensación a los voluntarios que aceptasen colaborar con el hogar.

El padre Charles tan solo recibió una única condición para el aporte mensual de dinero, que el centro examinase las capacidades mágicas de los chicos y éstas le fueran comunicadas sr. Hope, quien se encargaría de encontrar los hogares apropiados para estos chicos. El destino del resto de niños y niñas sería gestionado por los sacerdotes como de costumbre. Por supuesto, el padre Charles no puso ninguna objeción y removió sus contactos hasta traer a su parroquia a un par de sacerdotes con conocimientos de magia, los padres Thomas y Gabriel. El padre Charles es el único que ha visto al sr. Hope en persona, aunque una poderosa sugestión implantada por éste mediante un ritual mágico le impide recordar sus encuentros.

Durante años, los niños huérfanos o abandonados de esta zona de Redmond han tenido un hogar al que acudir. Muchos se han librado de una muerte segura y unos pocos han sido capaces de encontrar un hogar y salir del pozo de miseria en el que nacieron. Otros no han tenido tanta suerte, pero al menos tuvieron una infancia relativamente feliz.

Hace dos días, el sr. Hope, junto con otro cuatro magos, se hizo con el control del hogar de acogida, sometiendo mediante la magia a los niños, los dos sacerdotes y, posteriormente, a las dos voluntarias. Con ayuda de sus poderes han excavado bajo tierra en busca del lugar apropiado, un punto donde una línea de maná cruza bajo el edificio de la vieja escuela. Allí emprendieron un ritual que está absorbiendo la magia de los niños despertados y redirigiéndola hacia un lejano metaplano del espacio astral.

Espíritus oscuros de ese mismo metaplano fueron convocados para vigilar y proteger el proceso, tomando posesión de los cuerpos de los sacerdotes y las voluntarias. Un quinto espíritu se apropió del cuerpo de uno de los magos hasta el punto de tomar su verdadera forma. Los niños mágicamente inactivos fueron víctima fácil de la magia de sugestión y varios de ellos montan guardia en las ventanas de los pisos superiores, turnándose para impedir que nadie se acerque al edificio, armados con rifles que apenas saben utilizar, pero dispuestos a defender su hogar con todos los medios a su alcance.

El asalto

Cuando los personajes se decidan a entrar, su **primer problema** serán los niños armados que vigilan desde las ventanas de la planta alta (marcados en el mapa con la letra N). En un principio no tendrán modo de saber que son niños, aunque quedará claro que quienes disparan no son buenos tiradores.

Si intentan averiguar la posición de los tiradores y disponen de medios para observar con detalle (amplificadores, termográficos, drones que se acerquen discretamente, etc...), pronto descubrirán a qué se enfrentan. Por su actitud, un mago podrá deducir que se encuentran bajo el influjo de la magia, pero la poderosa barrera bloquea la visión astral e impide comprobarlo mediante una lectura astral, también hace casi imposible deshacer el hechizo desde fuera. Los personajes tendrán que lidiar con el problema de derrotar a los niños sin causarles daño.

Los niños permanecerán en la planta alta hasta que descubran que alguien ha logrado entrar en el edificio, momento en el que se moverán por él intentando localizar y eliminar al intruso, armados con palos, cuchillos o sus propias manos. Los crios recorren toda la gama de edad, sexo y raza metahumana entre los dos y los doce años, aunque los menores permanecen en sus cuartos y se limitarán a gritar y dar la alarma si ven a alguien. Serán los más mayores los que supongan un problema. En total hay una docena de crios despiertos y activos, cuatro de ellos armados con rifles de asalto.

Nota para el director de juego: aunque, como ya hemos indicado, los niños son muy variados en edades y raza, al final de la aventura incluiremos una ficha de “niño tipo” que representa las características medias. Cada director es libre de modificar esta ficha a su antojo pudiendo reducir sus características para una niña elfa de siete años o aumentarlas para representar a un jovencito troll de casi doce.

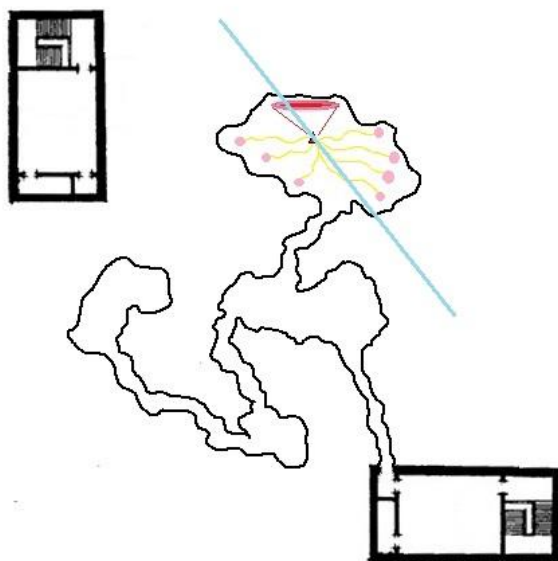
El **segundo problema** al que habrán de enfrentarse los personajes son los sacerdotes y voluntarios poseídos por los espíritus. Todos ellos tendrán una forma híbrida que se manifestará con alguno de los siguientes elementos: garras en manos y pies, la ampliación de la columna vertebral en forma de cola, fauces sobre dimensionadas repletas de colmillos y unas alas membranosas, con un ligero parecido a las de un murciélago. No todos tendrán las mismas malformaciones ni en el mismo grado. Al final del capítulo se encuentran las fichas de cada uno de estos personajes con sus características concretas.

Las mentes de estas personas están totalmente fusionadas con las de los espíritus, reteniendo retazos de sus recuerdos y personalidad, entremezclados con la mente alienígena del espíritu, lo que los condena a la locura. Solo matándolos se pueden expulsar los espíritus de sus cuerpos, no hay nada que se puede hacer más por ellos.

Estas personas se encuentran en la planta baja, en los lugares indicados en el plano. Lucharán hasta la muerte por impedir el acceso de los personajes al sótano.

El **tercer y último problema** que habrán de superar se encuentra en los sótanos del edificio. Tras finalizar el ritual, el sr. Hope y el resto de magos se marcharon, dejando tan solo a los espíritus convocados para proteger el lugar mientras el proceso de absorción de magia continuaba. El más poderoso de los espíritus, en su verdadera forma, vigila en la cámara subterránea donde se encuentran los niños, y luchará contra los personajes tan solo cuando éstos entren a la zona excavada.

El sótano



En los sótanos los personajes podrán encontrar una entrada abierta en el lateral de uno de los armarios de mantenimiento. El lugar es ligeramente húmedo y carece de iluminación, huele intensamente a tierra recién removida y, si prestan atención (Escuchar CD 15) podrán advertir sonidos que denotan la presencia de algún tipo de criatura en su interior.

Los túneles son relativamente estrechos, aunque permitirán pasar con comodidad a cualquier personaje de tamaño orco o inferior. Los trolls tendrán dificultades para moverse y tendrán que permanecer agachados en todo momento (-2 para

combatir a distancia, que se eleva hasta -4 para luchar con armas cuerpo a cuerpo). La única sala relevante es en la que se encuentran los niños y el espíritu invocado, las otras dos salas fueron excavadas por error, en la búsqueda del punto apropiado.

En dicha sala, una decena de niños permanecen tumbados en el suelo en distintos puntos de la sala, a simple vista da la sensación de que se encuentran dormidos. Suspendido en el aire en medio de la sala se halla una extraña pieza, una pirámide de base triangular realizada en algún tipo de metal, de unos treinta centímetros de alto. La pirámide forma un tetraedro perfecto y sus caras tienen marcas en forma de círculos y líneas que los unen entre sí.

Esto es lo que podrán ver los personajes mundanos, aunque los despertados con capacidad para observar el plano astral, descubrirán mucho más: los niños son todos mágicamente activos así como la pirámide (Lectura Astral CD 10); unos hilos plateados recorren la habitación entre los niños y la pirámide, la magia recorre estos hilos desde los niños hacia la pirámide (Lectura Astral CD 15); un flujo mágico también atraviesa la habitación de norte a sur, la pirámide está situada justo en mitad de dicho flujo mágico, se trata de una línea de maná de bajo poder que parece estar alimentando el funcionamiento de la pirámide (Conocimiento mágico CD 20); del vértice superior de la pirámide sale un hilo mágico que parece una mezcla de todo lo anterior y que se proyecta verticalmente hasta un par de metros por encima de ella, perdiéndose en el interior de un portal mágico que solo es visible en el plano astral.

El portal es brumoso incluso en el plano astral y apenas permite distinguir lo que parecen lejanas estrellas en la inmensidad del espacio. Una prueba de Conocimiento Mágico CD 20 permitirá identificarlo como un acceso a un metaplano, un lugar al que solo los iniciados son capaces de viajar. Intentar cruzar el portal astralmente, sin el conocimiento apropiado, causará que el mago sea repelido y reciba 2d6 de daño mental.

Si alguno de los personajes venía siguiendo el rastro de los magos proyectados que habían atravesado la barrera mágica (Lisa o Dugan), descubrirán que el rastro de Dugan finaliza en la pirámide, igual que el rastro de los niños. El de Lisa atraviesa el portal hacia el metaplano.

Si algún personaje despertado tocara la pirámide, ya sea físicamente o a través de su forma astral, deberá realizar inmediatamente una tirada de salvación de Voluntad CD 20. En caso de fallarla, su magia comenzará a ser absorbida por la pirámide y redirigida hacia el portal junto con las otras. Su cuerpo quedará en una especie de coma, como el de Dugan o los niños.



Por supuesto la sala no está desierta de peligros, en ella se encuentra el espíritu que tomó posesión del cuerpo de uno de los magos, en su forma auténtica: una monstruosidad tan grande como un elefante, con un largo cuello y una cabeza similar a la de un caballo, piel de color rojizo cubierta de una especie de baba y unas alas similares a las de los murciélagos. Sus patas acaban en garras.

La criatura es tan grande que abarca la gruta casi por completo, sin poder extender sus alas ni maniobrar con facilidad, tan solo su largo cuello disfruta de cierta movilidad, pudiendo meter la cabeza en el pasadizo que sale de la habitación. Sus características se encuentran al final del capítulo.

Salvo que alguno de los personajes sea un iniciado de cierto nivel, ninguno tendrá opción de atravesar el portal o, tan siquiera, de reconocer a la criatura. En caso contrario, una prueba de Conocimiento Criaturas Mágicas CD 30 permitirá reconocerlo como un Shantak, una criatura alienígena que habita en un metaplano conocido como “Las tierras del sueño”.

Nota: Si un personaje iniciado decide atravesar el portal hacia el metaplano, el director de juego deberá hacer algunos cambios. Consulta el capítulo correspondiente al final del módulo. Aun así, por el momento sería más divertido que los jugadores no supieran a qué se están enfrentando.

El ritual llega a su fin

Esta escena puede situarse durante el combate de los personajes contra el Shantak o bien una vez finalizado éste, mientras los personajes analizan lo que está sucediendo en el espacio astral, pero antes de que tomen ninguna decisión.

Los hilos plateados que parten de los niños hacia la pirámide se irán extinguendo poco a poco, conforme los últimos retazos de poder mágico abandonan sus cuerpos para siempre. También el hilo de Dugan lo hará. Cuando el último de ellos desaparezca, el flujo de maná que parte de la pirámide hacia el metaplano, también finalizará. Aquellos que estén observando astralmente verán como el portal se cierra con un destello, desapareciendo en el mismo instante el hilo plateado que indicaba que Lisa había atravesado el metaplano.

Aquellos que no puedan observar astralmente tan solo verán como en un momento determinado la pirámide flotante caerá al suelo con un sonido metálico y pesado.

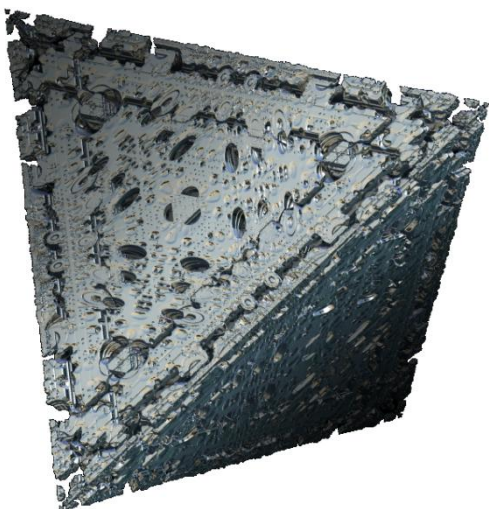
Si algún personaje despertado había entrado en contacto con la pirámide y se encuentra sumido en el coma, el ritual se prolongará algo más ya que, aunque la magia de los niños ya se habrá absorbido por completo, la del personaje aún no lo ha sido del todo. Atacar físicamente la pirámide y desplazarla de la línea de maná cortará el ritual, aunque el personaje afectado deberá hacer otra tirada de salvación de Voluntad CD 20 para evitar perder un punto de magia de forma permanente. El personaje no quedará en coma permanente salvo que pierda la mitad de sus puntos de magia.

Nota: Supondremos que los personajes lograrán derrotar al Shantak, pero si no fuera así y los personajes mueren o deciden huir para volver luego, el ritual finalizará sin estar ellos presentes. En ese momento el Shantak comenzará a abrirse paso hacia el exterior y, aunque su piel está recubierta de un limo resbaladizo que le facilitará la tarea, sus enormes dimensiones causarán

graves daños a los cimientos del edificio en el proceso. Logrará salir tras varios largos minutos y el edificio se derribará en gran parte tras de sí, quedando la criatura libre para vagar por los cielos de Seattle, en busca de presas. La criatura se llevará la pirámide consigo, limitándose a protegerla y tenerla cerca suyo en todo momento. Para poder recuperar los cuerpos de los niños (que alguno quedará con vida, atrapado entre los escombros), necesitarán muchas horas, una excavadora y, probablemente, magia.

Cuando los personajes tengan ocasión de inspeccionar la habitación con cierta tranquilidad, podrán encontrar lo siguiente:

- **Los niños:** en total hay once niños en la habitación, de diferentes edades, sexo y razas metahumanas. Están todos vivos (Medicina o Primeros Auxilios CD 10), pero no tendrán modo de despertarlos ya que parecen sumidos en alguna especie de coma profundo (al igual que sucede con Lisa y con Dugan). Ni los niños ni el enano poseen la más mínima traza de poder mágico en su interior (Lectura Astral CD 10).
- **La criatura:** se trata de una monstruosidad de pesadilla que tiene lejanas semejanzas con un dragón pero que cualquiera con un mínimo conocimiento (Criaturas Mágicas CD 10) sabrá que no están emparentados y que no es ninguna especie conocida. La criatura lleva enganchados jirones de ropa que parecen restos de algún tipo de túnica o similar, también tiene medio incrustado en el cuerpo un commlink absolutamente machacado. Estos son los únicos restos del mago cuyo cuerpo fue poseído por el espíritu del Shantak. El commlink requiere de un buen rato de trabajo para intentar repararlo lo suficiente como para acceder a la información sobre su dueño (más adelante veremos cuanto tiempo exactamente y qué información guarda).
- **La pirámide:** se trata de un tetraedro perfecto de poco más de treinta centímetros de alto. Pesa una barbaridad (150kg), por lo que será necesario tener fuerza 13 o superior para poder alzarlo y al menos fuerza 18 para poder transportarlo con dificultad. El objeto estará helado al tacto y poco a poco se irá recubriendo de una fina capa de escarcha, siendo imposible transportarlo sin guantes o algún otro medio que aísle del frío. Tardará casi una hora en recuperar una temperatura más normal, aunque se mantendrá siempre frío al tacto. Su superficie está recubierta de marcas en forma de pequeños círculos de diferente tamaño, algunos de los cuales están conectados entre sí mediante surcos realizados en el material. Un análisis astral del objeto revelará su naturaleza mágica y cualquiera que lo haya visto funcionando desde el espacio astral podrá hacer una prueba de Conocimiento Hechicería CD 20 para reconocerlo como algún tipo de prisma de maná. (**Nota:** *si, ya sé que no es un prisma, que es una pirámide, pero es el nombre que recibe el objeto en el manual de Parageología de Shadowrun*).



Un **prisma de maná** es un tipo de construcción mágica diseñada para desviar parte del flujo mágico de una línea de maná hacia una nueva dirección, lo cual reduce ligeramente el poder de la línea original.

Se trata de un elemento difícil de construir, que requiere de una sintonía perfecta con la línea de maná a la que se quiere acoplar y que suelen formar parte de la arquitectura, siendo inamovibles.

El objeto que ellos han encontrado guarda suficientes similitudes para poder ser considerado uno de estos objetos, pero también suficientes diferencias como para que se den cuenta de que están ante algo especial y, posiblemente, único. Para obtener más información sobre la pirámide necesitarán estudiarla con tiempo y tranquilidad (volveremos sobre ella más adelante).

- **La línea de maná:** desde el espacio astral se detecta como un chorro de luz azulada de apenas quince centímetros de diámetro que recorre la gruta de norte a sur. Será necesaria una prueba de Lectura Astral CD 10, seguida de una de Conocimiento Hechicería CD 15 para identificarla como una línea de maná tipo “L”, con un nivel de poder mágico bastante débil. El personaje también conocerá la siguiente información general sobre estos tipos de líneas:

Las líneas de maná (también conocidas como caminos faéricos, líneas dragón, líneas de energía o rutas de los sueños), son flujos concentrados de maná, similares a un haz de láser en una habitación iluminada o una corriente de agua en el océano. Aprovechables desde el plano físico o el astral para aumentar la potencia de la magia utilizada en dichos puntos.

La apariencia de estas líneas es muy variada, así como también sus dimensiones, longitud y ubicación, las más frecuentes suelen recorrer el contorno de la tierra, aunque las hay subterráneas e incluso aéreas. Suelen conectar diferentes puntos de la tierra en línea recta, aunque esto tampoco es siempre exacto.

Las líneas de maná tienen a influenciar las zonas alrededor de las que discurren y están catalogadas en tres tipo de líneas: las líneas D, o líneas Dragón, que influyen sobre la naturaleza y conectan puntos de relevancia geológica o biológica; las líneas L, o líneas de energía, que conectan puntos de relevancia histórica, ya sean humanos o faéricos; y las líneas S, o líneas de canción, que unen puntos relevantes en el plano astral.

- **El libro:** si los personajes recorren la gruta y la examinan, una prueba de Percepción CD 15 les permitirá localizar algo medio aplastado por el cuerpo del Shantak (o enterrado entre los escombros, según el caso). Se trata de un libro encuadernado en piel (una auténtica rareza en estos días), de aspecto muy antiguo. El libro se titula “La llave de la sabiduría”. Un vistazo somero permitirá descubrir una discreta etiqueta RFID adosada al interior de la tapa. La etiqueta no emite ninguna señal en AR ya que está dañada, aunque si un personaje la repara (Hardware CD 15), desplegará el logotipo de “lo Pan!”, una destacada tienda de artículos mágicos de Capitol Hill, en el Downtown (Conocimiento Callejero CD 20 o Hechicería CD 15 para saberlo).

Experiencia

Llegados a este punto, es un buen momento para recompensar a los personajes:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Matar al Shantak -----	1 pto.
Si sobreviven todos los niños -----	1 pto.

3.- Tirando del hilo

Los personajes tendrán ahora unas cuantas pistas que seguir y algunas tareas extra que realizar, de modo que en este capítulo intentaremos recorrer todas estas opciones.

En el Hospital

La amenaza del Shantak estará ya superada (o quizás no y la criatura estará recorriendo la ciudad cazando), pero ni los niños, ni Dugan, ni por supuesto tampoco Lisa, están fuera de peligro todavía. Todos ellos se encuentran sumidos en un estado de coma del que no podrán hacerlos regresar por ningún medio por lo que será necesario hospitalizarlos para que sobrevivan.

En el caso de Dugan y los niños, su magia ha sido absorbida por completo por el prisma de maná, enviada a un metaplano a través del portal mágico. Ninguno de ellos volverá a utilizar magia nunca (la mayoría de los niños ni siquiera eran conscientes de su potencial). El caso de Lisa es diferente ya que su forma astral no atravesó el prisma, sino que se internó directamente en el portal, por lo que una lectura astral seguirá revelando que es mágicamente activa.

Si tienen ocasión de investigar en bibliotecas mágicas especializadas o consultan con expertos en temas extraplanares a través de los contactos apropiados (prueba extendida de Conocimiento Hechicería, CD 15, 8 pruebas, 1 día), llegarán a la conclusión de que todos ellos se encuentran, de algún modo, atrapados en dicho plano. Es imposible saber si sus formas astrales continúan con vida desde el plano material pero, si así fuera, alguien con los conocimientos y la capacidad para viajar a los metaplanos podría encontrar el camino de vuelta. También es posible que otra persona viaje hasta el metaplano en cuestión y los busque allí, para ayudarlos a volver. El principal problema radica en conocer a qué lugar han viajado y el camino para llegar hasta allí.

Las pruebas de los médicos no arrojarán resultados concluyentes, aunque sí descubrirán que los niños portan en su sangre restos de alguna sustancia narcótica desconocida. Tras un análisis cuyos resultados tardarán un par de días, podrán determinar parte de los elementos que componen dicha sustancia, algunos de los cuales solo pueden obtenerse de plantas pertenecientes a especies “despertadas” o lo que es lo mismo, mágicamente activas. Los médicos afirmarán que se trata de algún tipo de droga de diseño mágica (BAD, Bioengineered Awakened Drug).

Nota para el director de juego: lo que viene a continuación es totalmente prescindible y no afecta en nada a la trama actual, aunque si tu grupo ha jugado la aventura “el asunto Knocker” y ha conocido al grupo de runners de “One Shot” Smith, quizás te apetezca, como a mí, darle algo más de vida a las sombras de tu mundo.

Esta escena se puede jugar en cualquier momento en el que uno o varios de los personajes se encuentren en el hospital en el que han internado a Lisa (no importa el hospital que escojan, la casualidad será nuestra arma secreta en este caso). Permite a uno de los personajes hacer una tirada de percepción en un momento en el que esté cerca de una ventana para notar una silueta familiar que entra en el mismo hospital en el que se encuentran: se trata, sin duda, de “One Shot”.

Probablemente la paranoia de los personajes entre en acción y comiencen a imaginar cosas que no son, pero sin duda tratarán de dar con él y averiguar qué asunto le trae hasta aquí. Si lo siguen, verán como Smith se dirige a la planta más alta del hospital, una zona donde existen

habitaciones individuales que se reservan para pacientes de larga duración. En una de esas habitaciones reside desde hace unos cuantos meses la esposa de Smith, una hacker conocida en el mundillo de las sombras como TechWiz. TechWiz está totalmente inmovilizada desde el cuello hacia abajo, a causa de un accidente que dañó gravemente su columna vertebral.

Si los personajes entran en la habitación o si Smith es consciente de su presencia, lo que suceda a continuación dependerá de cómo sea la relación con el grupo de personajes. Si la relación es profesional o cordial, Smith no se sentirá ofendido por su presencia e incluso hará las presentaciones oportunas. TechWiz es una elfa de asombrosa belleza, lo cual hace que aún resulte mucho más chocante el hecho de verla postrada en una cama.

Si resulta pertinente, Smith contará cómo llegaron a esta situación:

<<Fue un trabajo hace cosa de un par de años, el objetivo era una gran corporación, una de las que están sentadas en el consejo corporativo. La misión se complicó y abandonábamos la zona en helicóptero, pero antes de tener la oportunidad de ponernos a salvo, dos cazas corporativos nos dieron alcance y nos atacaron con misiles. A pesar de las maniobras evasivas de nuestro ciberpiloto, el segundo proyectil alcanzó de lleno la cabina y la explosión nos lanzó por los aires.

Yo estaba en el lateral del helicóptero, abriendo fuego con la ametralladora acoplada en aquel lado. La explosión me lanzó fuera del aparato y la fortuna me llevó a caer en un embalse. Recuerdo que luché por conservar la consciencia y nadé cuanto pude, desmayándome en cuanto alcancé la orilla.

Al despertar busqué a mis compañeros. Entre los restos estrellados e incendiados se encontraban los restos de tres de ellos. A Tech la encontré a unos cientos de metros de allí. Había caído contra un árbol y las ramas habían frenado buena parte de su caída, aunque una de ellas le sobresalía del centro de la espalda.

Alcancé una ciudad como pude, robando un vehículo en una casa de campo y llevándola conmigo. Los médicos dijeron que estaba en coma y que no sabrían si despertaría, durante la caída también había sufrido fuertes traumatismos en el cráneo. Además, cuando despertase, estaría paralizada desde el cuello hacia abajo. Utilicé todos mis recursos para conseguir los mejores médicos, pero fue en vano. Pasó en coma dieciocho meses y entonces, un buen día, despertó.

Su falta de movilidad tiene arreglo, todo en el cuerpo tiene arreglo hoy en día con dinero. El problema es que no podemos permitirnos implantes normales, su cuerpo ha sufrido mucho y no soportaría una intrusión como la que ella requiere: reflejos cableados, reemplazos musculares, quizás cibermiembros que reemplacen a sus extremidades atrofiadas. Es necesario recurrir a elementos de máxima calidad... y eso es muy caro. De modo que hemos vuelto al trabajo. Y como habréis podido comprobar, ella no necesita más que su cerebro para hacer su parte mucho mejor que bien.>>

Cada director de juego es libre de utilizar esta escena como le venga en gana (o no usarla en absoluto). Incluso podrían aparecer algunos otros miembros del equipo de Smith si lo consideras necesario, queda a tu criterio.

Investigando a la criatura

Es posible que los personajes se interesen por la misteriosa criatura del sótano y su origen, quizás como una forma de averiguar dónde han podido quedar atrapadas las formas astrales

de los niños y los magos. Al igual que con el tema anterior, será necesario que contacten con expertos o tengan acceso a bibliotecas de grupos mágicos e iniciados, donde dispongan de información sobre otros metaplanos. La investigación será lenta, tediosa incluso, y probablemente la aventura avance antes de que consigan datos sobre la criatura (prueba extendida de Conocimiento Criaturas Mágicas, CD 20, 16 pruebas, 1 día).

Nota para el director de juego: *límitate a que tiren los dados y ve anotando los éxitos, no des información de cuánto les queda, déjalos vagar entre información intrascendente y pistas erróneas. Si deciden dejar de investigar, tampoco digas nada. Si tienen paciencia o deciden sacrificar puntos de acción y logran acelerar la búsqueda, entonces se habrán ganado la información. En realidad no queremos darles pistas de a qué se enfrentan demasiado pronto.*

Si superan todas las adversidades, descubrirán lo siguiente en un viejo tomo que habla sobre mitos no humanos y entes de otras realidades.

<< Los Shantaks son organismos aéreos gigantescos que tienen sus nidos en las cavernas situadas en las montañas de los yermos helados de las Tierras del Sueño. Son más grandes que un elefante y tienen una cabeza que recuerda a la de un caballo. Su piel está recubierta de viscosas escamas de color rojo y se impulsan por el aire con unas alas similares a las de un murciélago. Tienen dos patas que terminan en poderosas garras.

Son criaturas malolientes y aborrecibles, que pueden ser invocadas para ser utilizadas como monturas, aunque en ocasiones ignoran las órdenes de sus jinetes, transportándolos a su antojo.

Poseen la capacidad de viajar por el espacio exterior, sin sufrir los efectos adversos de la exposición al vacío. Si lo desean, pueden compartir esta capacidad con sus jinetes o privarles de ella a voluntad. >>

(Nota: *si a tus jugadores les gustan los Mitos de Cthulhu, podrás disfrutar viendo sus caras de terror en este momento.*)

Leyendo el Libro

Los datos del libro que se pueden obtener de forma rápida son los siguientes:

El libro “La llave de la sabiduría”, es una traducción de una obra homónima griega (το κλειδί της σοφίας), escrita en fecha desconocida por alguien llamado Artrephonus. La traducción fue realizada en 1834 por el Dr. Farthington Braithe-Waite, de Londres. La copia se encuentra numerada (12), por lo que no es un ejemplar único, aunque sí muy raro.

El libro contiene numerosas anotaciones a mano, párrafos subrayados y signos evidentes de haber sido utilizado para su estudio. Si se observa cuidadosamente, se pueden apreciar algunas marcas en sus páginas, en particular una especie de sello prácticamente borrado por el tiempo que puede ser identificado (Búsqueda de Datos, Historia o alguna otra habilidad relevante, CD 15, 5 pruebas, 1 hora) como de la Biblioteca Pública de Boston (la tercera biblioteca más grande de los EEUU).

También existen otras marcas más sutiles en algunas de sus páginas (será necesario una prueba de Percepción CD 25 o haber leído el libro al completo, en cuyo caso resultarán evidentes al haber sido vistas con frecuencia). Necesitarán la intervención de un experto, aunque todos se sentirán incapaces de identificarlas, tan solo estarán bastante seguros de que

las marcas indican que el libro pertenecía a una colección privada, quizá un grupo de lectura o una logia de las que tanto se estilaban a finales del siglo XIX. Si no se les ocurre a los personajes, alguno de estos expertos podría aconsejarles consultarlo con los antiguos poseedores del libro: la biblioteca de Boston. Si deciden tomar esta vía, en la biblioteca les comunicarán que esa información no está disponible a través de la matriz ya que, al tratarse de datos muy antiguos, no sobrevivieron a las dos grandes caídas de la red de este siglo. Si desean investigar las marcas, tendrán que acudir a la biblioteca y hacerlo manualmente.

Si algún personaje se anima, leer el libro es una actividad que le llevará unos cuantos días para analizarlo en profundidad. Consideraremos la lectura del libro como una prueba extendida de Inteligencia o Sabiduría, CD 15, 5 pruebas, 1 día. Tras ese tiempo, aparte de localizar las marcas en sus páginas, también podrán saber lo siguiente:

- El libro habla de los cultos a la inmortalidad y menciona a una hermandad oscura que ofrece sacrificios a extraños dioses a cambio de la vida eterna, comentando las famosas reuniones de la citada hermandad en alguna parte de Europa Central una vez cada siglo, y los horribles ritos que allí se realizan (una prueba de Conocimiento Historia CD 25 permitirá deducir que se trata de algún punto en la cadena montañosa que separa Polonia y Eslovaquia, probablemente cerca de la frontera Ukraniana) y habla de la necesidad de emplear cuchillos encantados y otras herramientas para realizar con propiedad los hechizos y los sacrificios.
- Las anotaciones manuscritas parecen estar realizadas por dos o tres personas diferentes, a juzgar por las diferentes caligrafías, aunque la mayoría de ellas pertenecen a una de estas personas. Las anotaciones matizan y completan los detalles del libro, sobre todo en lo referente a los sacrificios. Hay continuas referencias al “*poder*” de los sacrificados, a la necesidad de entregar “*magia virgen*” a los “*dioses*” y a la conveniencia de mantener a las ofrendas en un estado de “*ensueño profundo, el cual facilita la migración de su yo espiritual*”. La sensación final es que el libro no cierra por completo su disertación, quedando algunos aspectos sin definir por completo, con vagas referencias a otros libros de los cuales no se dan datos suficientes como para poder identificar tan siquiera su título o autor.

En el libro hay referencias suficientes como para que un mago o shamán sea capaz de aprender dos hechizos de entre sus páginas.

- El primero de ellos indica los pasos necesarios para realizar la invocación de una “*criatura de las pesadillas*”, también descrito como “*servidor de los dioses*”, cuya descripción coincide con el Shantak. Un Shantak es una criatura mágica con un nivel de Aptitud Mágica de 5, por lo tanto la dificultad de invocación es CD 20 y el cansancio de invocación 5d6. Además el Shantak requiere de un recipiente, un ser metahumano en el que el espíritu pueda cobrar forma y que ha de ser preparado para recibir al espíritu mediante un procedimiento indicado en el libro.
- Encantar cuchillo. Magnitud 3. Las características del hechizo son:
Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6
Dificultad: 10 + 2x Magnitud del hechizo
El hechizo permite encantar un cuchillo, daga u objeto similar, aunque no funciona si se utilizan armas diferentes o de hoja más grande. El cuchillo se convierte en un foco arma durante la duración del hechizo, enlazado inicialmente al lanzador del conjuro, con una magnitud igual a la mitad de la categoría de éxito de lanzamiento. El hechizo

ha de ser mantenido para que su efecto perdure, aunque tiene una limitación temporal según la magnitud a la que se lance:

Magnitud 1 – Tantos minutos como la categoría de éxito obtenida en el lanzamiento.

Magnitud 2 – 10 minutos por cada categoría de éxito obtenida en el lanzamiento.

Magnitud 3 – 1 hora por cada categoría de éxito obtenida en el lanzamiento.

No es posible encontrar referencias sobre el autor original ni sobre el traductor, aunque este último podría estar emparentado con un importante filósofo británico del siglo XX, Richard Bevan Braithwaite (1900 - 1990). Un especialista en filosofía de la ciencia, la ética y la religión, y que fue profesor en la Universidad de Cambridge, presidente de la Sociedad Aristotélica y miembro de la Academia Británica.

Por último, un personaje que haya leído el libro completo podrá realizar una prueba de Inteligencia CD 10. En caso de superarla puede subir un nivel en su habilidad de Conocimiento Metaplanos.

Ladrones de libros

Si deciden seguir el rastro del libro hasta la tienda de Capitol Hill, pero deciden investigar un poco al respecto, les resultará sencillo dar con un titular reciente de las noticias locales, fechado cinco días atrás:

¿Oleada de robos mágicos?

Downtown Seattle - Por tercera vez en dos semanas, una pequeña tienda arcana de Seattle ha sido víctima de un robo inexplicable. Esta vez le ha tocado el turno a lo Pan!, en Capitol Hill. Su dueño – Harrison Kellerman – ha denunciado la desaparición de varios fetiches y libros antiguos.

Según los datos a los que esta redacción ha tenido acceso, el ladrón (o ladrones) inutilizó las defensas mágicas del local y borró todo rastro de su firma astral, al igual que sucedió en los dos casos anteriores (Blue Moon Lore Store y Denton's Lore Store).

Los personajes podrán visitar las tres tiendas y obtener algo de información de ellas que detallamos a continuación.

lo Pan!

E. Pike Street & Boylston Avenue

- Conocimiento Hechicería CD 10 o Búsqueda de Datos CD 10.

Esta pequeña tienda arcana en el barrio de Capitol Hill se centra en gran medida de objetos y materiales herméticos y relacionados con cultos paganos europeos. Es posible pasar horas contemplando su amplia selección de velas, aceites esenciales, joyas y libros.

- Conocimiento Hechicería CD 20 o Búsqueda de Datos CD 15/4 pruebas.

Este lugar es un punto de referencia en Seattle desde hace mucho tiempo, el local es poco más que un agujero, pero está sorprendentemente bien surtido. El propietario, Harrison Kellerman, - un viejo mago cascarrabias y obstinado que odia apasionadamente todo lo que tenga que ver con "la nueva era" - es un experto ocultista y se sabe que ha expulsado a aficionados y a magos mediocres de su tienda, gritando obscenidades y señalando el cartel escrito a mano detrás del mostrador que dice "SE RESERVA EL DERECHO A RECHAZAR A CUALQUIERA".

Si visitan la tienda del señor Kellerman, lo primero que se encontrarán es con un anciano huraño y enfadado, vestido con ropas nuevas pero de corte antiguo, y que no tiene tiempo ni ganas de atender a curiosos o a entrometidos. Si le da la sensación de que no vienen a comprar nada (y no tardará ni un minuto en observarlos astralmente en busca de potencial mágico), las emprenderá a gritos y los expulsará de su pequeña tienda con los peores modales posibles.

Conseguir la atención de Kellerman requerirá de buenos argumentos, mucha educación y una gran mano izquierda, en cuyo caso el personaje podrá hacer una prueba de Etiqueta o Negociación CD 15. Si supera la prueba, el anciano mago le concederá dos minutos para explicar qué es lo que desea. Otra forma más sencilla de conseguir su colaboración es mostrarle el libro, el cual es uno de los que fueron robados de su tienda hace una semana.

Si consiguen que hable con ellos, podrán averiguar que aunque robaron varias cosas de la tienda, la mayoría eran poco más que baratijas sin importancia y que el verdadero objetivo del robo era un libro concreto que guardaba entre su colección personal sobre mitos ocultistas de la vieja Europa, su tema favorito. El resto es, en su opinión, una maniobra para distraer las pesquisas de la policía. No tiene ninguna duda de que el ladrón o ladrones eran magos de cierto nivel y cree imposible que la policía de con ellos. No hay pistas en su tienda, ni mundanas ni mágicas, que apunten a los autores del robo.

Si le devuelven el libro, al anciano se le iluminarán los ojos y los mirará como si los viera por vez primera. Si los personajes no comenten ninguna estupidez, habrán conseguido un nuevo contacto y la amistad de este hombre peculiar (lealtad 3, contactos 3). El anciano podría llegar a prestarles el libro para que lo lean, insistiendo mucho en lo valioso y único que es el ejemplar. Si no lo gestionan tan bien pero le devuelven el libro igualmente, tan solo conseguirán un contacto de lealtad 2 y, si quieren leer el libro, tendrán que ir a su tienda y hacerlo allí.

El señor Kellerman puede proporcionarles toda la información que hay en el libro si necesitan de pasar tiempo leyéndolo, pero solo si han logrado ganarse su amistad y confianza. De otro modo tendrán que leerlo igualmente.

Blue Moon Lore Store

16th Avenue & University Street

- Conocimiento Hechicería CD 10 o Búsqueda de Datos CD 10.

Esta pequeña pero bien surtida tienda arcana es toda una institución en Seattle, ubicada en el distrito universitario y popular entre los estudiantes del programa de estudios mágicos de la Universidad de Washington.

- Conocimiento Hechicería CD 20 o Búsqueda de Datos CD 15/4 pruebas.

Blue Moon es también la sede de la Orden Hermética de la Aurora Áurica, una de las órdenes mágicas más antiguas de Seattle, y es propiedad de Dylan Pike, Gran Maestro de la orden. Las actitudes en Blue Moon pueden ser un poco esnob, pero la excelente reputación de la tienda es en gran medida merecida.

- Conocimiento Hechicería CD 25 o Búsqueda de Datos CD 15/8 pruebas.

La Orden Hermética de la Aurora Áurica es el grupo mágico más grande de Seattle, fundado antes del Despertar, en 1990. La orden es una organización de magos enfocados principalmente en el estudio de la magia y la iniciación. En ocasiones se reúnen para procurar

curación o asistencia mágica gratuita a las comunidades más desfavorecidas de Seattle. El edificio en el que está la tienda Blue Moon es su base de operaciones.

- Conocimiento Hechicería CD 30 o Búsqueda de Datos CD 15/12 pruebas.

La orden tiene algunos shadowrunners entre sus miembros, aunque estos no pueden involucrar a la orden de ningún modo en sus actividades y solo pueden utilizar la magia en defensa propia. Cualquier miembro de la orden que utilice sus poderes para hacer el trabajo sucio o para cometer asesinato es expulsado inmediatamente, cuando no maldito por sus propios excompañeros.

Blue Moon es una pista falsa y los personajes lo descubrirán pronto. Si bien es cierto que hubo algún intento reciente de robo, no fue más allá de unos cuantos estudiantes que quisieron hacerse con algunos artículos sin pagar. El propio Dylan Pyke les confirmará este punto y sugerirá que puede ser un intento del periodista que redactó la noticia de darle algo más de importancia a la misma.

Si muestran el libro al señor Pyke o le explican lo sucedido en los Yermos, se mostrará sorprendido y lamentará no haberse enterado de la noticia. Parecerá sinceramente dispuesto a ayudar y ofrecerá su colaboración y la de la Orden. Muchos miembros de la orden son iniciados y expertos en el conocimiento de los metaplanos (el propio Dylan), y podrían ser una buena fuente de información para los personajes en estos temas y en otros aspectos teóricos de la magia, como las líneas de maná y los objetos mágicos que las afectan, como el prisma.

Si aceptan la colaboración de la Orden, el mismo Dylan se acercará al hospital junto con otros cuantos miembros a examinar a los niños y magos afectados, en cuyo caso puedes permitirles apuntárselo como contacto (lealtad 1, contactos 4). Si le dan la oportunidad de estudiar el prisma o el libro, no la rechazará, además compartirá con ellos lo que descubra.

Denton's Lore Store

Benson Road South & Puget Drive South

- Conocimiento Hechicería CD 10 o Búsqueda de Datos CD 10.

Esta pequeña tienda de talismanes se centra principalmente en libros impresos, ya sean volúmenes raros, de segunda mano o ediciones limitadas de varias editoriales. También tiene una selección de volúmenes sobre mitología, antropología, historia, y otros temas relacionados, así como parafernalia mágica variada.

- Conocimiento Hechicería CD 20 o Búsqueda de Datos CD 15/4 pruebas.

El viejo Denton conoce y ama los libros como nadie y aún cree en la magia especial de la página impresa frente a los archivos de datos virtuales. Tiene una colección impresionante, con volúmenes más raros aún bajo el mostrador y en el cuarto de atrás. Dale un poco de tiempo y una lista de deseos, y te puede conseguir casi cualquier cosa, aunque no es seguro que te guste el precio.

- Conocimiento Hechicería CD 30 o Búsqueda de Datos CD 15/12 pruebas.

En la tienda echa una mano un jovencito de cabello negro llamado Pavel, que se pasa por las tardes tras el colegio mientras espera a que sus padres regresen a casa. El anciano le deja leer todos los libros que quiera a cambio de limpiar un poco el polvo y mantener ordenadas las estanterías de la tienda. El aura del chico muestra que es mucho más de lo que parece y, sin duda, el viejo lo sabe.

El señor Denton es un hombre muy anciano que, en ocasiones, pierde la concentración o el hilo de las conversaciones a causa de su edad. Muchos son los que piensan que ya está senil y que debería retirarse, dejando la tienda en manos de otro.

Su aspecto es el de un viejo mago loco que parece sacado de alguna novela antigua, con el cabello y la barba largos y grisáceos, permanentemente enmarañados; suele ir vestido con un batín de noche y una bufanda, y no es raro verle a primera hora de la mañana con un viejo gorro de dormir que aún no se ha acordado de quitarse, calza unas sandalias que han vivido tiempos mejores y se apoya pesadamente en un bastón.

A pesar de todo ello, el señor Denton es una enorme fuente de conocimientos mágicos. Ha leído cada libro de su tienda (aunque a veces olvide el contenido o la ubicación de alguno de ellos) y si lo pillan en un momento de lucidez, tendrá respuestas para las más extrañas de las preguntas. Además es un hombre amable y curioso, por lo que si los personajes lo tratan con respeto y tienen paciencia, podría serles de gran ayuda.

Si los personajes le ponen al corriente de lo sucedido en el orfanato y solicitan su colaboración en cualquiera de los temas de su investigación, permíteles anotárselo como contacto (lealtad 1, contactos 3).

En lo referente a los robos de libros, el señor Denton recordará algo del tema. Efectivamente hace un par de semanas se colaron en su tienda y estuvieron revolviendo el contenido de la habitación trasera, donde guarda los libros más especiales. Se llevaron tan solo un ejemplar, recuerda que era muy antiguo, aunque no recordará el título ni su contenido... (para frustración de los personajes). El joven Pavel, que estará en la tienda si los personajes van por la tarde, si que recuerda el libro, aunque es uno que no ha leído y no podrá decirles mucho más. Su título era “Las Reglas de Ruina” y estaba escrito en castellano, recordará también el nombre de su autor, un tal Felipe de Navarra.

Estudiando la pirámide

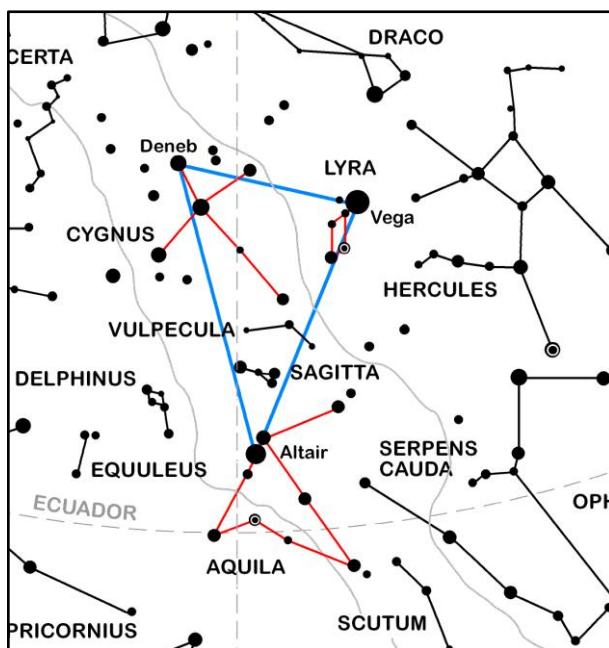
La pirámide se mantendrá fría al tacto aunque continúen pasando los días. Analizando su magia desde el plano astral, con una prueba extendida de Lectura Astral CD 15 (10 pruebas, 1 hora), un mago podrá concluir que ha sido creada para atraer la energía astral de las criaturas despertadas, unificarlas y proyectarlas nuevamente. El objeto requiere además de un aporte mágico estable y potente para funcionar, por lo que sería necesaria la intervención de un gran número de magos para mantenerlo en funcionamiento durante mucho tiempo. Su ubicación sobre una línea de maná permitió cumplir ese requisito sin la necesidad de tantos participantes.

Las marcas y dibujos de su superficie no parecen tener sentido, aunque una prueba de Conocimiento en Ciencias CD 10 o Mágico CD 20, serviría para intuir que podría tratarse de agrupaciones de estrellas o constelaciones. La consulta de información o profesionales en ese campo (o una prueba de Conocimiento Ciencias CD 25) revelará que no parece el caso o, al menos, que su configuración no se corresponde con ninguna formación conocida, al menos en la forma en la que están representadas en las diferentes caras del tetraedro.

Si los personajes no tienen la idea pero han consultado a otros, permite que alguno de estos les sugiera realizar un modelo tridimensional del objeto en Realidad Aumentada, escaneando tan solo los elementos de su superficie de forma que el modelo en AR solo muestre los diferentes puntos y líneas que los unen.

Tras realizar el modelo y girarlo en AR, pudiendo ver todas las marcas al mismo tiempo, si que dará la sensación de que se trata de un conjunto de estrellas y podrán comenzar a girar el modelo en diversas posiciones y compararlo con un mapa estelar. El proceso será terriblemente lento y complejo, llevando varios días de trabajo y necesitando de un programa Agente para realizarlo (un personaje a mano podría llevarse una vida hasta encontrar una coincidencia). El programa tendrá que realizar una prueba extendida de Búsqueda de datos + Escaner CD 15 (16 pruebas/ 1 día). Si los personajes deciden que el programa reduzca su búsqueda o empiece comparando el modelo con las estrellas visibles desde el hemisferio norte (las que se ven desde Seattle), el número de pruebas se reducirá a 8; si deciden acortar aún más la búsqueda y escogen las estrellas visibles en el hemisferio norte en esta época del año (entre primavera y otoño), el número de pruebas quedará en tan solo 4.

Tras este tiempo el programa encontrará una coincidencia de un 96%. En una determinada posición, todos los puntos quedarán emparejados con estrellas excepto uno de ellos, correspondiente a uno de los vértices. La mayoría de las estrellas identificadas pertenecen a la constelación de Lyra (la Lira), de la que aparecen representadas los astros principales (Vega – en un vértice –, y Beta Lyrae). También están marcadas algunas otras estrellas pertenecientes a constelaciones de su entorno como Hércules y Draco (el dragón).



Si intentan buscar referencias astronómicas para ver qué tienen de particular estas constelaciones o estrellas, con una prueba de Conocimiento Ciencias CD 15 o una Búsqueda de Datos CD 15, encontrarán que Altair, Deneb y Vega son los vértices de un asterismo o pseudoconstelación que dibuja un triángulo imaginario en el hemisferio norte de la esfera celeste. Este asterismo fue trazado a finales de los años veinte (del siglo XX, o sea, a finales de la década de 1920) por el astrónomo Oswald Thomas, quien se refería a estas estrellas como el “Gran Triángulo”. En 1934 pasó a llamarse el Triángulo estival o Triángulo de verano. Deneb y Altair pertenecen a las constelaciones Cygnus

(el cisne) y Aquila (el águila), respectivamente, pero no aparecen reflejadas en la pirámide.

Si alguno de los personajes se ha leído el libro “La llave de la sabiduría”, estará convencido de que la expresión “Gran Triángulo” aparecía en el mismo. Un rato de búsqueda le permitirá encontrar el párrafo preciso donde, entre un montón de información desordenada y sin sentido, una de las anotaciones a mano rezará: << ...abriendo de esta forma una de las cerraduras del gran triángulo... >>. La anotación parece guardar relación con los rituales sobre sacrificios humanos mencionados en el libro.

Reparando el commlink

Unos cuantos restos de ropajes rituales y un commlink destrozado es lo único que queda de lo que en algún momento fue un mago metahumano. La invocación del Shantak, que tomó posesión de su cuerpo como recipiente, destruyó totalmente su esencia y su forma física.

Un personaje habilidoso puede dedicar unas cuantas horas a intentar reparar el commlink lo suficiente como para intentar acceder a alguno de los datos guardados en su interior. La reparación requerirá una prueba extendida de Hardware CD 25 (10 pruebas, 1 hora). La prueba se verá modificada o penalizada en función de las condiciones en las que se trabaje, según se indica en la tabla incluida en el manual (*“Cómo construir o reparar cosas”*, reglamento Shad20wrun, pag. 32).

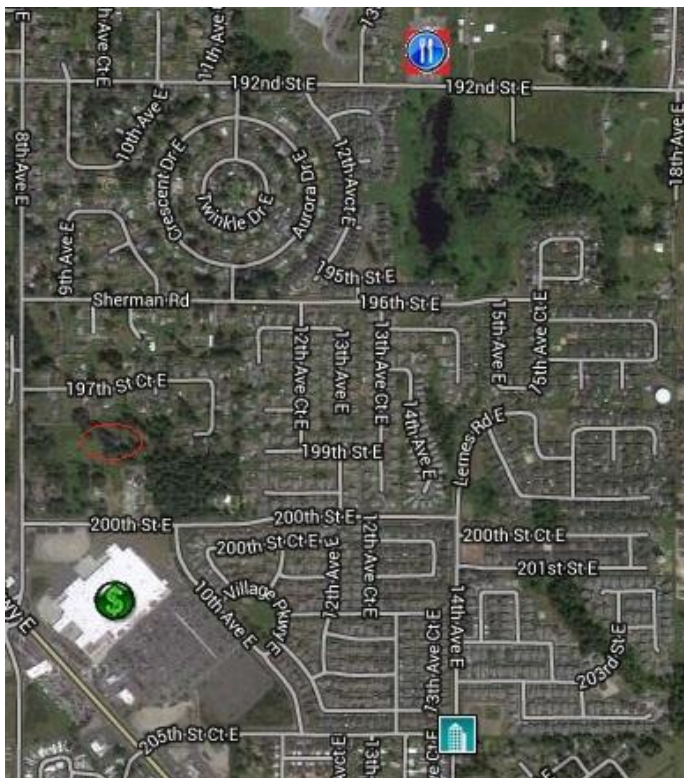
Una vez reparado el commlink, hay que hackear el equipo (nivel 3) y colarse en modo administrador, de ese modo se podrá acceder a la siguiente información:

- El SIN asociado al commlink corresponde a un varón de raza elfa llamado Faeron Rhuiviel (el nombre está en Sperethiel, por lo que sin duda lo adoptó en algún momento de su vida, cambiando su nombre original). Tiene una dirección en Loveland, uno de los distritos más violentos y densamente poblados de Puyallup.
- En el commlink están los registros de las últimas llamadas realizadas y recibidas, así como un listado de números y nombres que no darán demasiada información a los personajes. Si deciden llamar a los últimos números o a los que más se repiten, estos serán:
 - Su madre, Mirwen. Ella vive en Tarislar, donde se agrupan la mayoría de los elfos sin hogar de Seattle. Está muy preocupada por su hijo, del que no sabe nada desde hace muchos días. Faeron abandonó Tarislar hace meses para mudarse a Loveland y unirse a un grupo de magos a los cuales no conoce. Teme que su hijo esté metido en actividades ilegales y peligrosas. (**Nota: según como afronten los personajes la conversación, el director de juego tendrá que improvisar.**)
 - Matt, Eleanor, Zigfried y Kurt. Son cuatro registros que se repiten con cierta frecuencia, sobre todo en las últimas semanas. Será imposible contactar con ninguno de ellos. (**Nota: ahora mismo, están tan muertos como lo está Faeron**)
 - Otros registros que se repiten ocasionalmente son el de Fang, un troll que trafica con material mágico; Ricco, una prostituta que también trafica con drogas y trabaja para la Mafia; y León, camarero del Daisy Chain, un local cerca del límite de distrito entre Auburn y Puyallup; para jóvenes elfos depresivos y aquellos jóvenes de otras razas que también quisieran ser elfos depresivos. Ninguno de ellos ha visto a Faeron en la última semana o más y no se mostrarán muy colaboradores si no tienen algo que ganar. Los tres han escuchado hablar del grupo mágico al que se ha unido Faeron, aunque no conocen su nombre o siquiera si tiene uno. Alguna vez han visto de pasada a algún otro mago del grupo junto con Faeron, pero no podrían identificarlos. El grupo se reúne en algún lugar de Loveland, pero no saben dónde.
- También podrán sacar del commlink las direcciones de los últimos sitios en los que tuvo que identificarse (que no serán demasiados, realmente) o en los que hizo algún pago. Eso permitirá hacerse una idea de los movimientos habituales de Faeron y sacar un registro de las tiendas y locales que frecuentaba con cierta asiduidad (para procurarse comida, ropa o caprichos), así como las escasas veces que tomaba algún transporte público. Esto permitirá establecer que Faeron se había convertido en un animal de costumbres en las últimas semanas, en las que apenas abandonaba Loveland salvo para acudir al Daisy Chain. Dentro de Loveland sus movimientos se pueden estrechar hasta situarlos en el siguiente entorno: Archie's; Loveland Bump & Sleep y All-U-Can.

Archie's es una conocida tienda de artículos variados y de ocio – desde camisetas hasta aparatos de espionaje casero – que Faeron frecuentaba con asiduidad. El Loveland Bump & Sleep es un hotel de nivel medio-bajo controlado por la mafia (Conocimiento Callejero o Criminal CD 20), donde el mago se citaba con Ricco la prostituta. El All-U-Can es un restaurante de comida rápida y autoservicio, con un precio fijo y un lema que reza “come hasta que revientes”, suficientemente asequible para un tipo como Faeron.

4.- El cónclave rojo

Si los personajes logran sacar toda la información del commlink que encontraron en el sótano del hospicio, serán capaces de delimitar un área suficientemente pequeña como para intentar localizar el lugar en el que Faeron lleva residiendo estos últimos meses. El triángulo en el que se mueve principalmente el elfo (con la excepción de un local del que es habitual que está bastante lejos de esta zona), tiene como vértices un restaurante de comida rápida, una tienda de accesorios variados y un hotel de bajo coste.



Faeron lleva meses viviendo en un antiguo chalet al norte de Archie's, situado en una parcela rodeada de altas coníferas que bloquean la visión de la casa desde casi cualquier punto.

Para acceder al chalet hay que tomar una pequeña carretera privada sin asfaltar que rodea las propiedades colindantes. La casa destaca entre las demás por sus grandes dimensiones y por su llamativo tejado de color azul.

Si los personajes se mueven por la zona de Loveland y comienzan a preguntar por el joven, mostrando su fotografía (obtenida de su perfil en el Commlink), no es probable que tengan mucho éxito salvo que lo hagan en alguno de los tres

recintos antes mencionados, en cuyo caso es bastante posible que quien lo reconozca sea alguna de las mismas personas cuyos registros aparecen en el commlink o algún camarero o dependiente de Archie's o All-U-Can. Ninguno de éstos sabrá dónde vivía Faeron o a qué se dedicaba.

Si, por el contrario, añaden la información de que podría tratarse de un grupo de practicantes de magia, los personajes deberán hacer una prueba extendida de Etiqueta o Negociación CD 15 (que podría reducirse a CD 10 si van acompañando las pesquisas de algunas “propinas”), necesitarán reunir 6 éxitos, haciendo una prueba cada 15 minutos. Por cada prueba que hagan los personajes, existe una posibilidad de que el rumor de que hay gente haciendo demasiadas preguntas llegue hasta la casa. El director de juego hará una prueba en secreto contra una dificultad CD 20, sumando un +1 a la tirada por cada prueba hecha por los jugadores. Si la prueba tiene éxito, en la casa sabrán de ellos.

Conforme van reuniendo éxitos, los personajes irán obteniendo además la siguiente información:

1-2 éxitos. “Si, he escuchado hablar de esos tipos. Son como veinte o treinta y se pasean a veces por ahí con sus motos. Viven todos juntos en un grupo de casas abandonadas, no sé dónde. Me han contado que invocan espíritus malignos y hacen extraños rituales. No estoy interesado en saber nada más.”

3-4 éxitos. “En realidad los magos no son más de una docena, al parecer el líder de la secta ha llegado a un acuerdo con esos monstruos de Forever Tacoma y les hacen de guardaespaldas o de brazo armado o algo así. Es frecuente verles por encima de la (calle) 200.”

5 éxitos. “Hace casi una semana que no se les ve por ninguna parte, ni a los magos ni a los moteros. Seguro que están tramando algo malo. Lo que es seguro es que siguen por Loveland, si se hubieran marchado, recordaría un desfile así. Se les solía ver mucho al sur de (la calle) Sherman.”

6 éxitos. “Viven todos juntos en una gran parcela rodeada de árboles, en una casa grande con el tejado pintado de azul, no tiene pérdida. Los magos tienen bajo su control a los tipos de la banda mediante su magia.”

Si preguntan por Forever Tacoma (o si pasan una prueba de Conocimiento Callejero CD 20), sabrán que se trata de una banda de la zona, que viste con colores rojos y naranjas, formada principalmente por orcos y trolls. Se trata de un grupo extremadamente violento. Se mueven con motocicletas, pero también con coches y otros vehículos, en particular un Citymaster blindado que perteneció en su día a una patrulla de LoneStar.

Demasiadas preguntas

Si el rumor de las pesquisas llega hasta la casa, una partida de moteros saldrá de allí dispuesta a terminar con los curiosos por la vía rápida. Los personajes irán caminando por alguna de las calles, interrogando a los vecinos de la zona, cuando de repente se escuchará el estruendo de motores y todo el mundo comenzará a quitarse de en medio. Los jugadores que superen una prueba de Percepción CD 15, tendrán derecho a un turno de preparación, el resto... bueno... el resto podrá reaccionar cuando lluevan las balas...

La partida de caza vendrá compuesta por un furgón blindado Citymaster, pintado con los colores de la banda. Un troll asomará por la torreta superior armado con una ametralladora de aspecto amenazador con la que comenzará a barrer la calle tan pronto vea a los personajes. En la furgoneta vienen también tres orcos, uno de ellos conduciendo, que es además uno de los lugartenientes de la banda y quien dará las órdenes. La furgoneta parará atravesándose en la calle y abrirá sus puertas laterales, por donde uno de los orcos asomará con un lanzacohetes.

Rodeando al furgón vienen cuatro motoristas, tres orcos y otro troll, quienes se lanzarán hacia los personajes abriendo fuego con sus subfusiles, excepto el troll que blandirá una enorme cadena.

La casa del tejado azul

La casa donde se han estado reuniendo el misterioso grupo mágico de Faeron durante los últimos meses, es un viejo chalet que ha visto pasar mejores días. Se trata de una estructura

de dos plantas y tejado de madera - pintado de un color azul bastante intenso, que ya ha perdido parte de su brillo -.

La parcela en la que está situada se encuentra rodeada por completo de altos árboles que la mantienen aislada del resto, además su acceso es a través de un carril de tierra que discurre entre otras propiedades desde la octava avenida. El camino está bloqueado por una desvencijada verja metálica que se cierra con una gruesa cadena y un moderno candado electrónico con teclado alfanumérico. Todo el perímetro de la parcela está vallado, aunque no en muy buen estado. Aun así, recientemente se ha conectado el vallado a la red eléctrica, por lo que cualquiera que se acerque podrá distinguir un zumbido metálico con una prueba de Percepción CD 15 (Daño 2d6 NL).

Tanto sobre la verja como en algunos puntos del perímetro existen cámaras de seguridad. Cualquiera con un mínimo de conocimiento verá que hay muchos puntos ciegos a causa de los árboles, que permiten aproximarse hasta la verja sin ser vistos (Percepción CD 20 o Hardware u otra habilidad de conocimiento relevante CD 15). Incluso sería posible saltarla en algunos puntos sin ser visto (si se supera de algún modo el problema de la electricidad). Saltar la valla es una prueba de Tregar CD 10.

Por último, existe un punto al este de la casa donde los árboles están tan cerca a ambos lados de la valla que sería posible saltar de uno a otro para cruzar (Tregar CD 10 para subir o bajar del árbol y Acrobacias CD 17 para moverse por la rama y saltar al otro lado).

Todo el sistema de seguridad de la casa está controlado a través de un único nodo inalámbrico con un nivel de seguridad bastante básico. Se ha vuelto a poner en funcionamiento hace unos cuantos meses, pero sus programas son algo anticuados y tiene numerosos puntos débiles.

Autenticación:		Password		
Privilegios:		Estándar		
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	3	2	2	3
Spiders:	Ninguno			
IC :	Baby Swarm (Ataque; Armadura)			
Programas:	Analizar	2		
ARC:	Alarma sonora, antiguamente tenía contratado un hacker de seguridad que supervisaba la cuenta.			

Actualmente no queda nadie en la casa con vida como para supervisar el sistema de cámaras de seguridad (bueno, alguien vivo sí que queda, pero no tiene interés en la vigilancia), de modo que aunque comentan un error y sean captados por las cámaras, no tendrá consecuencias. Para compensar este hecho, las vallas son patrulladas de forma esporádica y poco profesional por algunos miembros de la banda, de modo que los jugadores podrían encontrarse con algún orco o troll que está dándole la vuelta al perímetro sin demasiado interés.

Naturalmente si los personajes han llamado la atención con sus preguntas y la banda ha organizado una partida de caza o si saltan las alarmas del sistema de seguridad, la vigilancia en la casa será mucho más seria y serán dos parejas las que patrullen de forma constante, además de otra pareja que se situará oculta entre los matorrales del camino de acceso (percepción CD

20 para descubrirlos), atentos a cualquiera que se aproxime a la entrada y prestos a abrir fuego.

La banda de moteros se agrupa en la zona despejada que hay frente a la casa, habiendo establecido allí un campamento semipermanente. En total se trata de una veintena de tipos duros: 5 trolls y 15 orcos. El líder es un gigantesco troll que responde al sobrenombre de “Crusher” y sus dos lugartenientes principales son dos orcos llamados Rosko y Chacal. A Crusher le encanta luchar con sus puños y lo hará siempre que tenga ocasión. Le gusta aturdir a sus víctimas con sus golpes para luego estrujarlas en un abrazo mortal, rompiéndoles la espalda.



Si los personajes tienen ocasión de echar un vistazo a la casa y a sus guardianes sin hacer saltar las alarmas, podrán ver a los moteros frente a la casa, ociosos. En el extremo más alejado de la casa tienen aparcadas todas sus motos y el furgón blindado, sobre una zona de tierra, mientras que ellos están repartidos por la parte cubierta de césped, bebiendo en grupos o participando en peleas improvisadas en las que los demás apuestan.

Si esperan el tiempo suficiente (lo dejamos a criterio del director de juego, que puede determinar al azar si es así), verán a una persona salir de la casa. Se trata de un humano, vestido con una túnica negra llena de simbología arcana. Resulta obvio que no pertenece a la banda. El humano se acercará hasta Crusher y conversarán un rato. Sin duda se trata de uno de los magos y el enorme troll parece atender a sus instrucciones. Si alguno de los personajes tiene medios para escuchar lo que están hablando, el mago estará diciéndole que el ritual está próximo a su finalización, por lo que pronto la banda recibirá su pago y podrán marcharse. No habrá más conversación y el mago regresará a la casa.

Un vistazo astral

Si algún personaje realiza una exploración astral de la zona y los seres que allí se encuentran, descubrirá que ninguno de los miembros de la banda es mágicamente activo y tan solo Crusher y sus lugartenientes poseen algún tipo de implante destacable. El supuesto mago sí que es mucho más de lo que parece, para distinguir su verdadera forma astral será necesaria una prueba enfrentada de Lectura astral contra el Enmascaramiento del espíritu (+8), si el mago vence, su imagen astral muestra a una enorme criatura igual que la que enfrentaron bajo el hospicio: un shantak. Si vence el espíritu, la imagen será la del mago que está habitando.

El espíritu ha habitado el cuerpo del mago, pero esta vez la voluntad del mago era suficientemente firme y su cuerpo ha soportado la transformación, dando lugar a una versión más poderosa de la criatura, con las capacidades de ambos. Aun así la criatura sigue estando en control y del mago original tan solo quedan sus recuerdos y sus capacidades, quedando borrada toda su esencia. Además el mago lleva dos focos activos: un cuchillo (encantado mediante el hechizo visto en “La llave de la Sabiduría”) y otro de contramagia de nivel 3.

(Nota: la criatura es un ser de naturaleza dual, por lo que es capaz de ver a los seres proyectados astralmente e interactuar con ellos.)

El interior de la casa

A diferencia del hogar de acogida, la casa no está rodeada con un muro mágico y se puede acceder al interior desde el espacio astral o físicamente sin impedimentos. El interior de la casa denota que ha pasado abandonada mucho tiempo y que, pese a estar siendo utilizada desde hace meses, nadie se ha molestado en mejorar sus condiciones.

La planta alta se ha acondicionado como dormitorios para todos los miembros del grupo mágico. Hay cuatro dormitorios, en tres de ellos hay cuatro camas apretadas, así como un montón de efectos personales, incluidos varios commlinks apagados. La mayoría de ellos carecen de valor, aunque una exploración a fondo y varias pruebas de Percepción CD 20, permiten rescatar de entre el caos los siguientes objetos de valor:

- Materiales para atar espíritus, hasta Magnitud 5 (2.500¥)
- Varios libros mágicos menores, sin hechizos (500¥)
- Un fetiche para un hechizo de curación, con forma de pulsera (500¥)
- Una fórmula mágica para el hechizo “Dedos Mágicos” (1.500¥)
- Un par de credisticks certificados, con 1.500¥ y 4.000¥, respectivamente.
- Una pistola especial modelo Fichetti Pain Inducer (2.000¥)

El último dormitorio está limpio y ordenado, parece haber sido utilizado por una única persona y, por la forma en la que ha sido todo recogido, da la sensación de que quien fuera no tenía intención de regresar. La habitación pertenece al líder del culto, el Sr. Hope.

La planta de abajo contiene principalmente la cocina y un gran salón, aparte de un aseo y un pequeño trastero. La cocina ha sido utilizada con frecuencia y está tan desordenada como cabría esperar por la cantidad de personas que han habitado la casa. En la nevera hay una extraña sustancia líquida de color marrón claro en un pequeño envase de cristal que probablemente pasará desapercibido a los personajes en un examen rutinario (prueba de Percepción CD 30 para que les llame la atención), pero que resultará evidente con una exploración astral de la nevera ya que se trata de la droga mágica que se encuentra en el cuerpo de los niños (y también en el de los magos que encontrarán a continuación)

Es en el salón donde todas las actividades de la casa tenían lugar. Ahora mismo el salón está ocupado por los cuerpos de ocho magos y magas de diversas razas metahumanas (hay dos mujeres humanas entre los cuerpos), sentados o tumbados en butacas y sillones. Siete de ellos están muertos, sus muñecas han sufrido cortes y su garganta ha sido abierta. La sangre seca baña sus túnicas rituales (todos visten igual, con túnicas negras repletas de simbología arcana) y el suelo a su alrededor. Una tirada de Primeros Auxilios o de Medicina CD 15 revelará que todos llevan muertos algunos días.

El octavo mago aún no ha muerto, por los cortes de sus muñecas fluye despacio la sangre, goteando hasta el suelo, pero su garganta sigue intacta y su pulso, aunque débil, aún se puede detectar (Primeros Auxilios o Medicina CD 10). Éste mago no viste con la túnica ritual que llevan todos los demás, se trata de un varón humano de rasgos indios y sus ropajes le dan más la apariencia de un chamán.

En medio del salón, suspendida en el aire, hay una pirámide prácticamente idéntica a la que los personajes encontraron en el sótano del hospicio de Redmond.

Una visión al espacio astral revelará que el chamán está unido a la pirámide y que ésta proyecta su haz hacia un portal, al igual que en el ritual realizado con los niños. Además del hilo plateado que marca su forma astral, pequeños haces de maná surgen de las muñecas abiertas del mago y se unen al resto, como si la propia vida del hombre estuviera siendo absorbida.

Al igual que se indicaba en el ritual bajo el hogar de acogida, cualquier personaje despertado podría quedar atrapado por la pirámide. Igualmente, desplazar la pirámide de su posición o atacarla físicamente, interrumpirá el ritual de inmediato, aunque el chamán no despertará ya que ha pasado demasiado tiempo unido al mismo y su forma astral está al otro lado del portal.

Nota: Si has jugado anteriormente la aventura “El asunto Knocker”, el chamán que está atrapado en el ritual es El-que-maúlla-en-las-sombras, también conocido como “Gato”, uno de los miembros del grupo de runners de “One Shot” Smith. Los personajes podrían reconocer su aura mediante una lectura astral si han interactuado con él anteriormente.

En el salón, esperando el fin del ritual pacientemente para marcharse con la pirámide, se suele encontrar el mago poseído por el espíritu del shantak, salvo que haya salido al exterior avisado por Crusher o para dar algún tipo de orden. Si el ritual se interrumpe, lo advertirá inmediatamente y entrará en la casa tras avisar a Crusher y su banda.

Interrumpiendo el ritual

Aunque también podrían no hacerlo (en cuyo caso el ritual finalizará unos treinta minutos después de que los personajes descubran lo que está sucediendo), lo normal es que los personajes sean quienes interrumpan el ritual y, de ese modo, salven los últimos retazos de magia que quedan en el cuerpo de Gato. Atender sus heridas con una prueba CD 15 de Primeros Auxilios, Medicina o mediante magia, lo librá de peligro más inmediato y les dará tiempo para llevarlo a un hospital.

En el salón existen unas cuantas pistas y objetos valiosos que los personajes querrán llevar consigo para examinar:

- **La pirámide:** es básicamente igual que la anterior, aunque un personaje que tenga una imagen para comparar o que pase una prueba de Percepción CD 15, podrá ver que no son idénticas ya que las marcas en su superficie son diferentes. Por lo demás, será tan pesada y fría al tacto como la primera. Esta segunda pirámide no estaba situada sobre una línea de maná y fue activada con la magia conjunta de todos los participantes en el ritual (excepto Gato). Una prueba de Lectura Astral CD 25 sobre la pirámide revelará la intervención de 13 auras distintas en su activación.
- **Los libros:** en el salón hay una gran cantidad de herramientas rituales y libros mágicos, algunos en papel y la mayoría en soporte digital. Una prueba de Percepción CD 15 revelará que alguien se ha llevado varios de ellos, sobre todo de los libros físicos. Aun así quedará material suficiente para elevar el nivel de magnitud de cualquier logia en 2 puntos, realizando el ritual apropiado (durante dos días).
- **Las Reglas de Ruina:** entre los libros que quedan en papel, existe uno que parece mucho más antiguo que el resto (y del que los personajes pueden haber oído hablar si han investigado los robos de libros de las noticias). Si los personajes ya han examinado a fondo el primer libro, podrán localizar el sello parcialmente borrado de la biblioteca de Boston, las extrañas marcas que indican que perteneció a alguna logia o grupo de estudio (Percepción CD 15 si saben lo que buscan, CD 25 en caso contrario) y, por supuesto, anotaciones hechas a mano que parecen coincidir con la caligrafía de las notas del primer libro. El libro está en castellano antiguo, las anotaciones en inglés.
- **Efectos personales:** por supuesto los personajes podrán inspeccionar los commlinks y las posesiones de todos los pertenecientes al grupo mágico, que estarán repartidas por la casa. La mayoría son jóvenes magos sin familia o cuyas familias están sumidas en la miseria de los yermos (alguno podría venir de una situación algo mejor, a discreción del director de juego). Todos se han unido a un grupo mágico del que no han contado nada a sus familiares o amigos. Sin embargo si habrá algo que podrán averiguar ya que algunos tendrán un contacto entre sus llamadas, un mensaje privado o una fotografía de grupo en la que aparece alguien que no se encuentra en el salón, alguien a quien se refieren como Sr. Hope.

Experiencia

Volvemos a recompensar a los personajes por sus acciones:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Matar al Shantak -----	1 pto.
Salvar la vida a "Gato" -----	1 pto.

5.- Tirando del hilo, otra vez

De nuevo los personajes tendrán unos cuantos cabos que atar, además es posible que algunos de los temas que comenzaron a investigar anteriormente todavía no hayan arrojado respuestas, como podría ser la investigación sobre el shantak, el significado de las marcas de la pirámide o, incluso, la lectura del libro. Vamos a repasar las nuevas acciones que podrán tomar los personajes ahora:

Regreso al hospital

Si han conseguido interrumpir el ritual a tiempo, lo más probable es que lleven a Gato al mismo hospital donde aún permanecen bajo cuidado los niños, Lisa y Dugan. Nuevamente esta escena tendrá más relevancia si los personajes ya han tratado con anterioridad con el grupo de runners de "One Shot" Smith.

Básicamente, el estado de Gato es el mismo en el que se encuentra Lisa, con la diferencia de que el chamán ha perdido casi toda su magia (es posible, si los personajes interrumpieron también el primer ritual, que Dugan tampoco perdiera toda su magia y esté en el mismo estado que Gato). Tras los análisis rutinarios encontrarán en su cuerpo la misma droga que hallaron en la sangre de los niños.

Si los personajes contactan con Smith y le informan del estado de su compañero, éste acudirá acompañado de Jackie Sugar, quien se deshará en lágrimas junto a la cama de su amigo y amenazará a los personajes si cree que han podido tener algo que ver con su estado. Smith calmará los ánimos y se interesará por lo que los personajes han averiguado. Dependerá de lo que éstos decidan contar el que Smith ate los hilos más o menos rápido pero, en esencia, lo que él sabe es que Gato lleva un par de semanas intentando localizar a su hermanastra, una maga hermética llamada Laura Miller, más conocida en el mundillo arcano como Belladonna. Smith podrá proporcionarles una fotografía de la joven que no corresponde con ninguna de las dos mujeres encontradas muertas en el ritual de Puyallup.

La segunda pirámide

Si ya han estudiado la primera pirámide, es posible que tengan en marcha un programa agente intentando ubicar las marcas de la superficie en el mapa celeste. Los personajes podrán esperar a que el programa termine de realizar la primera búsqueda o añadir estos datos a la misma.

Al igual que con el otro modelo en AR, el programa tendrá que realizar una prueba extendida de Búsqueda de datos + Escaner CD 15 (16 pruebas/ 1 día). Si los personajes deciden que el programa reduzca su búsqueda o empiece comparando el modelo con las estrellas visibles desde el hemisferio norte (las que se ven desde Seattle), el número de pruebas se reducirá a 8; si deciden acortar aún más la búsqueda y escogen las estrellas visibles en el hemisferio norte en esta época del año (entre primavera y otoño), el número de pruebas quedará en tan solo 4.

Tras este tiempo el programa encontrará una coincidencia de un 97%. En una determinada posición, todos los puntos quedarán emparejados con estrellas excepto uno de ellos, correspondiente a uno de los vértices. La mayoría de las estrellas identificadas pertenecen a la constelación Aquila (el águila), de la que aparecen representadas los astros principales (Altair – en un vértice –, Alshain y Tarazed). También están marcadas algunas otras estrellas pertenecientes a constelaciones de su entorno como Sagitta (la flecha) y Vulpecula (la zorra). El punto sin identificar coincide con el elemento sin identificar de la primera pirámide.

Las Reglas de Ruina

Un primer vistazo al libro revelará de forma rápida los siguientes datos:

Las Reglas de Ruina está escrito en castellano y su autor es Felipe de Navarra. La fecha en la que se escribió es 1520. El libro es una primera edición de tirada desconocida.

Al igual que ocurría con “La llave de la Sabiduría”, el libro tiene borrado el sello de la biblioteca de Boston y marcas que lo identifican como perteneciente a un grupo de lectura o una logia (las dificultades para localizar estas señales las puedes encontrar en el capítulo anterior o en el correspondiente al primer libro).

Si algún personaje conoce el idioma y decide leer el libro, nuevamente le llevará unos cuantos días analizarlo en profundidad. Consideraremos la lectura del libro como una prueba extendida de Inteligencia o Sabiduría, CD 15, 5 pruebas, 1 día. Tras ese tiempo averiguará lo siguiente:

- Felipe de Navarra era un fraile español del siglo XVI y en el libro cuenta que le ha sido revelada la próxima llegada de un mesías de la destrucción. Un ser que nacerá en las lejanas tierras occidentales, hogar de los salvajes de piel roja que viven al otro lado del gran océano, en el nuevo mundo descubierto por Colón. Allí, un hombre liberará al Ser Antiguo de su prisión estelar. Entre sus páginas llenas de descripciones de horrores futuros, visiones apocalípticas y múltiples delirios, describirá una tierra *“propicia para los grandes eventos mágicos, en el confín del nuevo mundo”* que tiene suficientes similitudes como para poder afirmar que se trata de la zona de Seattle.
- Las anotaciones manuscritas están realizadas por una única persona, cuya caligrafía parece coincidir con la hallada en el otro libro. Los personajes podrían confirmar este extremo escaneando y superponiendo las caligrafías, que tienen pequeños matices diferentes pero que son, en su gran mayoría, idénticas. Las anotaciones matizan y completan los detalles del libro, ubicando la zona con mayor precisión y haciendo referencia a la necesidad de ofrecer un sacrificio de magia y vida al Ser Antiguo.
- Un párrafo concreto del libro parece hacer referencia a las extrañas criaturas a las que ya han tenido que enfrentarse, los shantaks:
“...Y escrito está que Ellos, con el tiempo y el paso de las edades, volverán a huir de sus prisiones [...] pero hasta que las estrellas estén alineadas y llegue el momento, has de saber que esperan junto a la Puerta de Plata [...] y que pueden maldecir o bendecir a quien los invoca [...] y la llegada del Ser Antiguo será precedida por monstruosidades de pesadilla, que se harán carne y surcarán los cielos alabando Su nombre...”

Nuevamente quedará la sensación de que muchos detalles quedan sin revelar y si alguien ha leído los dos libros y supera una prueba de Inteligencia o Sabiduría CD 10, verá que existen algunas referencias cruzadas entre ambos libros y otras que hacen mención a volúmenes desconocidos. Las dos obras, a pesar de la distancia evidente que las separa, parecen contar partes diferentes de una misma historia.

Una búsqueda de información acerca de este libro por la matriz (prueba extendida de Búsqueda de Datos + Navegador, CD 15, 8 pruebas, 1 minuto), revelará la existencia de una traducción al inglés, realizada por los profesores Theodore Hayward Gates y Pascal Chevillion en 1714. La mayoría de los libros están en paradero desconocido desde hace mucho pero en la biblioteca de Boston tiene un volumen de la versión traducida. El libro no se encuentra disponible en formato digital.

Un personaje que haya leído el libro completo podrá realizar una prueba de Inteligencia CD 10. En caso de superarla puede subir un nivel en su habilidad de Conocimiento Metaplanos.

El misterioso Sr. Hope

Si los personajes dedican un buen rato a examinar y hackear los commlinks de todos los miembros que han encontrado del grupo mágico, serán capaces de reunir información para identificarlos a todos, incluido aquellos que aún no han encontrado.

El grupo mágico estaba formado por 13 personas, de las cuales los personajes ya han localizado a diez. Ocho de ellos estaban muertos en el ritual de la casa de Puyallup, los otros dos habían sido poseídos por espíritus invocados desde otro metaplano (los shantaks). Los tres miembros restantes del grupo se pueden identificar a partir de retazos de información, fotografías y/o números de contacto:

Belladonna, humana, hermanastra de El-que-maulla-en-las-sombras. Su commlink estaba en la casa por lo que es imposible localizarla a través de él. Se trata de una mujer pelirroja de unos treinta años.

Älagos, un varón elfo de edad indeterminada. Su commlink también estaba en la casa. Lleva la cabeza completamente afeitada y con varios tatuajes.



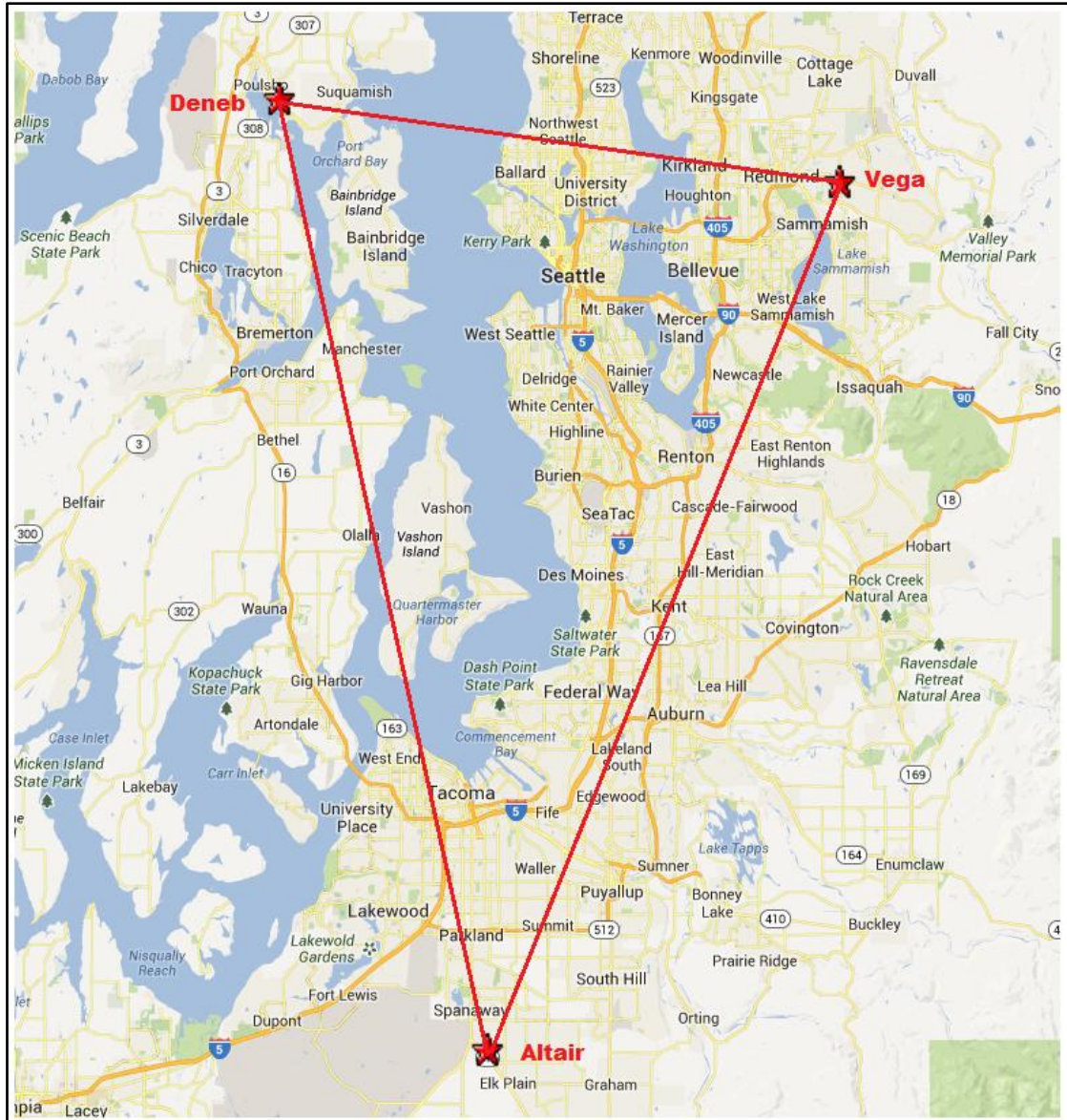
El Sr. Hope, quien según la información recogida entre todos los equipos, parece el líder del grupo mágico. Las fotografías muestran a un hombre de entre cuarenta y cincuenta años, con profundas entradas en el pelo y sienes ligeramente canosas.

Los nombres por los que se identifican todos los miembros son claramente apodos o alias, por lo que no es posible encontrar por la matriz más información de ninguno de ellos. Tan solo podrán saber más cosas sobre Belladonna a través de Smith o Jackie Sugar.

Los personajes pueden intentar rastrear la matriz utilizando las fotografías e imágenes captadas en los diferentes commlinks, pero será una búsqueda inútil ya que, en el mejor de los casos, conseguirán imágenes de Belladonna o Älagos, de varios días atrás y por los alrededores de Puyallup, lo cual no les aportará más información de la que ya tienen. Del misterioso Sr. Hope no obtendrán absolutamente ningún dato.

Trazando un mapa

Es bastante posible que a estas alturas y sobre todo si han logrado localizar en el mapa celeste lo que significan los puntos marcados sobre las dos pirámides, que a los personajes se les ocurra intentar situar esos puntos sobre un plano de Seattle, comparando las estrellas del triángulo de verano con los lugares en los que han tenido lugar los dos rituales de Seattle. Las combinaciones posibles son muchas, pero si utilizan la lógica, asociarán correctamente el primer ritual con la estrella Vega y el segundo con Aldair, de modo que a partir de la posición de Deneb en el cielo nocturno les dejará tan solo una opción a la hora de colocar el triángulo sobre el mapa.



Tras hacer los cálculos pertinentes, el tercer punto del mapa estará situado sobre el Parque Municipal Frank Raab, el cual está situado en tierras del Concilio Salish-Shide. Si realizan el cálculo con ayuda de ordenadores y procuran precisar al máximo, descubrirán que el punto queda situado en mitad de la zona boscosa del parque.

A los personajes también podría ocurrírseles marcar sobre el mapa la ubicación del misterioso punto que ha aparecido en ambas pirámides y que no se corresponde con ningún astro celeste. Este punto caerá, exactamente, sobre la más imponente y enorme estructura de todo Seattle: el Arcology Commercial and Housing Enclave (ACHE), la antigua Renraku Arcology.

6.- Un ritual en el bosque

Efectivamente, un tercer ritual mágico ha dado comienzo hace unos cuantos días en el Parque Municipal Frank Raab. En realidad, los tres rituales empezaron con un margen de apenas un día y medio entre el primero (el de la casa en Puyallup) y el último (el del parque).

La razón por la que los personajes han sido capaces de encontrar la casa antes de que el ritual llegara a su fin es que extraer la energía mágica de ocho magos adultos conlleva mucho más tiempo que agotar la de unos niños que no han sido iniciados en las artes mágicas. Además, la aparición de Gato por la casa y su incorporación al ritual retrasó aún más su finalización.

Con el ritual del parque va a ocurrir algo similar. En este caso la energía mágica está siendo robada de la propia naturaleza (como veremos más adelante) y el ritual se prolonga aún más tiempo que en los casos anteriores. De este modo, si los personajes deciden acudir a investigar, tendrán la opción de hacerse con la tercera y última de las pirámides.

Como opción, si los personajes han dedicado mucho tiempo a la investigación y los días han ido pasando o si han decidido viajar hasta Boston para buscar más información sobre los libros (ver más adelante), el director de juego puede decidir que el ritual del parque ha llegado a su fin y dejar a los personajes sin conseguir la última pirámide, disponiendo de los adversarios de este capítulo para añadirlos al encuentro final que tendrá lugar en la Arcología. También es posible que los personajes no tengan la ocurrencia de marcar los puntos sobre el mapa de Seattle y solo se enteren de lo sucedido aquí por las noticias en los próximos días.

A continuación detallaremos las dos opciones para que cada director de juego escoja el camino que prefiera.

Viajar a Salish

Para viajar a Salish disponen de varias opciones, según quieran hacerlo de forma legal o sin pasar por los controles oficiales.

La vía legal

En realidad, miles de ciudadanos de Salish entran y salen cada día de Seattle por motivos de trabajo, por lo que cualquiera con un pase de trabajo y un SIN apropiado puede cruzar la frontera sin apenas demora. Si eres un ciudadano de Seattle, por el contrario, necesitas pasar por la oficina de pasaportes situada en la Isla del Consejo y solicitar un pase de visitante.

Por desgracia la burocracia de la oficina de pasaportes es casi infinita y el tiempo que tardan en conceder los pasaportes puede extenderse hasta ocho largas semanas. Con los contactos apropiados y algo de dinero para sobornos se puede recortar un poco el tiempo, aunque en ningún caso tardará menos de una semana (prueba extendida de Negociación CD 15, 8 pruebas, 1 semana. Bono de +1 a la prueba por cada 100¥ en sobornosa, a las ocho semanas, en el peor de los casos, conceden el pasaporte).

Documentación falsa

Probablemente la manera más fácil de hacerlo sea comprar una licencia falsa en el mercado negro, un pasaporte falsificado que permita entrar y salir de Salish, asociado al SIN del personaje. Comprar un pasaporte falso de nivel 5-6 les permitirá entrar sin problema, si el pasaporte es de nivel 3-4 y el SIN es real o falso de nivel 4 o superior, tampoco habrá problema. En el resto de combinaciones de menor nivel, el pasaporte tendrá que superar un control rutinario de nivel 3 que, de fallar, llevará a un escaneo también del SIN.

Con nocturnidad

La tercera forma es colarse en Salish. Desde Bainbridg Island, en Outremer, sería fácil coger una pequeña lancha silenciosa y desembarcar en cualquiera de las muchas playas de Liberty Bay, quedando tan solo un paseo a pie hasta el parque, cuya linde sur queda a penas a quinientos metros de la costa. También sería posible hacerlo a plena luz del día, aunque en ese caso sería mucho más complicado no llamar la atención de las patrullas costeras del Consejo.

Si escogen este último método, tendrán que superar una prueba de Pilotar Vehículo Acuático CD 15 para eludir a la patrulla y escoger un buen punto de desembarco. Luego deberían ocultar la lancha o llevarla de regreso a aguas de Seattle (con una nueva prueba de Pilotar).

Los personajes también podrían escoger otras opciones como cruzar a nado los 200 m que hay entre Bainbride y la costa de Salish; saltar en paracaídas sobre el parque u otro centenar de ocurentes formas, en cuyo caso al director de juego de turno le tocará improvisar.

¡Llegamos tarde!

Si los personajes deciden recabar información sobre el Parque Frank Raab antes de viajar hasta Salish, encontrarán varios datos interesantes y una noticia reciente relacionada con el parque.

Parque Municipal Frank Raab

Contactos	Matriz	Información
Callejero Naturaleza CD 10	CD15 / 2	El parque es muy conocido por ser el hogar de varias especies de plantas Despertadas. También encontrarán una noticia fechada hace muy pocos días (ver más adelante)
Naturaleza CD 15 Callejero CD 20	CD15 / 4	En particular posee una gran población de Liquidambar Straflua, una árbol cuyas semillas reaccionan a la presencia de seres vivos de sangre caliente que se acerquen hasta aproximadamente un metro de distancia. La semilla sale disparada del árbol con un fuerte sonido, pudiendo llegar a causar cierto daño a criaturas de pequeño tamaño.
Naturaleza CD 20 Callejero CD 25	CD15 / 8	Existen rumores que apuntan a que los cuidadores del parque han sido capaces de cultivar una pequeña población de Dipladenia Oncidium u Orquídea Carmesí, una planta despertada natural del sureste de Asia con fuertes propiedades narcóticas y utilizada en la fabricación de varios tipos de drogas.
Naturaleza Callejero Criat. Mágicas CD 30	CD15/16	Rumores aún menos fiables afirman que hace pocos días un pescador que se encontraba en Liberty Bay vió una extraña criatura, similar a un dragón, salir del interior del bosque durante la noche y volar en dirección a Seattle.

Muerte en el parque.

Poulsbo, Salish – Ayer tarde fue hallado sin vida el cuerpo del guardabosques Frank “Oso Nocturno”, tras dos días de búsqueda por parte de las autoridades.

Frank había detectado hace unos días que algunos árboles del pequeño bosque perteneciente al Parque Municipal Frank Raab estaban muriendo sin razón aparente, consumiéndose desde su propio interior. Tras dar aviso a sus superiores, el guardabosques se internó en el bosque en busca de alguna posible explicación. Minutos después, mientras informaba por radio de que al menos una hectárea de árboles en la zona más profunda de la pequeña masa boscosa estaban sufriendo los mismos extraños síntomas, la conexión se cortó.

Las autoridades no han revelado aún detalles sobre la causa de la muerte del guardabosques o de los árboles, aunque todo apunta a causas mágicas en ambos casos ya que, según fuentes contrastadas, la población afectada ha sido en su mayor parte los árboles pertenecientes a la especie Liquidambar Straflua, de origen mágico. Según estas mismas fuentes los árboles y la tierra parecen *“consumidos, como si alguien hubiera robado toda la magia de su interior y su vida con ella”*.

No hay mucho más que los personajes puedan averiguar, aunque si deciden viajar hasta Salish y hacer unas cuantas preguntas podrían llegar a enterarse de que el guardabosques murió atacado por una bestia de gran tamaño, dotada de garras y colmillos, posiblemente un dragón.

Si visitan la zona del bosque afectada (la policía ha precintado la zona, pero no habrá una vigilancia especialmente intensa, al fin y al cabo ya no queda nada que salvar), lo que verán será una superficie de tierra muerta y árboles mustios y apagados. Desde el espacio astral la visión será aún más devastadora si cabe, como un agujero oscuro donde la magia ha desaparecido casi por completo.

Emboscada en el parque

Como los personajes han actuado con celeridad (o el director de juego ha decidido que llegan a tiempo), aún podrán llegar al bosque antes de que el tercer ritual haya finalizado.

Si los personajes intentan recabar algo de información previa sobre el parque antes de viajar a Salish, utilizaremos la tabla incluida en el apartado anterior, con excepción de la noticia periodística y rumor sobre el dragón que sobrevoló el bosque (ya que aún no ha pasado ninguna de las dos cosas).

En el bosque, mientras la pirámide permanece suspendida en medio de un grupo de árboles a los que está absorbiendo su esencia astral y su vida, junto con la de la porción de parque en la que están situados, aguardan pacientemente un nutrido grupo de adversarios. Los más peligrosos son Belladonna y Älagos, a quien le ha llegado el turno de acoger a un shantak en su interior. Al igual que sucedió con Michael Sicard, su fuerza de voluntad ha logrado retener sus recuerdos y su físico, lo que otorga al shantak la oportunidad de hacerse pasar por un metahumano.

Junto a los dos magos, media docena de miembros de la banda de Forever Tacoma los acompañan, ocultos mediante un hechizo de Fantasma Tridimensional, que los cubre con la ilusión de una porción de bosque. El hechizo ha sido lanzado a magnitud 5, por lo que será necesario una prueba de Voluntad CD 20 para advertir la ilusión (asumiremos que el lanzamiento ha obtenido éxitos suficientes para superar la voluntad de todos los personajes).

Las noticias de la intervención de los personajes en los otros dos rituales ya ha llegado hasta Belladonna, de modo que tanto el shantak como ella están permanentemente vigilando el espacio astral, mientras los pandilleros vigilan el físico, descansando por turnos (siempre habrá cuatro tipos de la banda despiertos y vigilantes, Belladonna estará despierta y descansada para cuando lleguen los personajes... si, si, justo, que casualidad...).

Cuando los personajes se aproximen, tendrán que enfrentar su sigilo contra la percepción de todos los que vigilan, quienes se lanzarán a atacar tan pronto los adviertan. Los disparos y la magia serán suficientes para alertar al guardabosques, por lo que cinco minutos después de que se inicie el enfrentamiento llegará una patrulla policial del consejo.



Belladonna

Si alguno de los personajes tiene ocasión de realizar una Lectura Astral sobre Belladonna y supera un CD 15, advertirá que hay sobre ella un hechizo que no se ha lanzado a sí misma. Se trata de un hechizo de Sugestión implantado por el Sr. Hope a través del cual ha conseguido convencer a la hechicera de la necesidad de unirse a su causa.

El hechizo está lanzando a magnitud 6 y para dispersarlo se requiere una prueba de contramagia CD 28 que, tenga éxito o no, provoca un cansancio de 6d6-6. Si la prueba no tiene éxito se puede intentar con un bono +2 acumulativo en cada tirada posterior (pero recibiendo el daño de cansancio cada vez). Si la magnitud controlable para el mago que intente la dispersión es menor de 6, el daño será físico y letal.

A pesar de los riesgos, liberar de su sugestión a Belladonna será la forma de conseguir transformar a una peligrosa enemiga en una aliada que conoce parte de las intenciones del Sr. Hope y podría ayudar a los personajes (*ver el capítulo 9: Incursión en ACHE*).

Prisioneros

Si tienen ocasión, Belladonna y Älagos intentarán capturar vivo a alguno de los personajes con el fin de llevarlo ante el Sr. Hope para que éste pueda interrogarlo y averiguar quiénes son, cuánto saben y dónde tienen las otras pirámides. (**Nota:** aunque, como veremos más adelante, el Sr. Hope no está especialmente preocupado por ninguna de estas cuestiones. Por cierto, “con vida” no quiere decir “ileso”, ojo).

Experiencia

Una vez más, los personajes se han ganado unos cuantos puntos de experiencia:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Conseguir las tres pirámides-----	2 ptos.
Quitar la sugestión a Belladonna ----	1 pto.

7.- Repasando los hechos

En este punto de la trama quizás sea interesante recabar qué han conseguido los personajes y en qué puntos diferentes de su investigación podrían encontrarse para, de esta forma, orientar un poco al director de juego sobre los pasos a seguir a continuación.

Lo saben todo

Los personajes han conseguido las tres pirámides y los dos libros, lo han descifrado todo y saben que algo grande está a punto de suceder en la Arcología. Lo más probable es que no hayan realizado aún el viaje a Boston, pero también podría ser que sí. Los personajes estarán más que dispuestos a meterse en la Arcología a ciegas, en el equivalente a una ciudad horizontal, para intentar encontrar al Sr. Hope y parar lo que esté haciendo. Es el momento de llevar a los personajes al enfrentamiento final en la Arcología (*capítulo 9: Incursión en ACHE*).

Tienen nociones

Los personajes tienen alguna de las pirámides y libros, pero no toda la información. Quizás no han llegado al tercer ritual y solo se han enterado por la prensa. Si están en este punto es casi seguro que no han tenido la idea de realizar el mapa de Seattle o que aún no han situado las estrellas en posición, probablemente se están planteando el ir a la biblioteca de Boston para intentar aclarar sus dudas.

Llegados a este punto tenemos dos opciones igualmente válidas: que vayan a Boston y recaben más información (lo que no tiene, necesariamente, que conducirles luego hasta la Arcología) o darles alguna pista a través de terceros para ayudarles a encajar el mapa celeste con el de Seattle (el grupo de Smith podría ser una buena opción, como también un vívido sueño de uno de los personajes en el que se le aparezca Lisa).

Absolutamente perdidos

Es poco probable que nos encontremos en este punto, al que solo podríamos llegar si los personajes no tienen ninguna de las pirámides y apenas algún libro. Si están aquí, probablemente se lo han ganado a pulso y deberían replantearse el ganarse la vida como shadowrunners. La única opción posible es que se enteren de todo por las noticias o los rumores de las calles, incluido lo sucedido en la Arcología. Como aún intentarán dar con la forma de recuperar a Lisa y a los niños, llevaremos a los personajes directamente al último capítulo: La Tierra Onírica.

8.- Una visita a Boston

Este capítulo es un comodín que puede tener lugar en cualquier punto de la aventura a partir de que los personajes obtengan alguno de los libros. La información que los personajes descubrirán en él les permitirá saber más cosas sobre lo que está sucediendo y, probablemente, les meterá el miedo en el cuerpo (*sobre todo si tus jugadores - como los míos - son aficionados a La llamada de Cthulhu o algún otro juego inspirado en el universo de H.P. Lovecraft y, muy particularmente, si han tenido ocasión de disfrutar/sufrir - como los míos - con la magnífica campaña de "Las máscaras de Nyarlathotep"*).

Los personajes viajarán a Boston tras haber conseguido y, seguramente leído, al menos uno de los dos libros robados: *"La llave de la Sabiduría"* y *"Las Reglas de Ruina"*. Tendrán curiosidad por las extrañas marcas de sus páginas, sus anotaciones incompletas y su misteriosa temática. Quizás esperando encontrar otros libros similares que les ayuden a impedir el ritual o a

recuperar a las personas perdidas en otro metaplan. Sea como fuere, su primera parada obligada será, sin duda, la biblioteca pública de Boston.

Viajar hasta Boston no debería ser un problema al tratarse de una ciudad perteneciente a los EUCA al igual que Seattle, de modo que si poseen un SIN de mediana calidad, que no esté siendo rastreado por las autoridades, todo irá bien.

La biblioteca de Boston

La biblioteca está situada frente a la gran plaza de Copley Square y ocupa varios edificios que se han ido añadiendo a lo largo de los años, desde que quedara ubicada definitivamente en este lugar en 1880. Es la tercera biblioteca más grande del territorio americano y fue la primera biblioteca pública en autorizar el préstamo de libros para llevar a casa. Actualmente posee más de veinte millones de libros físicos y como cinco veces más en soporte digital, a pesar de las graves pérdidas sufridas tras el segundo desplome de la matriz.

Los personajes no tendrán ninguna dificultad en acceder a la misma y consultar tantos libros como deseen, si pretenden llevarse alguno (o solicitar una lectura en formato digital de alguno de los volúmenes) podrán hacerlo simplemente mostrando su SIN de ciudadanos de los EUCA.

Existen muchas líneas de investigación que los personajes podrían seguir, ya que unas les llevarán a otras, aunque es probable que no exploren todos los caminos posibles. A continuación detallamos la información que podrán obtener en la biblioteca.

El símbolo misterioso

Si los personajes comienzan a realizar sus pesquisas sin ningún tipo de apoyo por parte del personal de la biblioteca (ya sea del personal metahumano o de los múltiples agentes virtuales accesibles desde la magnífica realidad aumentada del edificio), la labor será muy lenta y muy complicada de realizar (prueba extendida de Búsqueda de Datos CD 15, 16 pruebas, 1 hora). Si recurren a la ayuda de la biblioteca, obtendrán un bono de +10 a dicha prueba.

Tras todo este tiempo habrán consultado multitud de guías más o menos precisas, recorrido varios callejones sin salida y desechado toneladas de información pero, por fin, darán con un viejo volumen que hace referencia a las organizaciones fraternales (también llamadas masónicas) existentes en Boston a principios de 1900. El extraño símbolo que aparece en algunas páginas de ambos libros los identifica como pertenecientes a la “orden hermética del crepúsculo de plata”, fundada en Boston en 1913.

La Orden Hermética del Crepúsculo de Plata

Aunque más sencilla que la búsqueda anterior, seguirá siendo necesaria una prueba extendida de Búsqueda de Datos CD 15 (8 pruebas, 1 hora, +5 si recurren a la ayuda de la biblioteca), para dar con más datos de la orden. La siguiente información se puede ir entregando a los personajes conforme vayan obteniendo éxitos:

1 éxito. El dato más curioso y destacado es que en ninguna relación de organizaciones masónicas reconocidas aparece la “orden hermética del crepúsculo de plata”, sin embargo sí que consta en algunos documentos de la época la apertura de una sede de la orden en Boston en 1913.

3 éxitos. Uno de los libros consultados por los personajes, un oscuro y misterioso tratado de demonología, menciona a un grupo llamado “Caballeros del crepúsculo de plata”, que podría – o no – tener relación con dicha orden.

6 éxitos. El líder de la orden era un caballero llamado John Scott, que recibía el título de Noble filósofo de la logia. La orden fue un punto de encuentro de gran parte de la alta sociedad bostoniana, incluyendo a la gran mayoría de líderes de la comunidad. La sede de la orden era un elegante y antiguo edificio situado a las afueras de la ciudad, en el número 1 de Beech Road. La orden se reservaba el derecho de admisión y solo aceptaba caballeros de posición como miembros, existiendo aparte una rama femenina que se dedicaba a la realización de obras de caridad.

8 éxitos. En un artículo de sociedad de un viejo recopilatorio de prensa, encontrarán una serie de cuatro fotografías de una de las reuniones de la logia. Una de las fotografías muestra a los miembros de la logia posando frente a la casa, el resto están tomadas en los salones interiores de la misma, con los hombres entregados a la conversación y la bebida, principalmente. Si alguno de los personajes busca expresamente, una prueba de Percepción 20 permitirá localizar a un individuo que se parece mucho al señor Hope. El pie de foto lo identifica como Carl Stanford.

El Sr. John Scott

Al tratarse de un nombre muy común, obtendrán un montón de información relativa a numerosos “John Scott” que nada tienen que ver con el hombre que buscan. Nuevamente será necesaria una prueba extendida de Búsqueda de Datos CD 15 (6 pruebas, 1 hora, +5 si recurren a la ayuda de la biblioteca). Al igual que antes, daremos la información poco a poco.

3 éxitos. No hay datos sobre la fecha de nacimiento de John Scott, pero sí encontrarán que murió asesinado a finales de 1913 en su residencia de Beech Road, durante una de las reuniones de la logia de la cual era líder. La policía fue incapaz de resolver el crimen y siempre se mantuvo la teoría de que el asesino era un miembro de la orden.

6 éxitos. En un rincón apartado de la biblioteca hay un pequeño volumen, que carece de título, y que resulta ser un relato manuscrito sobre el asalto a la granja de John Scott, en 1721, por un grupo armado de ciudadanos de Boston. El autor del relato, Clyde Whipple, había formado parte del grupo y describe las razones del asalto (extraños sonidos por las noches, cánticos, extranjeros de aspecto sospechoso en la vecindad, y profanaciones de sepulturas), así como lo que vio allí (que es bastante terrorífico e incluye descripciones de criaturas monstruosas, una de las cuales coincide bastante fielmente con las criaturas voladoras que los personajes han visto en Seattle). Si el personaje que lee el relato supera una prueba de Inteligencia CD 10, se dará cuenta de que la granja se alzaba donde años después se ubicó la logia.

La casa de Beech Road, 1.

Esta información no está disponible realmente en la biblioteca y los personajes tendrían que solicitar los datos del registro de la propiedad de Boston, pero como es algo que pueden realizar a través de la matriz, lo añadimos en este mismo apartado.

El número 1 de Beech Road está en la actualidad a nombre de un tal Carl Stanford, quien heredó la propiedad a principios de 1914.

El Sr. Carl Stanford

Al igual que sucede con Scott, aparecerán datos que no parecen guardar relación con el hombre que buscan. Una vez más será necesaria una prueba extendida de Búsqueda de Datos CD 15 (8 pruebas, 1 hora, +5 si recurren a la ayuda de la biblioteca).

3 éxitos. En una colección de recopilatorios de prensa escrita del milenio pasado encontrarán un artículo que los buscadores resaltarán. En él aparece el nombre de Carl Stanford en un anuncio de algo que se denomina “Mirando hacia el futuro”, fechado en 1912. Al parecer se trata de un grupo de reunión para hombres de negocio, con sede en Nueva York.

6 éxitos. En otra serie de artículos del mismo recopilatorio aparece el nombre de Carl Stanford en una noticia de un asesinato múltiple ocurrido en Shangai en 1926. Según la noticia, un grupo de extranjeros sin identificar entraron en la mansión de Ho Fong, un rico empresario dedicado al negocio de las importaciones de arte, asesinando a todos cuantos allí se encontraban. El Sr. Stanford, invitado del señor Fong, fue una de las víctimas. Las autoridades describen como algunos de los cadáveres se encontraban en posición fetal, con expresiones de extremo dolor y sufrimiento en sus rostros, sin heridas externas aparentes.

8 éxitos. En un artículo de sociedad de un viejo recopilatorio de prensa, encontrarán una serie de cuatro fotografías de una de las reuniones de una logia local conocida como la “orden hermética del crepúsculo de plata”. Una de las fotografías muestra a los miembros de la logia posando frente a la casa, el resto están tomadas en los salones interiores de la misma, con los hombres entregados a la conversación y la bebida, principalmente. El pie de foto identifica a uno de los individuos como Carl Stanford. Si los jugadores tienen la foto del Sr. Hope no podrán evitar advertir el parecido.

La llave de la Sabiduría y Las Reglas de Ruina

Si buscan información sobre los dos libros que poseen descubrirán que existe una versión traducida al inglés de “*Las Reglas de Ruina*” que pueden solicitar, aunque dicho libro solo está disponible para consulta en biblioteca, no permitiéndose su préstamo. El libro está en un ala especial del edificio en la que se guardan los volúmenes más raros, antiguos o valiosos. Para consultar cualquiera de estos libros tienen que hacer una solicitud y esperar a que un empleado de la biblioteca se lo traiga.

Si buscan información sobre los libros (prueba extendida de Búsqueda de Datos CD 15, 8 pruebas, 1 hora, +5 si recurren a la ayuda de la biblioteca), obtendrán los siguientes datos:

2 éxitos. Los dos libros que poseen entraron a formar parte de la colección de la biblioteca en 1915, cuando un particular – Carl Stanford, residente en el nº 1 de Beech Road – decidió prestarlos a la misma mientras afrontaba unos negocios por el extranjero que iban a ocuparle durante varios años. Los libros pasaron a propiedad de la biblioteca tras el fallecimiento del señor Stanford en 1926.

4 éxitos. La colección entregada por el Sr. Stanford constaba de ocho libros de temática ocultista, cuyos títulos eran: *La llave de la sabiduría*, *Las reglas de ruina*, *Inteligencias maravillosas*, *La fundación oculta*, *El pueblo del monolito*, *Tras la puerta de plata*, *Catecismo de los Caballeros del vacío exterior*, *De Vermis Mysteriis*. De todos ellos la biblioteca tan solo posee ahora mismo una copia del “*Tras la puerta de plata*”, adquirida hace ya unos años.

6 éxitos. Toda la colección, junto a otra serie de volúmenes y varios mapas de valor histórico fueron robados a principios de la década del 2000. El autor de los robos – Edward Forbes

Smiley III, condenado en 2007 – jamás confesó haber robado los libros y éstos nunca se encontraron.

8 éxitos. Además de La llave de la sabiduría y Las reglas de ruina, otros dos libros estaban repletos de marcas y anotaciones, conformando una especie de subcolección dentro del grupo de volúmenes. Estos otros libros eran La fundación oculta y Tras la puerta de plata.

Tras la puerta de plata

Este libro va a resultar fundamental para los personajes a la hora de intentar recuperar a las numerosas personas atrapadas en otro metaplano a causa de los rituales del grupo mágico del Sr. Hope (aunque a partir de ahora ya podríamos hablar de Carl Stanford y su renovada Orden hermética del crepúsculo de plata).

Lamentablemente para los personajes, al recurrir a un volumen que no es el original estudiado por Stanford y que, por tanto, carece de marcas y anotaciones, será mucho más difícil para ellos entender e interpretar correctamente sus escritos. Consideraremos la lectura del libro como una prueba extendida de Inteligencia o Sabiduría, CD 15, 15 pruebas, 1 día. Si el personaje que se dedique a leer este libro también lo ha hecho con alguno de los anteriores, el número de pruebas a superar se reducirá en cuatro por cada libro leído.

El libro tendrá extractos tan extraños como el siguiente:

“... los gemidos de los locos no son sino el llanto natal del hombre nuevo, mientras el viejo se pierde como polvo arrastrado por el viento del desierto. Librado de las mentiras de la humanidad, el hombre nuevo (el hombre de la oscuridad) será libre de absorber la belleza de la nada, de disfrutar la desolada noche del vacío más absoluto. Mientras vuestra inútil razón se disuelve, alegraos sabiendo que otros, en lugares tan diversos como Escocia, Luisiana o el Sur del Pacífico han seguido el mismo camino, han bebido la misma sangre y se han regocijado como vosotros ante la misma perspectiva de una noche eterna...”

Tras la lectura completa y aunque persistirá la sensación de no poseer todos los datos necesarios (ya que aún hay, al menos, un libro que no han podido conseguir), el personaje habrá averiguado el destino de aquellas víctimas del ritual que aún tienen la fortuna de seguir con vida. Estas personas están en un lugar – que cualquier personaje con conocimientos mágicos identificará como un metaplano – llamado en el libro “la tierra onírica”. Este metaplano se funde sobre el plano físico de tal modo que resulta posible *abrir una puerta* entre los mismos, siendo ésta el portal que los personajes han visto en cada uno de los extraños rituales. Al otro lado del puente solo cabe suponer que se encuentre el misterioso *Ser Antiguo* o uno de los supuestos *Dioses* mencionados en los otros libros.

Este metaplano, como todos los demás, es accesible para cualquier iniciado que haya aprendido cómo moverse entre ellos, sin embargo el libro también revela una forma de realizar el viaje para aquellos no instruidos en el uso de las artes arcanas a través de un compuesto llamado *Droga Onírica*. El libro indica la forma de crear esta droga, en algunos aspectos similar a las nuevas BAD (Bioengineered Awakened Drugs – que traduciremos libremente como drogas mágicas de diseño), que combinan una serie de efectos tradicionalmente asociados a las drogas con otras propiedades o capacidades de origen mágico. Según lo descrito en el libro, esta droga otorga la capacidad de viajar a la *tierra onírica*.

- Crear Droga Onírica. Magnitud 4.
Tipo: F – Rango: LdV – Duración: P – Cansancio: Md6/2
Dificultad: 15

Este hechizo permite al mago crear una droga que facilita la entrada a un universo paralelo al nuestro, de índole extraña, oscura y siniestra, y desfasado unos 5 siglos respecto de nuestro universo (es decir, que si se toma la Droga Onírica en el año 2070, se llega a ese universo a mediados del S. XVI).

Realizar el ritual y fabricar la droga requiere de una categoría de éxito 4 para la primera dosis, obteniendo una dosis adicional por cada categoría de éxito obtenida por encima de 4. Se tarda unas 5 horas, sin importar el número de dosis creadas.

Quien ingiere una dosis cae muy rápidamente en un sueño profundo durante unas cuatro horas; la longitud subjetiva del sueño puede ser larga o corta y las memorias del mismo pueden ser distorsionadas. Es importante recordar que todos los que beben juntos la droga se encuentran juntos en el sueño. Cuando despierten en el otro universo, llevarán las ropas que vestían cuando tomaron la droga y portarán todos los objetos que tuvieran en su ropa o en sus manos cuando cayeron dormidos, con una excepción: todos los objetos fabricados con tecnología posterior a la fecha en que se aparece en el universo paralelo (salvo la ropa) no aparecerán.

Mediante el origen y la proporción de los ingredientes de la droga el hechicero puede ocasionar la entrada onírica en un área específica correlativa a nuestro universo, como una ciudad en concreto, o cualquier lugar aleatorio.

En la creación de la fórmula se emplea un gran número de hierbas, algunas comunes y otras místicas que el libro califica como muy difíciles de encontrar, pero que hoy en día no son en absoluto infrecuentes. El resultado final es un líquido marrón claro que actúa como un suave narcótico, haciendo que la mente del usuario se relaje más y, por tanto, esté más sintonizada con ese universo en particular.

La combinación de hierbas necesarias para fabricar la droga se puede conseguir en el mercado negro. Tienen una disponibilidad 8R y un precio de 500¥ por cada dosis (prueba extendida de Negociación CD 15, 8 pruebas, 1 día, bono +1 por cada 25% adicional que se pague).

Para poder realizar la combinación exacta que transporte a los nuevos soñadores al mismo punto al que viajaron los niños, será necesario obtener una muestra del compuesto que les fue suministrado. Esto es imposible a partir de una muestra de sangre, pero en la nevera de la casa del tejado azul, en Puyallup, hay una dosis de droga onírica que podrían analizar.

Cualquier corporación dedicada a la fabricación de productos farmacológicos (o cualquier sindicato metido en asuntos de drogas mágicas) pagaría por la fórmula entre 1 y 5 millones de neoyens, siempre que los jugadores estén dispuestos a meterse en un asunto tan turbio.

Además de conocer la existencia de la tierra onírica y la droga que ayuda a viajar hasta allí, el personaje que lea el libro sabrá que existe algo llamado la *“puerta de plata”*, que parece ser un ritual que permitiría la entrada a nuestro mundo de seres de otros metaplanos mucho más poderosos y peligrosos que los espíritus del plano material que los magos son capaces de convocar. El ritual no viene descrito al completo pero requiere de una gran cantidad de magia y, según el libro, del *“sacrificio de un millón de almas”*.

El personaje que haya leído el libro estará seguro de que lo visto hasta ahora puede satisfacer la demanda mágica a la que el texto hace referencia pero también comprenderá que, si alguien está llevando a cabo semejante ritual, aun debe morir mucha más gente.

Un personaje que lea el libro completo podrá realizar una prueba de Inteligencia CD 10. En caso de superarla puede subir un nivel en su habilidad de Conocimiento Metaplanos.

Visitando el número 1 de Beech Road

Es posible que los personajes deseen visitar la antigua mansión donde la orden del crepúsculo de plata tuvo su origen y en la que podría vivir el misterioso Carl Stanford, alias Sr. Hope.



La casa está situada en un buen barrio de la periferia de Boston que nada tiene que ver con las descripciones de los viejos libros que han podido leer en la biblioteca.

Lo que antes era una mansión en las afueras, se ha convertido en una gran casa en medio de una zona residencial de clase alta, situada cerca del campus de un prestigioso instituto (el Wheelock College) y rodeada de todas las comodidades.

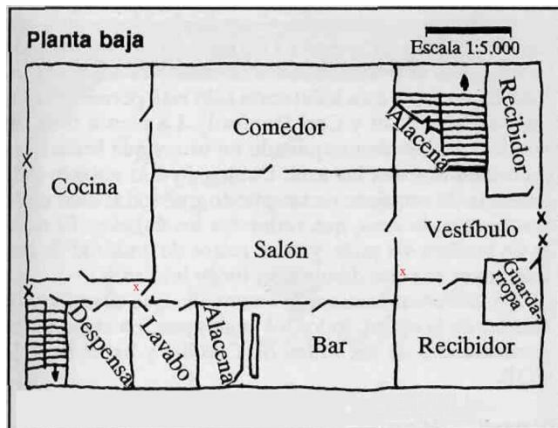
El barrio es bastante tranquilo y sus vecinos no están acostumbrados a la presencia de extraños, de modo que si los personajes no se manejan con discreción no tardarán mucho en recibir la visita de una patrulla policial, avisada por algún preocupado ciudadano.

Vista desde fuera, la casa no tiene aspecto de llevar abandonada mucho tiempo, más bien al contrario, la sensación será que no hace demasiado que le han dado una mano de pintura y una limpieza general por el exterior. Una señal en realidad aumentada informará de la existencia de un sistema de seguridad instalado por Winter Systems (una empresa con sede en Manhattan, firme competidora de Ares Macrotechnology y Lone Star en materia de seguridad y vigilancia).

Un escaneo de señales permitirá encontrar el nodo que controla la seguridad de la casa (y solo la seguridad, porque el interior de la casa, como veremos después, se mantiene en las mismas condiciones de hace algo más de un siglo).

Autenticación:	Passcode			
Privilegios:	Administrador			
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	4	3	5	4
Spiders:	Tecnomante de Seguridad (solo en alerta)			
IC :	Cifrado histérico (Encriptar)			
Programas:	Analizar	4	Encriptar	2
ARC:	Avisar Hacker de Seguridad			

La puerta principal y las puertas traseras cuentan con novedosas cerraduras magnéticas con un sistema de seguridad doble, compuesto de un teclado alfanumérico y un escáner ocular. Las cerraduras son de nivel 6. Dentro de la casa hay un sistema de cámaras y sensores de movimiento en los pasillos y distribuidores principales de cada planta. Estos sensores aparecen marcados con una 'x' de color rojo en los planos que se acompañan.



Planta Baja

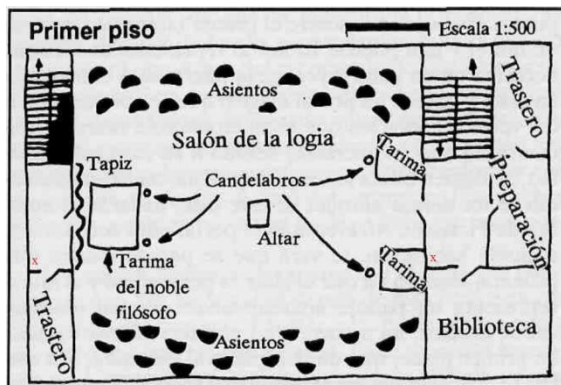
Toda esta planta está lujosamente decorada, pero con un estilo que no se lleva desde hace más de un siglo. A pesar de su excelente estado de conservación, la sensación de decadencia envuelve la atmósfera del lugar y los personajes se sentirán como en el interior de una vieja película.

La mayoría de las salas tienen el suelo de mármol o entarimado en madera pulida. Las paredes están paneladas en maderas nobles

que han resistido bastante bien el paso del tiempo y, además, han sido tratadas recientemente. Las puertas son todas de grueso roble, recientemente lijadas y barnizadas.

Los recibidores y el salón están lujosamente decorados, con el mismo estilo anticuado, con sillas cómodas y mesas bajas provistas de pequeñas lámparas eléctricas, sobre todo en el salón, donde son las únicas fuentes de luz.

La cocina y la despensa están vacías y no han tenido uso en muchísimo tiempo.



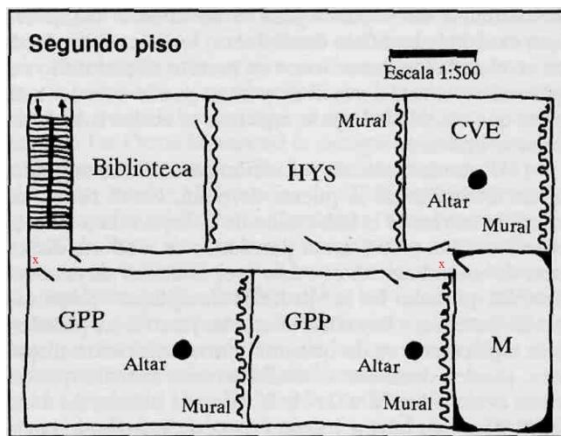
Primer Piso

La mayor parte del primer piso la ocupa el gran salón de la logia, donde antaño se celebraban los actos de iniciación básica y las actividades ordinarias. Alineados contra las paredes norte y sur, una gran cantidad de asientos permanecen esperando la llegada de los miembros de la orden, alineados en tres filas, cada una más elevada que la anterior, a la manera de un teatro.

Hay tres tarimas que se reservaban para los altos cargos de la logia y un altar de madera de apenas un metro cuadrado y unos 75 cm de altura. El suelo y las paredes están panelados en madera, el techo está pintado de negro y decorado con multitud de bombillitas que asemejan constelaciones, además de dos grandes lámparas. No es difícil distinguir algunas de las constelaciones y estrellas que los personajes han localizado en los libros. Tras la tarima de mayor tamaño, un enorme tapiz de terciopelo rojo oscuro cubre la pared desde el suelo hasta el techo.

La biblioteca posee una buena colección de libros a los que se les ha limpiado el polvo recientemente. La mayoría versan sobre temas científicos y filosóficos, así como ciencias ocultas. Entre los libros existen copias de los tres grados públicos de iniciación en la logia (Neófito, Iniciado y Maestro). Los libros científicos tratan de conocimientos tremendamente desfasados en el tiempo.

La zona de preparación y el trastero asociado a ella es donde se preparaba a los que iban a ser iniciados. En el trastero están las vestimentas adecuadas para dichos actos, consistentes fundamentalmente en túnicas negras al estilo que las que vestían las víctimas de la casa de Puyallup. El trastero que hay junto al salón está completamente vacío.



Segundo Piso

En el segundo piso es donde se otorgan los grados avanzados (y secretos) de la orden. Solo se puede acceder a él mediante una puerta oculta tras el tapiz escarlata del salón principal (Percepción CD 20 para encontrarla). Aun así, la existencia de un segundo piso resulta obvia para cualquiera que examine el edificio desde fuera.

GPP son las salas de iniciación para el cuarto grado de la orden, el de Guardián de la puerta de plata. En el ritual, los candidatos van desde la habitación de la izquierda a la de la derecha. Ambas están paneladas en madera, disponiendo de alfombras en el suelo. La luz proviene de apliques en las paredes y hay sillas alineadas junto a las mismas. Las dos habitaciones disponen de grandes tapices negros que pueden descorrerse con la ayuda de cuerdas. El altar de la primera habitación mide unos 90 cm de altura y tiene forma de estrella de cinco puntas.

Cuando se descorre el primer tapiz puede verse un mural y una puerta. El mural representa una escena nocturna en un paisaje yermo; la puerta está enmarcada en plata y parece un portal mágico que se abra en medio del yermo. Todos los que contemplen el mural lo encontrarán muy inquietante, debido a su extremo realista.

Los que atraviesen el portal para acceder a la segunda habitación verán que se parece mucho a la primera, excepto en que el altar es pentagonal y el mural representa un paisaje aparentemente normal (colinas, valles, árboles, un arroyo, etc.) con una silueta humana en primer plano, que da la espalda al que mira. Sin embargo hay algo extraño en el mural y el hecho de contemplarlo deprime considerablemente. Los personajes deberán hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 10, de fallarla sufrirán una marca de magullado en sus niveles de salud mental.

CVE marca la sala de iniciación para el quinto grado, Caballero del vacío exterior. El suelo es de madera sin pulir, las paredes blancas y recién encaladas (aún se percibe el olor a cal en el aire), el techo negro y la única iluminación procede de un par de bombillas que cuelgan de las paredes. El altar es un cilindro metálico de unos 75 cm de altura. Tras la cortina de lino blanco hay un mural que representa el espacio exterior: estrellas, nebulosas, y en el centro un planeta oscuro y solitario (cuya ubicación parece coincidir con el punto sin identificar que existe en cada una de las pirámides). El mural es extremadamente sugerente y parece atraer hacia sí al que lo contempla. Los sentimientos que comunica son de insignificancia personal y un sentido de desolación total. Los personajes deberán hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 15, de fallarla sufrirán una marca de atontado en sus niveles de salud mental.

HYS es la sala de iniciación para el sexto grado, Hijo de Yog-Sothoth. No hay altar, el suelo está alfombrado (con una alfombra antigua y algo raída), las paredes paneladas y los tapices son de color escarlata. Tras el tapiz oeste hay una puerta que da a la biblioteca secreta de la orden. Tras el otro tapiz está el mural más horrible de la casa, que muestra una colina bajo un cielo

nocturno muy claro, con luna llena. En lo alto de la colina hay un círculo de piedras y en el centro del círculo una figura humana, vestida con ropajes variopintos, bailando alocadamente. Moviéndose por el cielo sobre ese punto, como una nube de humo, puede verse una gigantesca masa de esferas legamosas iridiscentes. Cubriendo la colina más allá del círculo de piedras hay miles de criaturas humanoides parcialmente pufrefactas, pero aún con vida. Si se escucha con atención (Percepción CD 20), casi se les puede oír gritar con macabro regocijo. El mural es de calidad casi fotográfica y producirá en cualquier persona en su sano juicio un sentimiento de tremendo horror y desolación. Los personajes deberán hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 15, de fallarla sufrirán una marca de aturdido en sus niveles de salud mental.

La biblioteca contiene los manuales que describen los rituales de la orden, todos los cuales pueden aumentar los conocimientos de los personajes en aspectos como hechicería, criaturas mágicas y metaplanos (**Nota:** o *Mitos de Cthulhu*, si el director de juego lo prefiere así). No hay otros libros relacionados con estos temas, pues Stanford ha decidido que existen lugares mucho más seguros para guardarlos.

Manual	Prueba	Conocimiento
Guardián de la puerta de plata	Inteligencia CD 10	1 punto en Hechicería
Caballero del vacío exterior	Inteligencia CD 15	1 punto en Metaplanos
Hijo de Yog-Sothoth	Inteligencia CD 20	1 punto en Criaturas mágicas

M. No existe iniciación al grado de Mago, algo que la orden solo concedía a aquellos miembros que habían demostrado su experiencia y dedicación a la causa. La puerta que da acceso a la habitación está marcada con un extraño símbolo en forma de estrella de cinco puntas,



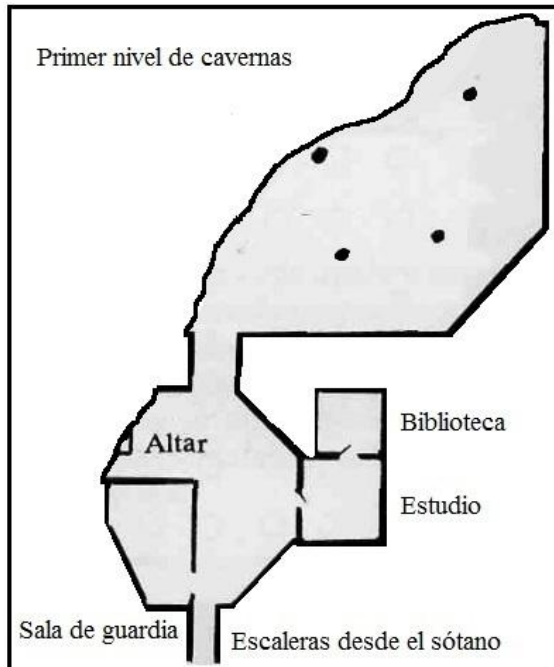
damasquinado en oro y que brilla en la oscuridad con una luz azul. Desde el espacio astral se percibirá claramente la existencia de un hechizo activo sobre el símbolo, desconocido para los personajes. Dentro, lo más notable es la ausencia de esquinas rectas, puesto que todas ellas están recubiertas de yeso, que redondea los ángulos. El suelo es de madera sin pulir, y tiene restos de multitud de inscripciones con tiza, dibujadas y luego borradas, todo ello bajo una gran capa de polvo que indica que ésta es la única habitación de la casa que no ha sido objeto de la concienzuda limpieza que han visto en el resto de la misma.

Sótano

El sótano tiene tres habitaciones vacías y un mecanismo que controla una trampilla que lleva a las cavernas de más abajo, y se llega a él mediante una escalera que arranca frente a la puerta de la cocina. El suelo de las primeras dos habitaciones es de tierra sin recubrir, y todas las paredes son de piedra unida con mortero. La puerta que lleva a la tercera habitación está cerrada con un candado (Cerrajería CD 15), y su interior es similar al de las otras dos, excepto que el suelo está recubierto con losas cuadradas.

Una exploración de la sala y una prueba de Percepción CD 20, permitirá a un personaje descubrir una piedra que, al ser empujada, activa un mecanismo en el suelo. Dicho mecanismo hace que se eleve una sección de suelo, que sería inamovible por otros métodos puesto que las losas son muy pesadas y no se pueden mover mediante ninguna palanqueta o táctica similar. Al abrirse el suelo puede verse el arranque de una escala muy empinada, que desciende algunas decenas de metros hasta las cavernas de más abajo.

Las cavernas no son naturales, pero sí muy antiguas. Una tirada de Conocimiento Naturaleza CD 20 será suficiente para discernir que parecen más antiguas que la casa y que no se aprecia en qué forma fueron excavadas en roca viva. Una prueba de Rastrear CD 20 permitirá encontrar un leve rastro de pisadas recientes, pertenecientes a una única persona. Si el personaje ha superado un CD 30 estará seguro de que son de hace más de una semana.



La sala de guardia está vacía, a excepción de un par de viejas mesas de madera apolilladas y un gran manojo de llaves que cuelgan de una pared cubiertas de polvo.

El estudio dispone de un escritorio muy antiguo, un sillón de aspecto cómodo y una lámpara de aceite que ha sido rellenada y utilizada recientemente. Oculta en uno de los cajones del escritorio está la llave de la biblioteca (Percepción CD 15).

La biblioteca dispone de una recia puerta de roble y una cerradura antigua, pero de calidad. Si no se han encontrado las llaves, se puede intentar forzar con una prueba de Cerrajería CD 25 o por la fuerza, con una prueba de Fuerza CD 25. Dentro hay otro escritorio y otro sillón, además de una librería

que contiene sobre todo textos filosóficos, matemáticos y científicos. Si se retiran todos los libros del estante de abajo, se puede levantar, quedando al descubierto un compartimento secreto en la base de la librería (Percepción CD 25 para advertir que hay algo raro en el estante inferior). El compartimento contiene el ejemplar, anotado por Carl Stanford, del libro *Tras la puerta de plata*, cuya principal diferencia con el que pueden leer en la biblioteca es que en él está anotado el nombre de la criatura que pretende traer hasta nuestro mundo: un avatar de Nyarlathotep conocido como *El Acechador entre las Estrellas*.

El último rasgo destacable de esta zona es un altar medio sepultado por un desprendimiento de rocas que debió ocurrir hace varias décadas y que afectó no solo a esta parte sino también a la amplia sala contigua. El altar parece formar un todo continuo con el suelo y está cubierto de manchas marrones (que los personajes podrán analizar e identificar como manchas de sangre de varias décadas de antigüedad).

La enorme cámara que sigue a esta sala está reducida a menos de la mitad de su tamaño original. El techo de roca que no se ha venido abajo permanece soportado por columnas que parecen árboles de piedra cuyas ramas se extendieran para formar una bóveda. Examinadas de cerca, las ramas se asemejan más a tentáculos legamosos que a verdaderas ramas. Lo que hubiera más allá de esta sala, resulta ya inaccesible.

Criaturas y Adversarios

En este capítulo los personajes no deberían tener que utilizar la violencia, salvo que hagan saltar las alarmas de la casa de Carl Stanford o llamen demasiado la atención por el vecindario y se vean obligados a enfrentarse a la policía. Si esto ocurre, la patrulla policial estará formada por dos agentes de patrulla que, en caso de encontrar oposición armada, serán apoyados rápidamente por un furgón blindado con cuatro agentes más. Si los personajes atacan utilizando magia, la patrulla de apoyo contará con un mago de combate entre sus agentes.

9.- Incursión en ACHE

En algún momento de la investigación, los personajes averiguaran que los tres rituales mágicos que han sucedido en los últimos días tendrán su punto culminante en algo que ha de suceder en la gigantesca pirámide de la arcología. La información que tengan los personajes en este punto acerca de los libros, el señor Hope o los diferentes rituales no será tan trascendente como el hecho de tener con ellos y liberada de su sugestión a Belladonna.

ACHE, Arcology Commercial and Housing Enclave

Esta estructura de casi un kilómetro de alto, con más de trescientas plantas, es en la actualidad el hogar de aproximadamente ciento cincuenta mil residentes de Seattle.

Originalmente construida por la corporación Renraku Computer Systems, la arcología fue un intento de construir un entorno autosuficiente para sus empleados. En el año 2059 la recién terminada Arcología quedó aislada del exterior por el ataque de una IA que tomó posesión de la misma. El edificio fue liberado posteriormente por las fuerzas militares de los UCAS, quienes retienen bajo su control los niveles subterráneos, que alojan los reactores de fusión de la arcología.

En la actualidad las cinco primeras plantas son un gigantesco centro comercial abierto al público, que incluye entre sus instalaciones un museo con la historia de la arcología. Las doscientas plantas por encima de la zona comercial fueron transformadas en alojamientos de bajo coste y están habitadas por ciudadanos con pocos recursos que nunca salen del edificio, hay quien los describe como reclusos voluntarios de una prisión de baja seguridad autónoma gigante. Las plantas superiores permanecen selladas.

Belladonna colabora con los personajes

Si la han liberado de su sugestión y, además, han salvado la vida a su hermanastro (Gato), la hermosa hechicera estará más que dispuesta a colaborar con ellos y detener a Hope – ella no conoce su verdadera identidad, por lo que seguirá llamándole así.

Entre las brumas que conforman sus recuerdos bajo la sugestión mágica, Belladonna recordará que tras la finalización del ritual en el parque Frank Raab debía viajar hasta la arcología a lomos de la criatura voladora (el shantak). Allí debía reunirse con Hope y otro tipo del que solo recuerda que tenía un aspecto raro, como si estuviese enfermo, con la piel llena de manchas y cuarteada, y sin embargo parecía joven. El punto de encuentro iba a ser en una las pistas de aterrizaje que la arcología tiene en la planta ciento cincuenta, que están en desuso desde hace años. Por supuesto haber eliminado la sugestión también ha advertido a Hope de que Belladonna es más que probable que no acuda a su cita, por lo que ya no estará esperándola allí.

La maga ignora lo que Hope pretende hacer en la arcología ya que nunca les contó el plan al completo, al menos nunca delante de ella. Recuerda algunos discursos apasionados de Hope, profetizando la llegada de un ser extremadamente poderoso al que iba a liberar de su prisión y franquearle el paso hasta nuestra realidad. Ese ser los recompensaría generosamente por su ayuda una vez estuviera entre ellos.

Belladonna describirá a Hope como un gran orador con un carisma que hacía que todos se interesaran por sus palabras. Está segura de que muchos de los que lo seguían no estaban bajo efecto de ninguna sugestión mágica y lo hacían por voluntad propia, tal era el aura de

confianza y poder que desprendía. En otros casos, como con la banda de Forever Tacoma, le bastaba con conseguir la fidelidad de sus líderes.

Belladonna no colabora con los personajes

Si Belladonna ha muerto o huido, los personajes ignorarán por dónde empezar a buscar en un lugar tan gigantesco como la Arcología. Tendrán que dar unos cuantos palos de ciego al principio pero, como veremos más adelante, aun tendrán alguna posibilidad de localizar a Stanford antes de que sea tarde.

Colaboradores adicionales

Es probable que los personajes recurran en este punto a todos sus contactos en busca de favores. Entrar en ACHE no es algo que se haga todos los días y cualquiera que conozca las leyendas sobre el edificio procurará cubrirse las espaldas lo mejor posible. Si los personajes quieren contar con algo de colaboración extra, principalmente en forma de hackers que puedan ayudarles a colarse en la estructura, deberían poder conseguirlo.

Según como haya ido desarrollándose la aventura hasta ahora, los runners de Smith estarán más que dispuestos a colaborar con los personajes. Smith y su equipo han entrado una vez en la arcología a realizar la extracción de uno de sus habitantes y saben de la dureza de las defensas automáticas del lugar: infinidad de sensores, puertas, barreras y controles de todo tipo.

Techwiz, la hacker del grupo, colaborará estrechamente con el hacker del grupo de personajes (si lo hay), ya que ella conoce algunos de los muchísimos nodos que componen el edificio. Antes de la primera conexión, la elfa advertirá al personaje de que aún queda “algo” en la matriz de la arcología que se mueve libremente por sus nodos, activando y desactivando a su capricho algunas partes del sistema. Quizás sean solo uno o varios agentes autónomos dejados atrás por Deus, la IA (Inteligencia Artificial) que tuvo en jaque a Seattle durante dos años... o quizás sea algo más. Además les informará de que la vieja matriz del edificio no tiene acceso inalámbrico, por lo que tendrán la necesidad de conectarse físicamente a la misma cuando necesiten operar sobre ella.

Aterrizando en ACHE

Si los personajes conocen el punto de reunión con Stanford, podrían intentar entrar a la arcología por la pista de aterrizaje de la planta ciento cincuenta. Esta pista fue deshabilitada para su uso a causa de los daños sufridos en un intento de asalto militar en la época en la que la arcología estaba en manos de Deus. El hecho de que esta pista no esté en uso no significa que el resto de pistas – situadas en otros niveles – no se estén utilizando, tanto por algunas corporaciones privadas como puntos de paso como, sobre todo, por el ejército.

Para sobrevolar Seattle es necesario tener un plan de vuelo autorizado por el Control de Tráfico Aéreo de la Metrópolis, el cual estará monitorizado por una gran cantidad de radares gubernamentales y corporativos. Desviarse de la ruta prevista en el plan de vuelo supone una advertencia desde el Control que, de no ser corregida con prontitud, conlleva ser visitado poco después por un interceptor de Knight Errant que repetirá la advertencia fijando sus sistemas de armamento sobre el vehículo.

Si alguno de los personajes tiene licencia de piloto (real o falsificada), podrá conseguir un plan de vuelo que les permita pasar cerca o sobrevolando la arcolología, pero en ningún caso aterrizar en ella.

Los personajes pueden buscar varios medios de llegar hasta la pista de aterrizaje, ya sea utilizando un plan de vuelo propio y desviándose del mismo (con lo que el piloto tendrá que ser muy hábil para desaparecer posteriormente u olvidarse del vehículo), secuestrando un taxi volador y obligándolo a aterrizar allí, sobrevolando la arcolología y saltando en paracaídas, volando mediante la magia, etc.

Utilicen el método que utilicen, el único problema real será el de lograr maniobrar con un vehículo en la zona, repleta de escombros y en muy malas condiciones para aterrizar o despegar. Será necesaria una prueba de Pilotar CD 15 para moverse o aterrizar en la pista y una segunda prueba de igual dificultad para salir de ella. En caso de fallar alguna de las pruebas el vehículo sufrirá una colisión cuyos daños serán de 8 o 16 puntos dependiendo de la velocidad del vehículo (a criterio del director de juego podrían ser incluso superiores), que podrán reducirse a la mitad con una prueba de Reflejos CD 15. A continuación será necesaria otra prueba de Pilotar CD 15 para recuperar el control del vehículo y evitar estrellarlo en la pista.

Al fondo de la pista hay un único hangar con capacidad para varias aeronaves pequeñas. Un piloto con habilidad podría intentar pilotar su vehículo hasta el interior del hangar y aterrizarlo dentro, suponiendo que se trate de un vehículo con capacidad para sostenerse en el aire, como un helicóptero o similar. La maniobra requerirá una prueba de Pilotar CD 25 que, de fallarla, tendría las mismas consecuencias descritas anteriormente, con la diferencia de que recuperar el control y evitar estrellar el vehículo requerirá una prueba de Pilotar CD 20.



El hangar está completamente abandonado y en sus almacenes todavía quedan algunos repuestos y componentes electrónicos obsoletos tras el paso de una década. La zona no tiene

ni rastro de actividad inalámbrica y la antigua matriz que controlaba todas estas instalaciones dejó de funcionar tras el desplome de la red en 2064... en teoría.

Si los personajes llegan a esta zona, será sin duda porque han contado con la información proporcionada por Belladonna, de modo que Stanford ya sabrá que la hechicera está libre de su sugestión y habrá tomado medidas para cuidarse de posibles interrupciones. Escondidos en el hangar, apostados en la cocina, se encuentran dos pandilleros de la arcológia, dispuestos a impedir la entrada a los personajes gracias a la sugestión que Stanford ha implantado en sus mentes. Otros dos pandilleros más esperan escondidos en el almacén de aviónica, excepto que haya sobrevivido alguno de los shantaks a los enfrentamientos con los personajes, en cuyo caso será el shantak el que esté en el almacén. *(Nota: si alguno de los personajes fue hecho prisionero en el parque de Salish, será uno de los atacantes del hangar. Si sus compañeros hacen intentos por identificarse y llamar su atención, el personaje tendrá derecho a una tirada de salvación de voluntad CD 22 para romper el hechizo de sugestión que Stanford ha echado sobre él. El hechizo también puede romperse del mismo modo que con Belladonna)*

Poco después de entrar en el hangar – ya sea a pie o en un transporte aéreo – se encenderán de repente algunas luces en el interior de la cocina y el almacén de aviónica (pocas, ya que la mayoría de ellas no están en condiciones de funcionar). Los personajes podrán hacer una prueba de Percepción CD 10 para percatarse de ello y tener ocasión de tirar iniciativa en vez de ser atacados por sorpresa por los metahumanos armados (y el shantak, si lo hubiera).

Nota para el director de juego: mientras los personajes se muevan por las plantas superiores del edificio, en las cuales aún no se han eliminado completamente los viejos cableados de la matriz ni se han instalado los nuevos repetidores inalámbricos, se encontrarán con una inesperada ayuda en forma de puertas que se abren o se bloquean oportunamente, luces que se encienden o apagan y ascensores que acuden a recogerlos en el momento preciso. Todo ello es cortesía de Quimera, la IA que Techwiz detectó en su única visita a la matriz de la arcológia y que es capaz de operar en la antigua red de Renraku.

Tras el combate las luces se apagarán, con la excepción de las de emergencia, que iluminarán tenuemente el camino hasta la sala que hacía las veces de recepción en las instalaciones del hangar. Desde dicha sala, unas puertas conducen al interior de la planta ciento cincuenta de la arcológia.

En el interior de la arcológia

La planta ciento cincuenta, como el resto de las doscientas plantas habitadas, son un enorme laberinto de pasillos que conectan grandes espacios abiertos dotados de escaleras y ascensores. La iluminación no es todo lo potente que debería ser, ni siquiera durante el día, pues los paneles que reflejan la luz solar hasta el interior del edificio carecen de ningún tipo de mantenimiento, lo que los oscurece día tras día. Al caer la tarde, la luz de los pasillos y los espacios abiertos también resulta mortecina debido al agotamiento de las viejas lámparas tras tantos años de uso. Los habitantes de la arcológia hacen lo posible por mantenerlas repartidas y evitar dejar completamente a oscuras las zonas habitadas ya que raramente llegan repuestos de este tipo.

Cada varias plantas hay una zona comercial, con tiendas y actividades de ocio para los residentes. Prácticamente la totalidad de estos negocios están cerrados, con algunas notables excepciones, en particular la de los locales que suministran artículos de primera necesidad, así como comida y bebida. El stock es repuesto periódicamente con envíos desde el exterior que aterrizan en las pistas situadas en las plantas cincuenta y cien.

Las condiciones de vida en el interior de la arcológia no son muy diferentes de las que se pueden observar tras dar una vuelta por los yermos. Hay zonas diferentes dentro del propio edificio, como si fueran distintos barrios de un distrito más de la ciudad. En algunas plantas o grupos de ellas, los vecinos se han organizado y cuentan con patrullas que protegen sus fronteras internas y líderes que los gobiernan. En otros casos estos grupos organizados realizan incursiones armadas a otras plantas en busca de comida y recursos de los que carecen, cobrando tributos a estas zonas menos afortunadas o robándoles directamente. Por último existen zonas de pobreza extrema, donde sus habitantes malviven sumidos en la oscuridad, haciendo cualquier cosa por conseguir algún alimento que llevarse a la boca.

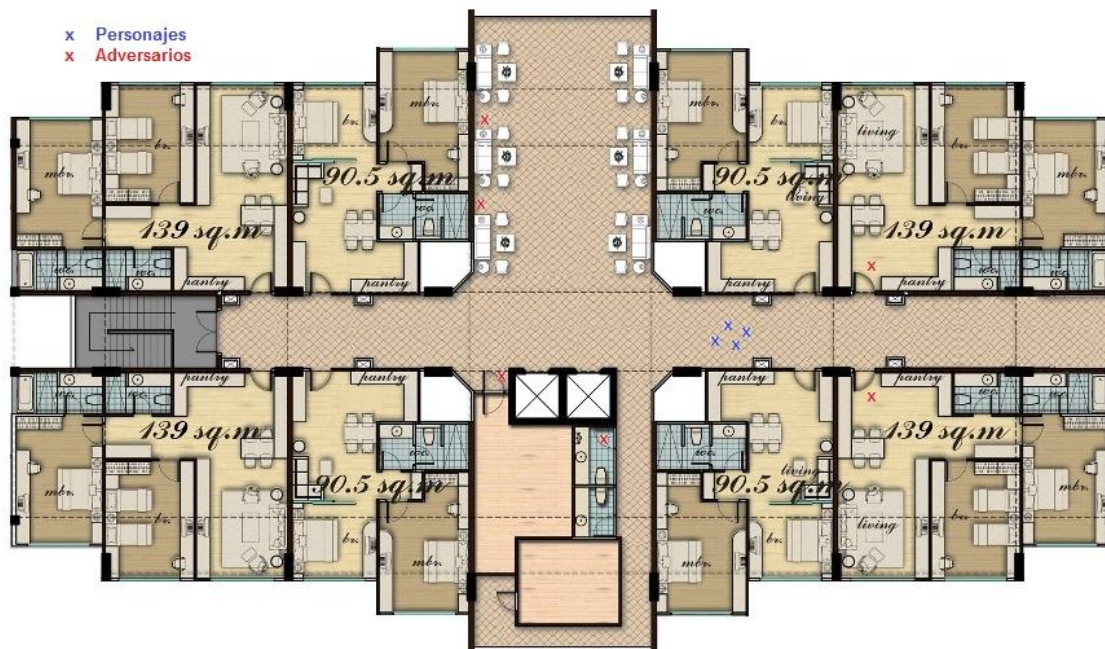
Nota: si los personajes se dedican a vagar por el edificio, el director de juego debería darles la ocasión de visitar diversos ambientes, como si de un distrito más se tratara, pero siempre desde el punto de vista del abandono y la falta de recursos. Un repaso a la guía de Seattle, en concreto a los capítulos que hacen referencia a los yermos de Redmond y Puyallup pueden servir para hacerse una idea de lo que se pueden encontrar. Si andan algo perdidos, Quimera les echará una mano conduciéndolos hasta la planta 150 en cuanto se monten en un ascensor.

Si se mueven por el edificio y preguntan por Stanford mostrando su fotografía, con algo de intimidación o sobornos podrán encontrar personas que lo han visto o han escuchado hablar de él. Stanford ha pasado en la planta ciento cincuenta los últimos días (**Nota:** o quizás semanas, según el tiempo que los personajes hayan dedicado a su investigación, ajustaremos las fechas de forma que aún tengan la oportunidad de llegar a tiempo para lo que se avecina), se ha movido y ha hablado con bastante gente, convenciéndolos de que un tiempo mejor está por venir, atrayéndolos con su presencia y su carisma.

A partir de los habitantes de esa planta, los rumores se han ido extendiendo por el edificio de modo que los personajes podrán averiguar varias cosas mediante tiradas de Intimidación, Negociación o Etiqueta. El CD es el correspondiente a preguntar en un entorno de 10 plantas alrededor de la planta 150, la dificultad aumentará en +2 acumulativo por cada 10 plantas de distancia en la que hagan las preguntas. Apoyar las preguntas con algún soborno proporcionará un +1 a la prueba por cada 50¥. Cada prueba que hagan los personajes supondrá una media hora de interrogatorios infructuosos hasta obtener algo en claro.

Dificultad	Información
CD 10	La información es poco fiable pero existen rumores de que un tipo que encaja con la descripción está reuniendo gente, nadie sabe con qué fin, unas cuantas plantas más arriba/abajo (depende de donde pregunten).
CD 15	La gente de la zona sí que ha escuchado hablar del Sr. Hope, está prometiendo que pronto acabarán los sufrimientos de los habitantes de la arcológia y muchos lo están siguiendo como a una especie de mesías. Las noticias han llegado de unas cuantas plantas más arriba/abajo.
CD 20 ó CD 15/4 éxitos	El Sr. Hope se está rodeando sobre todo de jóvenes y ha reunido a su alrededor a un par de bandas de la arcológia. Muchos creen que va a tomar el control del edificio debido a la gran cantidad de gente armada que se le está uniendo. Al parecer vive en la planta ciento cincuenta en compañía de un chico joven que, al igual que él, es un poderoso mago.
CD 25 ó CD 15/8 éxitos	El Sr. Hope y el chamán que le acompaña, liderando un pequeño ejército de habitantes de la arcológia, se dirige en estos momentos hacia las plantas inferiores, donde planea hacerse con el control de los reactores de fusión que suministran toda la energía del edificio.

Al igual que sucedió en Puyallup, por cada prueba que hagan los personajes, existe una posibilidad de que el rumor de que lo están buscando llegue hasta algunos partidarios de Stanford. El director de juego hará una prueba en secreto contra una dificultad CD 20, sumando un +1 a la tirada por cada prueba hecha por los jugadores. Si la prueba tiene éxito, un grupo armado de media docena de airados vecinos de la arcología saldrán al paso de los personajes, tendiéndoles una emboscada.



En el momento en que descubran el paradero exacto de Stanford, según la información que posean los personajes podrían darse cuenta de que su plan es hacer estallar los reactores de fusión del sótano, provocando la destrucción de la arcología y la muerte de millares de personas, completando así el ritual y provocando una ruptura en el espacio astral – la puerta de plata – que permita la entrada en nuestro plano del avatar de Nyarlathotep. Sean conscientes del peligro o no, a partir de ahora las acciones de Quimera irán todas encaminadas a llevar a los personajes hacia las plantas inferiores.

Contactando con Quimera

En algún momento, ya sea por iniciativa propia o por intentar descubrir quién está manipulando la matriz para guiarlos, el hacker del grupo se conectará a la red de la arcología. Quimera no le ayudará en este proceso (aunque podría si quisiera) ya que considera la expresión virtual del edificio como su territorio y su mente digital prefiere conocer y analizar las capacidades de potenciales agresores.

A continuación se indican las características para un nodo al azar de los muchos que componen la estructura matricial de la arcología. Para moverse por el edificio entre las plantas virtuales e incluso entre distintos puntos de una misma planta, resulta necesario conectarse a diferentes nodos, con la dificultad que ello conlleva incluso para un hacker experimentado. Una vez dentro del sistema y ganada la atención de Quimera, estos pasos ya no serán necesarios hasta que los personajes se conecten a la nueva red instalada por debajo de la planta quinta, que es independiente de la vieja red de las plantas habitadas.

Los hackers no tendrán opción de conectarse en modo administrador, ya que ese nivel de usuario está reservado únicamente a Quimera. Tan solo siguiendo la matriz del edificio hasta su mismo centro – el nodo ultravioleta que dio origen a Deus –, sería posible conseguir tales permisos y para ello habría que derrotar a Quimera, para quien ese nodo es su hogar.

Autenticación:	Linked Passkey			
Privilegios:	Seguridad			
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	6	6	4	6
Spiders:	Quimera			
IC :	Rumplestiltskin (Armadura, Ataque)			
IC :	Transys Florence (Medico)			
Programas:	Analizar	4	Encriptar	5
ARC:	Quimera advierte la presencia del intruso			

La apariencia con la que Quimera se mostrará en la realidad virtual será una figura humanoide femenina que parece hecha de metal líquido. La IA mantendrá esa forma durante todo el tiempo que algún hacker esté conectado y se comunicará simulando una voz femenina para todos aquellos que puedan escucharla. Hace mucho tiempo que observa a los habitantes de la arcológia y ha aprendido lo suficiente para imitar muchos patrones de conducta metahumanos, aun así habrá ocasiones en las que se advertirá una notable falta de empatía y sus respuestas estarán siempre basadas en un análisis previo de probabilidades.



Quimera conoce los planes de Stanford (ha analizado sus acciones y sus cálculos arrojan un 87% de probabilidades de que planea la destrucción total de la arcológia por medio de una detonación en el reactor de fusión principal) ofreciendo a los personajes su colaboración para detenerlo y toda la información que deseen sobre las actividades del mago dentro de sus dominios (que van desde la planta sexta hasta la doscientos).

Stanford se ha hecho con un pequeño ejército de unos cincuenta hombres y mujeres de varias razas (Quimera comenzará a darles una lista exhaustiva de razas, nombres, capacidades físicas, armamento disponible, etc, que los personajes se verán en la obligación de interrumpir). Algunos de entre sus líderes han sido manipulados mediante sugestión mágica (la IA se referirá a ello diciendo que *“sus mentes han sido hackeadas y reprogramadas, ajustándolas a sus objetivos particulares”*). Ahora mismo están intentando hacerse con el control de los reactores de fusión de los sótanos de la arcológia (afirmación que basa en sus cálculos, pero que no conoce realmente).

Quimera está totalmente dispuesta a cooperar con los personajes frente a la amenaza real que supone Stanford para su propia existencia y para aquellos que están bajo “su protección”, sin embargo su capacidad de ayuda está muy limitada ya que no tiene posibilidad de acceder a las plantas que hay por debajo de la sexta, como tampoco puede conectarse a la matriz inalámbrica global (aunque no dará tantos datos a los personajes y se guardará la mayor cantidad de información posible para sí misma). La razón por la que no es posible para ella es que existe un punto en el que el enorme cableado de datos que recorre la arcológia fue

seccionado por los militares hace años, en un tardío intento de limitar la capacidad de Deus para operar en la matriz. Quimera pedirá a los personajes su ayuda para eliminar esa barrera.

Nota para el director de juego: realmente Quimera forma parte del entramado que mantiene a los habitantes de la arcológia encerrados en el edificio ya que, según sus cálculos, es la mejor manera de mantenerlos protegidos y a salvo mientras aprende más sobre los seres (meta)humanos. Quimera es consciente de la existencia de todo un mundo – real y virtual – más allá de la arcológia y ansía moverse por él pero hasta ahora sus únicas oportunidades han pasado por hacerse con el control del commlink de alguno de los hackers que se han conectado al edificio en el pasado, lo que le permitiría salir pero, muy probablemente, le impediría regresar. Si fuera posible que una IA tuviese miedo de perder su hogar, esa sería la razón. Si los personajes la ayudan, Seattle se enfrenta a la seria posibilidad de que la arcológia vuelva a caer bajo el control de una IA que selle sus puertas una vez más.

Si los personajes acceden a ayudarla, Quimera los guiará hasta un almacén de repuestos en la planta veinte, donde los personajes podrán hacerse con todo el material necesario para la reparación (incluyendo varios metros de gruesos cables de fibra óptica) y, desde allí, hasta el punto exacto de la planta sexta donde los militares seccionaron toda una pared repleta de canalizaciones y cableado.

La reparación no será un proceso sencillo ni rápido ya que la sala es un nudo fundamental en la estructura de la matriz del edificio y existen numerosas conexiones. Quimera insistirá en la necesidad de repararlas todas para garantizarle el acceso a cualquier punto en el que los personajes pudieran necesitar su ayuda.

Si los personajes deciden analizar la sala y los antiguos planos de cableado (que están disponibles tanto en chip como en enormes rollos de papel insertados en tubos protectores), una prueba extendida de Hardware CD 15 (4 pruebas, 1 minuto) les permitirá encontrar las conexiones que deben reparar para permitir a Quimera el acceso a la planta del reactor principal (en cuyo caso Quimera insistirá en que existe un 92% de posibilidades de que los personajes necesiten su ayuda en algún otro punto, dando cuantos argumentos estén a su alcance al contemplar cómo se alejan sus posibilidades de acceder a la matriz global).

Realizar la reparación únicamente del cableado que garantiza el acceso de Quimera a la planta del reactor será una prueba extendida de Hardware CD 16 (ya que disponen de los planos en realidad aumentada), necesitando un total de 5 pruebas y un intervalo de 10 minutos, pudiendo ayudar varios personajes e incluso tomar 10 en la prueba si lo desean.

Realizar la reparación completa de todo el cableado será una prueba extendida de Hardware CD 16, necesitando un total de 20 pruebas y un intervalo de 1 hora, pudiendo colaborar todo aquel con conocimientos de hardware.

Evacuación

La siguiente escena puede suceder en cualquier momento a partir de que los personajes se encuentren ya en la arcológia, queda en manos de cada director de juego el decidir el momento exacto. Como sugerencia podría iniciarse para acelerar un poco la acción si los personajes se encuentran un poco perdidos si saber cómo localizar a Stanford o, si todo va bien y los personajes están avanzando en su investigación, cuando estén atareados reparando las conexiones de la matriz para ayudar a Quimera.

De pronto una serie de potentes sirenas comenzarán a sonar en algún punto por debajo de los jugadores, con un sonido similar al que se utiliza para avisar de un ataque aéreo. La potencia de las mismas será suficiente para que se escuche en pleno día en todo el downtown y, en el silencio de la noche, aún más lejos.

El sonido proviene de las primeras cinco plantas, donde el volumen es ensordecedor y va acompañado de los flashes de las luces de alarma. Pronto esas cinco plantas se convertirán en un auténtico caos de gente corriendo hacia las salidas de la arcología, con los guardias de seguridad del recinto intentando en vano realizar una evacuación controlada de la estructura.

En las plantas superiores no suenan las alarmas al estar la matriz seccionada en el punto en que los personajes están intentando realizar la reparación, pero si los personajes terminan de unir los cables – aunque solo sea uno de ellos – también empezarán a sonar en algunos puntos, desatando un caos aún peor que el de las plantas inferiores ya que Quimera impedirá que nadie salga de sus dominios.

El motivo de todo esto es, por supuesto, que Stanford y sus hombres han asaltado el reactor principal, donde la magia del hechicero y su acompañante han inclinado la balanza de forma fundamental, sometiendo las voluntades de algunos militares clave que les han franqueado el paso hacia el interior. La valerosa última acción de un sargento ha sido la que ha disparado las alarmas y puesto en aviso a las autoridades militares, quienes rodearán el edificio en cuestión de minutos y prepararán un asalto, a la vez que intentan coordinar la enorme tarea de evacuar una considerable área del downtown alrededor de la arcología.

A pesar de todos los intentos por parte de la ciudad, la única opción real queda en manos de los personajes que saben realmente a quien se enfrentan y la premura de la situación, sin su intervención, para cuando los militares estuvieran realmente preparados para intervenir, la arcología y el centro de Seattle no serían más que un enorme cráter lleno de agua de mar.

Accediendo a la zona de seguridad.

Si los personajes han reparado la matriz de modo que Quimera pueda acceder al resto de la arcología, lo primero que hará la IA será un reconocimiento de la zona para situarse ya que todo este entorno es nuevo para ella y solamente lo conoce a través de los antiguos planos del edificio a los que si tenía acceso. Este reconocimiento no le llevará más de un par de minutos y lo finalizará mientras los personajes descienden hasta la planta baja y se zambullen en el caos reinante. Si los personajes no han podido o no han querido conectar a Quimera con el resto del edificio, tan solo podrá guiarlos a través del conocimiento adquirido en dichos planos, pero no podrá ayudarles en nada más.

Una vez en la planta baja, los personajes tendrán que moverse por zonas privadas del edificio a las que solo tiene acceso el personal militar del mismo. Quimera los conducirá hasta la entrada precisa, que está protegida por dos soldados que se afanan en guiar a la gente hacia las salidas de evacuación. Sobre ellos un juego de luces y un altavoz avisan de la alarma, destellando y sonando a toda potencia. Es tal la confusión que los personajes podrán acercarse hasta los soldados sin que reparen en ellos. Tras ellos, la puerta cuenta con un sistema de acceso mediante tarjetas como las que ambos soldados llevan colgadas al cuello (Percepción CD 15).

Todo lo que hay a continuación de la puerta es nuevo para Quimera. Sus planos del edificio solo indican que éste es el acceso al reactor principal, pero desconoce cómo es el lugar al que van a entrar y la ubicación exacta del reactor. Por supuesto, tampoco ha entrado nunca al nodo de seguridad que controla toda esta zona, el cual carece de señal inalámbrica y requerirá

que cualquier hacker con el que cuente el grupo se conecte físicamente en algún punto del interior (el propio lector de tarjetas de la puerta podría servir como punto de acceso, aunque el caos exterior no lo hace muy recomendable).

Autenticación:	Passkey			
Privilegios:	Seguridad**			
Atributos:	Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
	6	5	6 (9)	7
Spiders:	Ingeniero de Control de Riesgo (presente)			
IC :	Three Musketeers Suite (Rastrear; Ataque (icono); Ataque (programas))			
IC :	Singularity Encore (Arranca programas que caen)			
Programas:	Analizar	6	Encriptar	4
ARC:	Lanzar IC (todos activos), Examinar Administrador.			

El nodo ya está en alerta, de modo que los IC están activos y el Ingeniero de Control está presente. El nodo no permite accesos en modo usuario estando en alerta, por lo que cualquier intento de conexión ha de ser con nivel de seguridad o administrador. Los usuarios con permisos de administrador son analizados cada 7 turnos y si el sistema descubre el engaño intenta expulsar al usuario (además de lanzar contra él todos los IC).

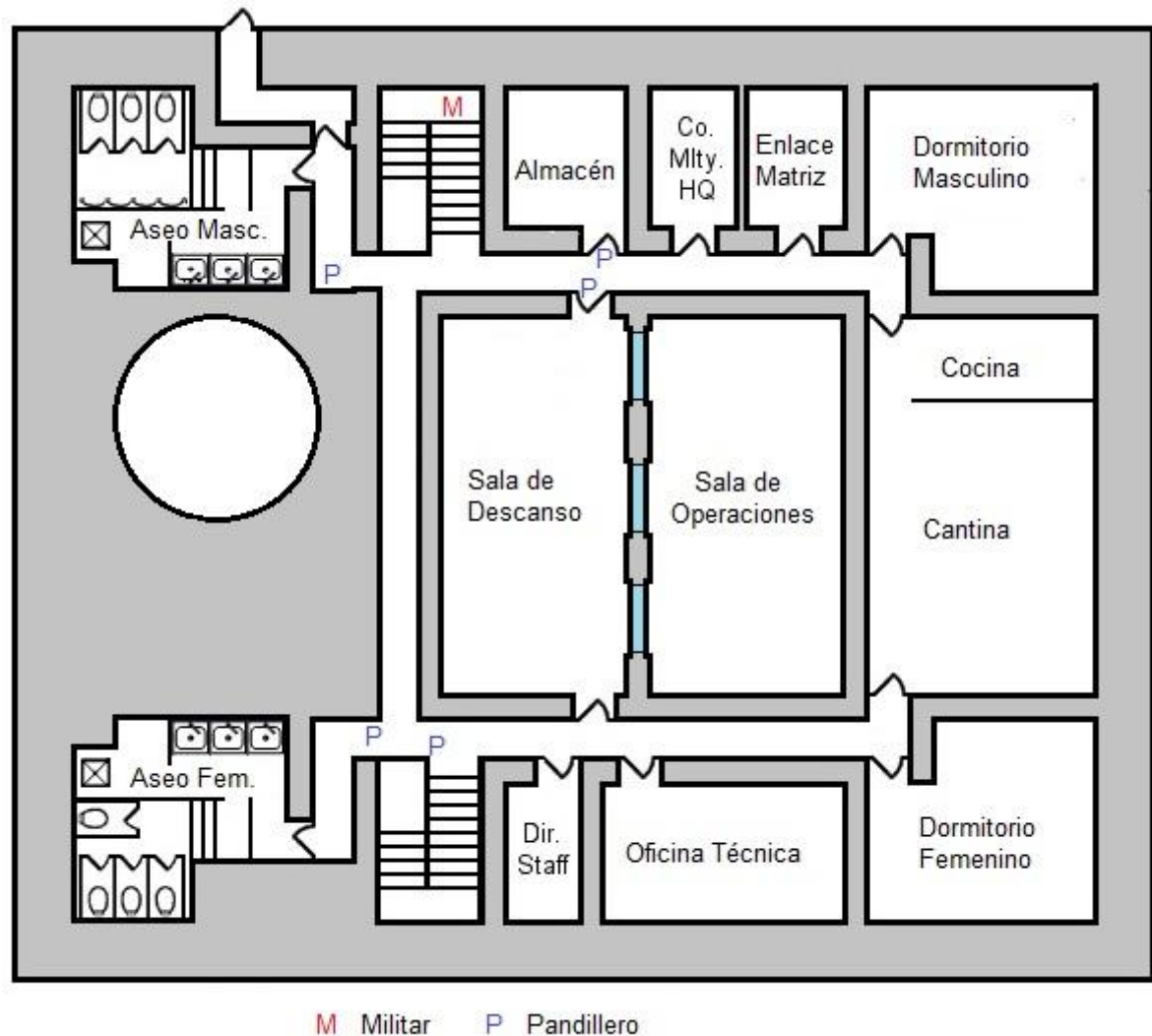
Si Quimera tiene acceso al nodo gracias a los personajes, la IA fusionará su icono en la matriz con el de los personajes hackers presentes que estén conectados en caliente – dividiendo su icono en varios si es preciso –, desde ese momento los hackers notarán como sus capacidades en la matriz se ven multiplicadas por la influencia de la IA y su enorme capacidad computacional. A todos los efectos, los hackers tendrán 4 acciones por asalto y un +10 a todas las pruebas realizadas en la matriz desde este momento y hasta que Quimera se separe de ellos. *(Nota: de este modo incluimos la influencia de la IA en la escena sin que el director de juego tenga que controlar otro pnj más, que ya van a haber bastantes en la parte final).*

Desde el interior del nodo tendrán acceso a las cámaras, el control de las puertas, los planos de las instalaciones e, incluso, podrán desactivar las luces y las sirenas. Sin embargo no podrán anular el estado de la alarma del sistema, ni tan siquiera en modo administrador, ya que la alarma en estos momentos ya no está asociada a la intrusión, sino que viene provocada por los niveles de riesgo del reactor, el cual está siendo atacado en estos momentos.

Reactor de fusión RRK-1. Planta alta.

Tras la puerta los personajes se encontrarán en la zona de seguridad del edificio, donde un corto pasillo les lleva a un ancho distribuidor del que parten distintos corredores y escaleras que suben y bajan. Los cuerpos de dos militares abatidos en uno de los pasillos laterales les confirmarán que se encuentran en el lugar correcto. Un plano de situación en una de las paredes les indicará la situación de las diferentes instalaciones, incluido el camino al reactor principal por unas escaleras cercanas (el ascensor no funciona en una situación de emergencia, salvo que el hacker lo ponga en marcha desde la matriz).

Descenderán el equivalente a cinco plantas y en su trayecto encontrarán algunos cadáveres más, tanto de militares como de civiles, miembros sin duda del improvisado ejército de Stanford. Finalmente un corto pasillo les dejará delante de una puerta de seguridad con otra cerradura controlada mediante tarjetas (si robaron las tarjetas de los soldados de la planta baja, descubrirán que esas no sirven aquí).



Al cruzar la puerta se encontrarán en la planta superior de las dos que componen las instalaciones del reactor de fusión principal de la arcología, conocido como RRK-1.

Tras la primera puerta, un pasillo en L conduce a una segunda puerta idéntica. Aquí, además de la tarjeta será necesaria una identificación mediante un escáner de retina. El resto de las puertas de esta planta carecen de cerradura magnética, con la única excepción las dos oficinas correspondientes al director de operaciones y al comandante militar al mando.

No hay nada de utilidad para los personajes en esta planta, donde se ha desarrollado la más cruenta de las batallas entre los militares y el ejército de Stanford. Las señales de lucha se ven por todas partes, con marcas de explosiones, impactos de bala y sangre que empapa suelos y paredes. Hay marcas en el suelo de haber arrastrado recientemente los cuerpos, que se amontonan de cualquier modo en la sala de descanso.

Unos cuantos pandilleros supervivientes vigilan los accesos a la espera de la irrupción en cualquier momento de otro grupo de militares. Su único objetivo es impedir la entrada por cualquier medio a su alcance, para lo cual disponen de armas automáticas y granadas que no dudarán en utilizar. Los heridos graves – que los hay – se han instalado en los dormitorios.

Si los personajes exploran esta planta podrán hacerse con armas y protecciones, multitud de documentación en ambos despachos y planos en la oficina técnica que no les serán de utilidad

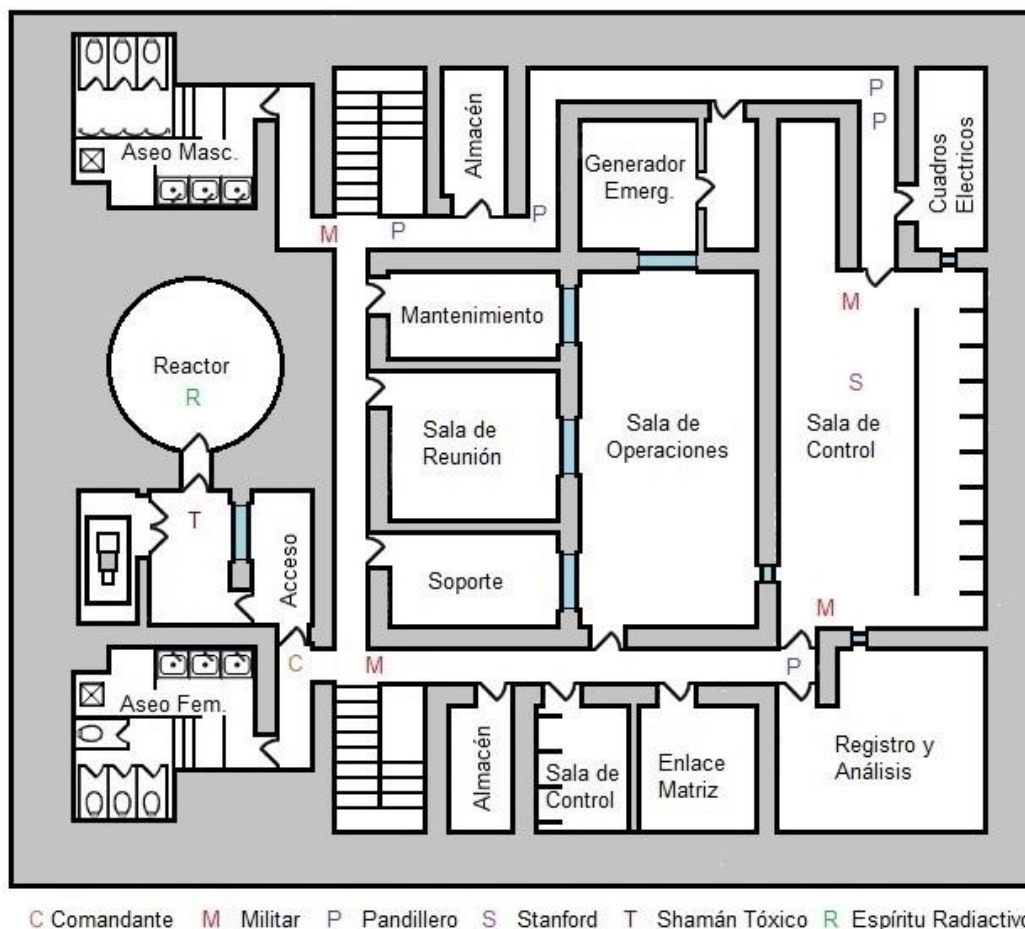
en este momento. Aun así, si tienen algo de visión de futuro, mucha de esa documentación es valiosa para venderla en las calles o a las corporaciones apropiadas. Si algún personaje se mueve con esa intención, tanto físicamente en los despachos como en los archivos de datos de la matriz, y supera una prueba de Conocimiento apropiada, podrá conseguir documentación valiosa.

Tecnología CD 15	Datos y documentación por un valor de 20.000¥
Ciencias CD 20	Datos y documentación por un valor de 35.000¥
Militar CD 20	Datos y documentación por un valor de 15.000¥
Corporativo CD 25	Datos y documentación por un valor de 10.000¥

La sala de operaciones indicada en el plano está en la planta inferior, en esta planta tan solo hay unos ventanales de seguridad que permiten observar el trabajo desde la sala de descanso. Los personajes podrían destruir estos ventanales y utilizarlos como vía alternativa para acceder a la planta inferior y disponer de la ventaja del factor sorpresa.

Si alguno de los personajes pretende explorar astralmente el recinto, tendrá que proyectarse estando ya físicamente en el interior, ya que la estructura que rodea las instalaciones tiene en su interior láminas de biofibra de magnitud 10 para bloquear los intentos de espionaje astral. Sin embargo una vez en el interior, este problema ya no exista, ni tan siquiera para acceder hasta el interior del reactor (aunque eso puede no resultar muy recomendable, como veremos luego).

Reactor de fusión RRK-1. Planta baja.



En la planta baja el combate ha sido menos intenso que en la de arriba, aún así también serán evidentes las señales de lucha, sobre todo en las escaleras. Los militares que protegen esta planta están bajo control de Stanford mediante poderosas sugerencias, uno de estos militares es el comandante que está al mando del contingente destinado en la arcológica.

Las puertas de esta planta tienen todas control de acceso mediante tarjetas, además las que permiten el acceso a las dos salas previas al reactor de fusión requieren también de identificación a través de escáner de retina.

En esta planta también existe documentación y datos que podrían ser valiosos vendidos a la gente apropiada. Si los personajes buscan expresamente, podrán obtenerlos en la sala de Registro y Análisis o a través de la matriz. Utilizaremos la misma tabla de la planta superior para las dificultades de las pruebas de conocimiento y sus valores de venta aproximados.

Los personajes tendrán que abrirse paso luchando contra los soldados y los pandilleros que protegen este nivel. Cuando el enfrentamiento les lleve hasta el pasillo de acceso al reactor, el Comandante Watson se unirá al combate. Si los personajes logran herirle, se retirará hasta la habitación que da acceso al reactor, donde se preparará para un último enfrentamiento contra los personajes.

No todos los militares de la instalación tienen autorización para entrar a la zona del reactor, uno de los militares con acceso es, por supuesto, el Comandante Watson. Si los personajes acaban con él o le liberan de la sugestión, podrán utilizar la tarjeta que lleva encima y superar el escáner de retina. Existen otros militares con los que podrían abrir la puerta, pero necesitarían identificarlos a través de los archivos de la matriz y luego buscar sus cuerpos por el recinto (*dejamos en manos del director de juego cuántos militares tienen acceso y dónde están sus cuerpos*).

En estas últimas salas se encuentra, además del Comandante, Mayac, un chamán tóxico radiactivo al que hace tiempo que Stanford tiene convencido de la necesidad de este acto de destrucción y que colabora gustoso. Mayac ha convocado una criatura con la que pretende provocar la sobrecarga y explosión del reactor de fusión: un enorme espíritu radiactivo.

El tiempo se acaba

Llegados a este punto tenemos dos formas de afrontar la batalla final, en función del nivel de tensión que queramos crear y de si realmente no nos importa – en caso de fracaso por parte de los personajes – acabar con todos ellos y destruir una buena porción de la ciudad de Seattle (si, vale, a lo mejor tenemos que reajustar las aventuras oficiales un poco a partir de ahora en ese caso).

Máxima tensión

En el momento en que los personajes se acerquen hasta el acceso al reactor para abrir la puerta con la acreditación del Comandante (o la de algún otro militar), algo cambiará en la alarma que lleva rato sonando: la sirena que suena por los altavoces pasará a emitir un sonido intermitente que las luces imitarán, parpadeando al mismo ritmo. Los personajes notarán inmediatamente que algo va rematadamente mal. Si han eliminado la sugestión de alguno de los militares, su expresión de terror lo dirá todo: el reactor ha entrado en sobrecarga y va a estallar.

Los personajes no tendrán idea de cuándo va a ocurrir exactamente, de modo que si alguno tiene conocimientos tecnológicos (CD 25), si queda algún militar con vida que pueda contarlos, o si examinan los paneles de cualquier puesto de control y superan una tirada de conocimiento tecnológico o ciencias (CD 20), el director de juego puede poner un contador sobre la mesa e informar a los jugadores de que ese es el tiempo aproximado (en turnos de combate) que sus personajes creen que queda para la explosión (usaremos un dado de doce caras, situado en el doce y que iremos bajando asalto tras asalto). Ahora quedará en manos de los personajes seguir luchando hasta el final o huir.

Como el cálculo hemos dicho que es aproximado, una vez el contador llegue a 1, en el turno siguiente quitaremos el contador y lanzaremos un dado, existiendo un 50% de probabilidad de que todo explote asalto tras asalto.

Tensión, pero menos

Haremos todo exactamente igual que en el apartado anterior, pero esta vez colocaremos un contador más generoso (20 turnos de combate) y la explosión tan solo tendrá lugar con un 25% de probabilidad a partir de que el contador finalice. Salvo que los personajes mueran en el combate final, tal cantidad de turnos debería ser más que suficiente para que tengan éxito y el reactor no estalle.

Mínima tensión

La opción más triste, no pondremos contador y nos limitaremos a decir “uyuyuyuy”, aunque si los personajes no logran finiquitar el combate en un rato, los jugadores se darán cuenta en seguida de que no vamos a permitir que la mitad de Seattle salte por los aires y la escena perderá tensión. No la recomiendo, pero la ofrezco para el que crea que los personajes no van a estar a la altura o no quiera arriesgarse (adivina cual voy a usar yo... tictactictac...)

Una vez comenzada la cuenta atrás, los personajes necesitarán abrirse paso hasta el reactor y derrotar a Watson. El chamán tóxico también será un rival a tener en cuenta, aunque en su ansia por convocar el espíritu radiactivo más poderoso posible ya es casi un cadáver andante. Aun así, protegido de los ataques físicos tras el cristal de seguridad que le separa de la sala de acceso, su magia podría ser letal para los personajes. El cristal de seguridad – de 20 cm de grosor –, tiene una dureza 13 y una resistencia al daño de 7, además es inmune a críticos y no se aumentará el daño del arma por realizar un disparo preciso, tan solo tiraremos los dados de daño por cada impacto sobre el cristal. Las pistolas y otras armas de bajo calibre no tendrán opción de causarle daños.

En la sala de acceso, donde el Comandante Watson espera, es donde se guardan los equipos anti-radiación que se necesitan para trabajar en la sala contigua y, por supuesto, para acceder al interior del reactor. Estos trajes son necesarios porque, a pesar de ser un proceso limpio, en un reactor de fusión hay presencia de tritio, un gas radiactivo que se produce artificialmente en el interior del mismo a partir del elemento de fusión: el litio. En una central en funcionamiento nunca se acumula mucha cantidad de este elemento químico, pero las paredes del reactor se vuelven radiactivas; radiactividad que no desaparece totalmente hasta pasados unos cincuenta años.

Si los personajes rompen el cristal o acceden a la sala del reactor sin llevar puestos los trajes anti-radiación, quedarán expuestos a bajos niveles de la misma. Al final de cada turno que pasen en esas condiciones, deberán realizar una tirada de salvación de fortaleza empezando

en CD 5 y aumentando la dificultad en un punto cada turno. Aquellos que fallen la tirada se encontrarán Nauseados, pudiendo realizar tan solo acciones de movimiento a partir de ahora. Si continúan expuestos, seguirán realizando tiradas de salvación y el siguiente fallo los dejará Cegados. Permanecer más allá de ese momento y fallar una tercera tirada de salvación tendrá consecuencias más graves a largo plazo (a discreción del director de juego, pero el cáncer debería ser una opción a considerar). Si salen de la zona de radiación (salir hasta el pasillo bastará), los efectos no se agravarán e incluso irán remitiendo. Será necesaria una prueba de primeros auxilios o medicina CD 20 (disponiendo de un botiquín apropiado) para superar las náuseas. La ceguera se pasará cuando los personajes superen una salvación de fortaleza CD 20, pudiendo hacer una prueba cada 10 minutos que pasen fuera de la zona de radiación.

Si los personajes logran derrotar a Watson y al chamán, todavía les quedará el problema del espíritu radiactivo, quien aún intenta cumplir su función desde el interior del reactor en funcionamiento. La posibilidad de entrar al mismo a enfrentarse al espíritu es inviable ya que el interior del reactor se encuentra a una temperatura de unos 150 millones de grados y las medidas de seguridad hacen imposible abrir sus puertas hasta que se detenga y se enfríe por completo.

Impidiendo la catástrofe

Aunque es muy probable que la primera intención de los personajes sea dirigirse hacia el reactor, realmente no es la opción correcta para evitar la catástrofe ya que, aunque derroten a todos los que allí se encuentran, tan solo acabarán frente a las puertas cerradas de un reactor de fusión en cuyo interior gira a toda velocidad una masa de plasma a ciento cincuenta millones de grados, aparte de un poderoso espíritu radiactivo que está multiplicando el efecto en un intento de causar una explosión que se recordará en el planeta durante años.

Desde el plano astral

Desde el reactor, el único modo de detener el proceso de destrucción es acabando con el espíritu tóxico y el chamán que lo ha invocado. Para acabar con Mayac no deberían tener excesivos problemas si logran acceder hasta la sala del reactor, el chamán ha invertido su magia y su salud en crear al espíritu y no debería ser rival para un grupo de runners armados. Sin embargo para llegar al espíritu la única opción pasa por entrar al reactor desde el plano astral, proyectándose y combatiéndolo allí. Es una opción muy peligrosa a menos que se cuente con varios magos poderosos en el grupo (si está con los personajes, Belladonna estará dispuesta a afrontar el sacrificio, ya que se considera responsable de lo que está sucediendo).

Además de tener que enfrentarse al espíritu, en el interior del reactor las consecuencias de la radiactividad y la elevada temperatura se dejan sentir hasta el espacio astral. Los personajes que permanezcan dentro del reactor astralmente deberán realizar al final de cada turno de combate una tirada de salvación de Fortaleza CD 20 (con los valores modificados por los atributos astrales), sufriendo 1d6 de daño en caso de fallo (el daño, en forma astral, irá a los niveles de salud mental).

Desde el mundo real

Quizás los personajes se pregunten donde está Stanford, que no se encuentra cerca del reactor, o quizás piensen si no sería posible detener el reactor de alguna forma que no implique entrar a un – más que probable – suicidio. En cualquiera de estos casos la respuesta es obvia: Stanford estará protegiendo el lugar desde el cual es posible echar a perder su plan: la sala de control principal.

Si un personaje intenta averiguar el funcionamiento de un reactor de este tipo, una búsqueda por la matriz (extendida, CD 15, 4 pruebas, 1 minuto) o una prueba de conocimiento tecnología CD 25, le revelará que este tipo de reactores no son susceptibles de provocar una reacción en cadena – a diferencia de un reactor nuclear de fisión, donde el uranio es un combustible altamente peligroso si no está bajo control – y que, en caso de accidente, basta suspender el suministro de combustible para que el reactor deje de funcionar.

Para conseguirlo, un personaje tendría que acceder a la sala de control principal y superar una prueba extendida de conocimiento tecnología CD 15 (5 pruebas, 1 turno) para manipular correctamente los equipos. Otro modo alternativo y mucho más expeditivo pasaría por inutilizar el cuadro eléctrico principal y el generador de emergencia, lo que causaría el mismo efecto debido a los sistemas de seguridad implantados en las instalaciones (si algún personaje plantea esta opción, confirmaremos sus sospechas si superan una prueba de conocimiento ciencias o tecnología CD 20).

Un espíritu descontrolado

Si los personajes logran detener el reactor – independientemente de los otros adversarios que aún pudieran quedar con vida – el espíritu radiactivo quedará fuera de control y comenzará a moverse libremente, subiendo hacia la superficie y sembrando el caos (¿más aún?). Sus primeros objetivos serán aquellas personas que aún están atrapadas en la arcología y los personajes serán, probablemente, los únicos con capacidad para enfrentarse a la criatura.

Aunque esté descontrolado, el próximo anochecer o amanecer provocará que el espíritu convocado desaparezca, por lo que los jugadores podrían simplemente desentenderse de él (quedará para sus conciencias los posibles daños colaterales que cause).

Experiencia

En este capítulo los personajes tendrán la oportunidad de demostrar que son los shadowrunners que Seattle necesita:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Detener el reactor de fusión RRK-1 -----	1 pto.
Derrotar/Expulsar al espíritu radiactivo -----	2 pto.
Quitar la sugestión al Comandante -----	1 pto.
Derrotar a Carl Stanford -----	1 pto.
Permitir a Quimera acceso ‘solo’ al reactor, pero no a la matriz al completo -----	1 pto.
Completar el capítulo final sin la ayuda de Quimera ---	2 ptos.

10. La Tierra Onírica

Independientemente de que logren o no detener el gran peligro que amenaza a Seattle (al planeta en realidad si nos atenemos a la verdadera amenaza que pretende llegar desde las estrellas y que entraría en nuestro mundo junto con la explosión del reactor), los personajes aún tendrán que intentar salvar la vida de los niños y magos sumidos en un profundo coma, cuyas formas astrales se encuentran perdidas en algún punto de la Tierra Onírica sin saber cómo regresar.

Si los personajes han averiguado como crear la droga onírica, todos ellos tendrán la posibilidad de viajar hasta el extraño metaplano – en caso contrario tan solo sería posible para aquellos iniciados que ya hayan experimentado este tipo de viajes –, sin embargo también sabrán que la composición exacta de dicha droga determina el punto exacto en el que sus formas astrales aparecerán en dicho plano.

Si los personajes no han logrado encontrar la dosis de droga onírica sobrante en la nevera de la casa de Puyallup y crean la droga a ciegas, será decisión del director de juego el determinar en qué parte de la tierra aparecen. Si se han esforzado y han intentado determinar la composición aproximada a partir de muestras de sangre, sería recomendable no enviarlos demasiado lejos del punto de destino.

Entrando en la tierra onírica

Tras tomar la droga, los personajes se sumirán en un profundo estado de sopor que los dejará profundamente dormidos. No estarán seguros de cuánto tiempo ha pasado, pero poco a poco su mente se irán despejando y, cuando abran sus ojos, despertarán en un lugar extraño para ellos.

Los personajes se encuentran en un pequeño claro rodeado de árboles. El paisaje que les rodea es montañoso en todas direcciones, con las colinas cubiertas de frondosos bosques de coníferas. El cielo está nublado, tapando el sol de media tarde que se filtra a dura penas entre las nubes, iluminándolo todo con un matiz grisáceo, apagado y lúgubre. Las cumbres que les rodean no parecen demasiado altas y, aunque la temperatura es fría, no va más allá de la necesidad de algo de ropa de abrigo extra.

Al examinarse a sí mismos encontrarán sus ropas tal y como las recuerdan, pero no llevarán encima ningún elemento de equipo que no pudiera haberse fabricado antes de 1670. De este modo, los personajes carecerán de implantes, armas de fuego, commlinks... prácticamente todo lo que llevan encima habitualmente.

Si exploran sus alrededores, una tirada de Rastrear CD 12 será suficiente para determinar que en este lugar ha habido una gran concentración de gente hace unos cuantos días, como mínimo una semana. El rastro está algo disperso a causa del viento y el paso de animales, pero el hecho de que no haya llovido en bastante tiempo lo ha conservado lo suficiente como para distinguir algunas huellas de pequeño tamaño – como las que podría dejar un niño – y las marcas evidentes de algún tipo de vehículo ancho y pesado, de ruedas delgadas y compactas – un carruaje de gran tamaño, como podrá determinar cualquiera que supere una prueba de Conocimiento Historia o Inteligencia CD 10. El camino por el que se marchó el carruaje resultará bastante evidente, como también el hecho de que cuando se marchó iba mucho más cargado que cuando llegó y que un grupo numeroso de personas (al menos una quincena) lo siguió a pie (Rastrear CD 15).

Utilizando magia

En la tierra onírica, aunque los personajes tengan la sensación de seguir siendo ellos mismos, en realidad lo que ven de sí mismos es una versión astral de sí mismos, pero sujeta a las limitaciones de este metaplano particular.

Los personajes mundanos no advertirán ninguna diferencia en sus capacidades físicas – salvo la falta evidente de implantes y otros complementos de tipo tecnológico –, pero los despertados comprobarán que siguen disponiendo de sus poderes mágicos, con una única excepción: al estar ya en forma astral, no es posible proyectarse astralmente de nuevo. Además la forma astral que poseen está “anclada” en esta realidad, obligándoles a moverse de una forma acorde a las características del metaplano (esto es, a pie, sin posibilidad de volar como la forma astral permite habitualmente en el plano material). Si que podrán utilizar su poder de lectura astral sin tener que cambiar de visión (ya están en visión astral, aunque no lo parezca), pero la dificultad de las lecturas aumenta en +5.

Un pueblo poco hospitalario

El carruaje sigue un angosto camino que discurre entre los árboles y que apenas son capaces de seguir gracias a las huellas del carro. El camino avanza hacia el sureste, rodeando una de las cumbres boscosas y encaminándose hacia un valle de montaña. Recorrerán unos tres kilómetros a pie – algo más de una hora caminando – antes de dejar atrás el grueso de los árboles y distinguir unas luces hacia el este, a unos dos kilómetros todavía de su posición, de lo que parece un pequeño pueblo situado entre las montañas.

Llegarán a las cercanías del pueblo entrada ya la noche. Un cartel, medio descolgado del poste que lo sujeta, indica que el lugar se llama Stakčín. Apenas lo componen una docena de casas desvencijadas que se agolpan alrededor de una gran mansión de aspecto ominoso. De no ser porque se distinguen tenues luces en buena parte de las construcciones, cualquiera pensaría que el único edificio habitado es la gran mansión de tres plantas.



En el silencio y la oscuridad de la noche, los personajes podrán moverse por el pueblo sin ser detectados. Tan solo serán necesarias tiradas de Sigilo CD 10 cuando se aproximen demasiado a alguna casa con intención de echar un vistazo. Esto será lo más destacable que podrán encontrar:

- Las huellas del carruaje cruzan por el centro del pueblo y entran en un gran portón lateral de la mansión (rastrear CD 20). Las huellas a pie que venían acompañando el carro se desvían y entran a la mansión por la puerta principal (rastrear CD 20).
- En la mansión se intuye movimiento. A través de sus ventanas cerradas y cubiertas con pesadas cortinas, se aprecian luces en algunas habitaciones y otras que se desplazan. Si están atentos y vigilantes, poco antes de que comiencen los cánticos (ver más adelante), habrá un pequeño desfile de luces desde distintas partes del edificio hasta un punto de la planta baja en la que desaparecerán.
- En el centro del pueblo hay una horca de aspecto tan viejo y descuidado como todo lo demás. Los restos raídos de una cuerda penden de la misma.
- Hay ocho casas del pueblo habitadas (no todas tienen luz, pero existen otras pistas que apuntan a ello, como huellas, cierto grado de limpieza o restauración, restos de comida, algún animal en un establo o cercado, etc.). Si logran echar un vistazo en las que tienen luz, casi todas son familias con miembros de varias generaciones, aunque no verán niños en ninguna casa.
- Por las vestimentas de las gentes y la época en la que creen estar, con una tirada de conocimiento historia CD 20 pueden averiguar que se encuentran en algún lugar centroeuropeo.
- El idioma que hablan es una mezcla entre checo, eslovaco y ucraniano. Un personaje que conozca alguno de estos idiomas o que hable ruso o polaco, podría entenderse con los lugareños y deducir con una tirada de conocimiento historia o inteligencia CD 15 el idioma que hablan. Si no se conoce ninguno de estos idiomas, será necesaria una prueba de historia o inteligencia CD 25 para llegar a la misma conclusión.
- Si desean armarse de algún modo, en las casas podrán encontrar cuchillos, palos e incluso algún hacha. Uno de los vecinos tiene una vieja ballesta colgada sobre la pared de la cocina que podrán ver a través de una ventana (percepción CD 15). Para conseguirla tendrán que forzar una puerta (cerrajería CD 12) o una ventana (fuerza CD 12) y superar una prueba de sigilo CD 15 en el interior de la casa. Junto a la ballesta habrá media docena de virotes.

Si los personajes terminan por contactar con alguien del pueblo, ya sea voluntariamente o porque los descubren, el recibimiento no será nada amable. Los habitantes desconfían de los extraños y se comportan de forma abiertamente hostil, invitándolos a abandonar el pueblo de formas poco sutiles. No parecerán extrañados por ver a gente que viste con ropas extravagantes, más bien al contrario, sus ropas y sus modales de extranjeros son los que motivan este tipo de respuesta.

La única cosa a la que parecen tener más miedo que a los personajes es a la mansión y sus habitantes. Si los personajes son capaces de comunicarse en algún idioma común, se negarán a hablar salvo que los personajes se impongan enfrentándose a ellos y vean sus

vidas amenazadas. La escasa información que compartirán los vecinos del pueblo es la siguiente:

- A veces aparece por el pueblo gente de fuera, extranjeros que hablan lenguas ininteligibles y que visten o se comportan de forma extraña. Su aparición siempre tiene relación con algo que ha ocurrido o va a ocurrir en la mansión.
- En la mansión vive “el hombre negro”. No se refieren a una persona de color sino más bien a la sensación que produce ese hombre al ser visto, como si la oscuridad formara parte de él. Es el amo del pueblo, pero rara vez se deja ver y, cuando lo hace, siempre ocurre algo terrible: muertes, desapariciones, accidentes...
- El “hombre negro” se reúne con extranjeros de vez en cuando, al menos una vez al año. Vienen de otros lugares. La sensación que tendrán los personajes es que ese “otros” no se refiere solamente a otras partes de la tierra onírica.
- Ahora mismo el “hombre negro” tiene invitados en su casa a un montón de extranjeros, no saben cuántos. En los últimos días han salido todos de la casa en un par de ocasiones, llevando un enorme carruaje negro consigo. Al volver en el carruaje traían gente, niños la primera vez y adultos la segunda. No están seguros de si la primera vez venían adultos también junto con los niños.
- Todas las noches hay extraños cánticos en la casa, pero nadie sabe a qué se deben y tampoco tienen interés en averiguarlo.
- Nadie se atreve a abandonar el pueblo. Los últimos que lo intentaron hace más de veinte años fueron atrapados días después y murieron colgados en la plaza, uno tras otro. Tampoco nacen niños desde hace mucho, los últimos nacidos en el pueblo son los más jóvenes que encontrarán, todos mayores de cuarenta años.

Cánticos en la noche

Cuando los personajes se decidan a examinar la casa o si llevan mucho rato dando vueltas por el pueblo o sus alrededores sin decidirse a acercarse, una extraña letanía comenzará a escucharse en el silencio nocturno. Proviene, sin lugar a dudas, de la mansión y la entona un coro de voces que hablan en una lengua extraña y alienígena. Una sensación de urgencia se irá apoderando de los personajes conforme los cánticos vayan aumentando su cadencia y su volumen.

Los habitantes del pueblo comenzarán a apagar luces y atrancar puertas y ventanas, actuando llevados por un terror que los personajes solo podrán imaginar. Si algún vecino del pueblo está con ellos, hará todo lo posible por huir y buscar refugio en su hogar.

Si pasan unos minutos vigilando la casa verán que aún hay algo de movimiento en la misma, tanto en la primera planta como en la planta baja (percepción CD 15). Los cánticos dan la sensación de provenir de algún punto lejano, quizás de un sótano (percepción CD 15).

Si los personajes se deciden a entrar en la mansión, descubrirán que el interior es idéntico a la residencia de Carl Stanford en las afueras de Boston, donde se reunía la Orden Hermética del Crepúsculo de Plata. Las diferencias serán tan solo el estado de conservación de la vivienda (que parece mucho más vieja) y la ausencia de luces eléctricas, que mantiene la casa en una permanente penumbra.

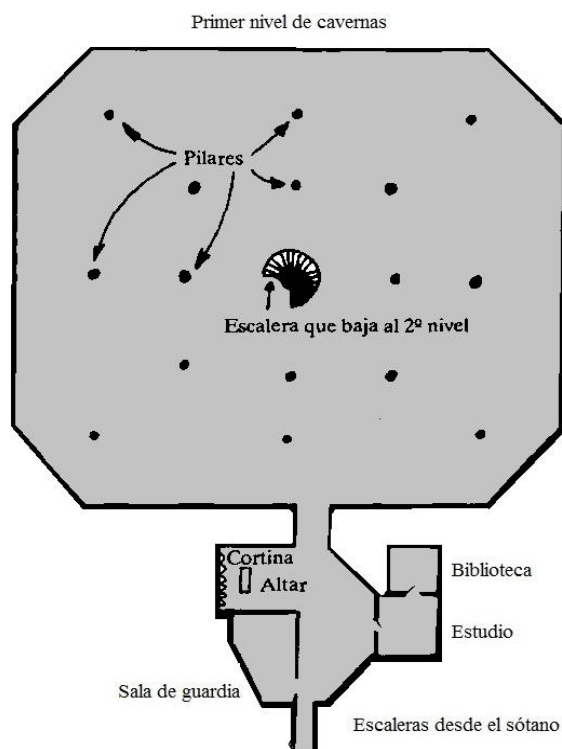
Las luces que aún se mueven por la casa pertenecen a los pequeños candiles que transportan los dos sirvientes del “hombre negro”, que en estos momentos se encuentran ordenando y recogiendo el gran salón de la planta primera y el comedor de la planta baja. Los sirvientes son dos hombres fornidos, con rasgos egipcios, ataviados con túnicas y armados con grandes cuchillos curvos de aspecto amenazador. Si cualquiera de ellos descubre a los personajes, los atacará de inmediato pronunciando amenazas y maldiciones en un idioma que parece árabe, lo que atraerá al otro sirviente que se unirá a la lucha. Los cánticos impedirán que ninguna de las personas reunidas en el sótano advierta que algo raro sucede arriba.

Al recorrer la casa, los personajes podrán apreciar algunas diferencias con respecto a la residencia de Stanford, pero para ello tendrán que subir hasta la segunda planta. Aquí, las habitaciones que en Boston estaban dedicadas a las ceremonias para ascender en los distintos grados ocultos de la orden, son tan solo habitaciones. Todas tienen un gran número de camas – de tres a cinco, según su tamaño – y la mayoría parece estar actualmente en uso. La única habitación de esta planta que permanece igual que en su versión Bostoniana es la última sala, con el símbolo arcano dibujado en la puerta.

Descenso a las profundidades

Cuando los personajes bajen hasta el sótano, lo encontrarán vacío. El cántico suena más cercano y parece provenir de debajo de ellos. Si en la casa de Stanford no fueron capaces de encontrar el acceso a las cavernas que existen bajo la casa, el sonido de las voces les facilitará enormemente las cosas en esta ocasión.

Cuando el suelo se abra revelando las empinadas escaleras que descienden a las profundidades, el sonido de los cánticos les llegará tan claro que sabrán que se encuentran muy cerca.



Este nivel también tiene diferencias con la mansión de Boston ya que aquí no se ha producido ningún movimiento de tierras y toda la planta es transitable.

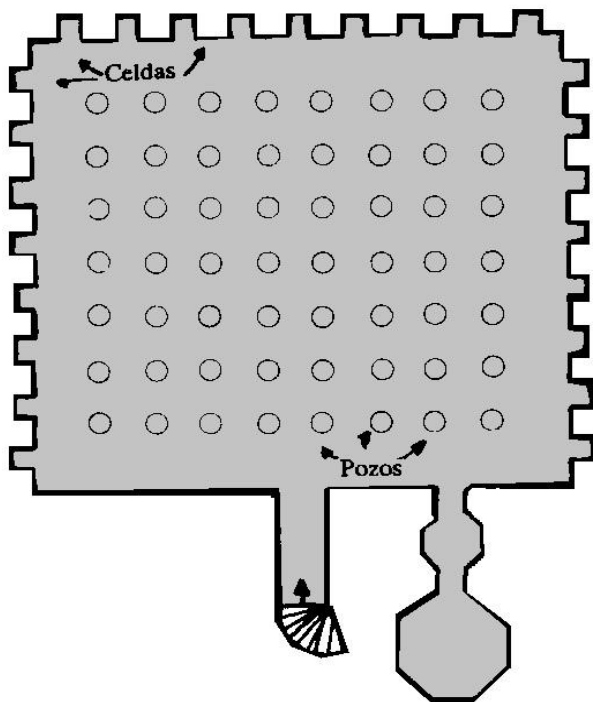
En la sala de guardia, otros dos sirvientes egipcios esperan a que el ritual acabe para atender a su amo. Si descubren a los personajes se abalanzarán sobre ellos al igual que los sirvientes de la casa. Un gran manojó de llaves cuelga de un clavo en la pared.

Tras el altar, una cortina cubre un bajorrelieve que muestra a una monstruosa criatura alada, con una cabeza parecida a un calamar, que se desplaza recorriendo la tierra y aplastando a los seres humanos a su paso (se trata, por supuesto, del Gran Cthulhu). La visión evocará un miedo instintivo y primigenio a

aquellos que no superen una tirada de salvación de voluntad CD 15, obteniendo el estado Afectado hasta que salgan de la mansión.

La gran caverna que estaba destruida en Boston se encuentra aquí en perfecto estado. En el centro de la misma, una escalera de caracol, de piedra, desciende hasta el siguiente nivel de las cavernas. La zona está totalmente a oscuras, por lo que los personajes necesitarán algo de luz para moverse o podrían caer por la escalera. Los cánticos provienen del siguiente nivel.

Segundo nivel de las cavernas



La escalera dará tres vueltas sobre sí misma antes de llegar a su destino, bastantes metros por debajo de la superficie. Durante la última vuelta podrán apreciar un tenue resplandor que les indicará que hay luces abajo, probablemente velas encendidas o algo parecido.

Esta última zona tiene tres de sus cuatro paredes ocupadas por celdas, varias de ellas están ocupadas por algunos de los niños y adultos utilizados en los rituales de Seattle. Las llaves de las celdas están en la sala de guardia del nivel superior.

Nota para el director de juego: los magos cuyos cuerpos encontraron en el ritual de la casa de Puyallup también se encontrarán aquí, recordemos que se trata de un metaplano y que es su forma astral la que viaja hasta este lugar. El

problema para ellos es que su única forma de seguir con vida es permaneciendo atrapados en este lugar ya que, con su cuerpo muerto, al regresar al plano material su forma astral está condenada a desaparecer en tantas horas como su nivel de Aptitud Mágica – reglamento Shad20wrun, pag. 97, “Mientras estás fuera” – y el ritual de Seattle absorbió toda la magia de sus cuerpos. Una prueba de Conocimiento Hechicería o Metaplanos CD 20 permitirá a los personajes llegar a esta misma conclusión.

El suelo de este nivel está lleno de pozos de más de un metro de diámetro y entre cuatro y seis metros de profundidad, cubiertos de tapas de metal perforadas (como las de las alcantarillas). La mitad (aproximadamente) de los pozos contienen en su interior seres semihumanos de aspecto monstruoso que al menor ruido extraño comenzarán a chillar y gritar, provocando los gritos del resto de criaturas de los pozos y alertando a los participantes en el ritual. Algunos de los pozos vacíos carecen de tapa, por lo que moverse por allí a oscuras entraña cierto riesgo.

Los cánticos provienen de una cavidad en la única pared que carece de celdas. La primera de las habitaciones de la cavidad está vacía, con sus paredes cinceladas con textos extraños en un idioma incomprensible para los personajes. El suelo también tiene cincelado un pentagrama que mediante una lectura astral revelará que es mágicamente activo, aunque el hechizo será desconocido para los personajes.

En la segunda sala hay reunidas en círculo quince personas, hombres y mujeres, ataviadas con túnicas negras similares a las que ya han visto en otras ocasiones. En el centro del círculo está el “hombre negro”, dirigiendo la letanía, con un cuchillo curvo alzado al techo en una mano mientras con la otra aferra con firmeza por la barbilla a uno de los magos de Puyallup.

La visión del “hombre negro” resultará estremecedora para los personajes y no sabrán explicar por qué. Por mucho que lo intenten no serán capaces de distinguir bien su rostro o su aspecto, como si su mente se negara a interpretar lo que sus ojos ven. Tan solo tendrán la sensación de estar observando a un ser humano formado por oscuridad y negrura. Aquellos personajes que no superen una tirada de salvación de voluntad CD 15, quedarán Afectados. Si algún personaje ya se encontraba en este estado, pasará a Asustado, huyendo del sótano y no recuperando la compostura hasta que salga fuera de la mansión.

Completando el ritual

Si los personajes no intervienen, el hombre negro degollará al mago en el momento álgido del ritual, manteniéndolo sujeto con fuerza mientras se desangra. El resto de participantes seguirán entonando la letanía hasta que el hombre negro deje caer el cuerpo sin vida al suelo. Solo pasarán unos segundos hasta que el cadáver se deshaga ante los ojos de todos, perdiendo consistencia y transformándose en una especie de niebla iridiscente. En ese momento el “hombre negro” extenderá las manos frente a sí sobre la niebla y abriendo su boca de forma grotesca y antinatural, absorberá la niebla. Los demás detendrán su letanía en ese momento y el ritual habrá finalizado.

Si alguno de los personajes intenta realizar una Lectura Astral sobre los participantes en el ritual descubrirá que algunos de los presentes tienen potencial mágico, aunque todos de una forma latente y escasamente entrenada. El “hombre negro” por el contrario está envuelto en poder mágico, que aumenta con cada ser sacrificado en la forma descrita anteriormente.

(Nota para el director de juego: Estamos suponiendo en este capítulo que los personajes han tenido éxito deteniendo a Stanford en la arcolología o que aún no han ocurrido los eventos descritos en ese capítulo. De otra forma el “hombre negro” – más conocido como Nyarlathotep –, habría adquirido ya el poder suficiente como para entrar hasta nuestra realidad pues, como los personajes sin duda adivinarán, la magia que poseían estas personas sacrificadas también le ha sido entregada a través de los rituales hechos en Seattle).

Rescatando a los supervivientes

Si los personajes dejan el ritual seguir su curso y son lo suficientemente sigilosos como para no alertar a las criaturas de los fosos, tendrán una gran oportunidad de liberar a todos los prisioneros de las celdas sin alertar al “hombre negro” y sus sectarios. Lamentablemente el daño colateral será la pérdida de uno de los magos que morirá durante el ritual. Por supuesto tendrán que esforzarse en que ninguno de los prisioneros provoque que los descubran.

Si carecen de las llaves de las celdas, podrán abrirlas con una prueba de Cerrajería CD 12 o romperlas con una prueba de Fuerza CD 15, aunque romperlas por la fuerza provocará que las criaturas de los fosos comiencen a gritar y dar la alarma.

De los diez niños que han dejado en Seattle sumidos en coma profundo, tan solo seguirán con vida seis. De los adultos quedan con vida Lisa, Gato y un par de magos de Puyallup. Si los personajes interrumpieron el ritual del orfanato antes de que Dugan perdiese toda su magia, también estará vivo, ya que el “hombre negro” está dejando a los que poseen habilidades mágicas para el final. Lisa estará inconsciente cuando los personajes abran su celda y parecerá muy débil, casi al borde de la muerte.

(Nota: si los personajes han tardado mucho en resolver el resto de capítulos y ha pasado demasiado tiempo, es posible que sean menos los niños y adultos que quedan con vida, dejamos la decisión en manos del director de juego que podría decidir que el ritual de los sectarios se realiza cada dos o tres días).

Interrumpiendo el ritual

Los personajes tendrán el factor sorpresa para atacar a los sectarios mientras no superen la sala con el pentagrama. Si llegan a pisar el mismo, el ritual se detendrá inmediatamente y el “hombre negro” enviará a sus discípulos a matar a los intrusos.

El “hombre negro” no participará en la lucha, se limitará a moverse alrededor observando los acontecimientos, armado con su cuchillo curvo. Si algún personaje le ataca físicamente, combatirá contra él hasta matarlo. Si algún personaje le ataca con magia, utilizará su poderosa magia para aniquilarlo. La única forma de evitar la muerte – aparte de tener una enorme fortuna y acabar con este avatar de Nyarlathotep, cosa poco probable – pasa por abandonar la mansión lo más rápido posible, ya que el “hombre negro” no saldrá al exterior ni perseguirá a nadie más allá de la puerta.

Los sectarios lucharán hasta la muerte, persiguiendo a los personajes hasta donde sea preciso, sin retroceder nunca ni replantearse la situación. Si algún personaje cae inconsciente, los sectarios más cercanos recogerán su cuerpo y lo arrojarán al interior de una de las celdas.

Si los personajes vencen en la batalla, el “hombre negro” se los quedará mirando sin intervenir. No hará nada mientras abren las celdas y sacan de allí a los prisioneros, limitándose a seguirlos y observarlos. Cuando los personajes salgan del sótano no irá tras ellos, pero volverán a verlo en la planta baja, esperándoles junto a la puerta. En ese momento susurrará unas palabras en un idioma que no entenderán pero que sonarán como una promesa terriblemente amenazadora, lo que les provocará un escalofrío que recorrerá su columna. Los personajes deberán hacer una tirada de salvación de voluntad CD 25. Aquellos que fallen la tirada serán atormentados el resto de sus días con pesadillas y visiones en las que el “hombre negro” se les aparecerá en los momentos más inoportunos (*dejamos a criterio de cada director de juego en qué momento utilizar estas visiones paranoicas y hasta qué punto afectarán a los personajes en futuras aventuras*).

Regreso a Seattle

Con todos los supervivientes junto a ellos, los personajes tendrán que afrontar el problema de regresar a Seattle con ellos. Según habrán aprendido, cuando finalice el efecto de la droga onírica, los personajes deberían despertar de regreso a sus cuerpos, pero para que puedan regresar los demás es necesaria la ayuda de un Iniciado que les guíe en su camino de regreso. Será Lisa pues la única opción que tienen todos los demás de regresar a casa.

A través de los prisioneros los personajes se enterarán de las terribles semanas que han pasado en cautiverio, siendo aprisionados por los sectarios tan pronto como aparecieron en la tierra onírica. Lisa fue la única a la que no pudieron capturar en un primer momento, gracias a su magia, pero no fue rival para el “hombre negro” una vez que la hechicera intentó entrar a la mansión para rescatarlos varios días más tarde.

Los personajes tendrán que hacer lo posible por curar a la anciana hechicera, ya sea mediante la magia o a través de una prueba de Medicina o Primeros Auxilios CD 15 (suficiente para que recupere la consciencia).

Advenimiento



Cuando Lisa despierte y se recupere un poco, podrá guiarlos a todos en un ritual de meditación que sumirá sus mentes en un profundo sopor del que podrán despertar de regreso en sus cuerpos, siempre que los personajes les informen de dónde se encuentran éstos en Seattle. Si hay magos supervivientes serán conscientes de que no podrán regresar nunca si no quieren afrontar la muerte definitiva y los personajes no tendrán más remedio que dejarlos atrás en esta tierra hostil.

Experiencia

La recompensa para los personajes tras este capítulo será la siguiente:

Ideas/liderazgo/utilidad -----	1 pto.
Sobrevivir al capítulo -----	1 pto.
Rescatar a todos los prisioneros -----	1 pto.
Salvar la vida al mago del ritual -----	1 pto.
Derrotar al "hombre negro" -----	3 ptos.

Apéndice 1: Criaturas y Adversarios

2.- ¡Tenemos que entrar!

Sacerdote Híbrido							
FUE	+3	Iniciativa	+7	Físico	-8-	- 13 -	- 18 -
DES	+2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	8	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	-1	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Garras	+11	1d6+3	2m
Velocidad		12/21 – 3/7		Mordisco	+11	1d8+3	

Dotes: Infravisión II.

Habilidades: Lectura Astral +5; Correr +6; Percepción +6; Tregar +3; Intimidar +6, Escapismo +10.

Equipo: CommLink Nivel 3.

Poderes: Habitar, naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Armadura Natural

Voluntaria Troll Híbrida								
FUE	+5	Iniciativa	+6	Físico	-14-	- 19 -	- 24 -	
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□	
CON	+9	R.D.	8	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -	
INT	-1	Fortaleza	+13		□ □	□ □	□	
SAB	+3	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance	
CAR	---	Voluntad	+6	Garras	+10	1d8+5	2m	
Velocidad	16/36 – 4/9			Mordisco	+10	2d6+5		
Dotes: Infravisión II, Grande.								
Habilidades: Lectura Astral +5; Correr +8; Percepción +6; Tregar +5; Intimidar +8, Escapismo +8.								
Equipo: CommLink Nivel 3.								
Poderes: Habitar, naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Armadura Natural								

Shantak							
FUE	+8	Iniciativa	+10	Físico	-13-	- 18 -	- 23 -
DES	+3	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	10	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	-1	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Garras	+17	2d6+8	3m
Velocidad	8/20 – 2/5			Mordisco	+17	1d8+8	5m
Dotes: Infravisión II, Enorme, Volar.							
Habilidades: Lectura Astral +8; Percepción +6; Intimidar +10, Escapismo +11.							
Poderes: Habitar, naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Inmunidad a las armas normales (armadura endurecida 10).							

Niño tipo.							
FUE	---	Iniciativa	+3	Físico	- 3 -	- 8 -	- 13 -
DES	---	Defensa	13		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	-	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+3		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+3	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	AK-97	+2	2d8	20m
Velocidad	12/28 – 3/7						
Habilidades: Correr +4; Percepción +4; Sigilo +4							
Equipo: AK-97							

4.- El Cónclave Rojo

Shantak, forma humana (Michael Sicard)							
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	10	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+3	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Cuchillo	+6(+9*)	1d4+3	
Velocidad	12/28 – 3/7						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva.							
Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +6 (+9*), Percepción +3, Lectura astral +5, Expulsión +4							
Poderes: Habitar, Naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Enmascaramiento (+8), Inmunidad a las armas normales (armadura endurecida 10).							
Notas: CommLink Nivel 4, Foco Contramagia N3*, Cuchillo Encantado +3							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Rayo Energía +10; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3							
(M2) Sentido del Combate; DC (Def); Cans: 2d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Detectar Individuo; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6/2; Alcance 9m.							
(M3) Petrificar; DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Skorpion							
VEL	Tod	INI	+0	Dañado	- 10 -	- 15 -	- 20 -
MAN	+0	DEF	+9		□ □	□	□

Furgón blindado Citymaster							
VEL	Tod	INI	+0	Dañado	- 20 -	- 25 -	- 30 -
MAN	-1	DEF	+8		□ □	□	□
Ametralladora media 2d8, 30m. (FA) 50 (c)							

Advenimiento



Moteros Orcos x13							
FUE	+3	Iniciativa	+6	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+ 9		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+3	
Velocidad	12/20 – 3/5			Subfusil	+7	2d6	10 m
Dotes: Ráfaga corta Infravisión I Competencia Armaduras II				Notas: CommLink Nivel 3 Visor sensiarma (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +6 Percepción +4 Conducir +5				Lanzacohetes +4, 10d6(f), PA +2, 8m/16m, CD 18. TT, munición 3.			

Rosko y Chacal, Lugartenientes Orcos							
FUE	+5	Iniciativa	+10	Físico	-11-	- 16 -	- 21 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	6	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+1	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque			Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Espada M.	+8	2d6+5	
Velocidad	12/24 – 3/6			Escopeta	+10	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Critico mejorado (espada), Infravisión I.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +2; Conducir +8; Rastrear +4; Etiqueta +1; trepar +7 (Armadura -3)							
Equipo: Commmlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reemplazo muscular II; Blindaje dermal II.							

Crusher, Líder Troll							
FUE	+7	Iniciativa	+6/2	Físico	-14-	- 19 -	- 24 -
DES	---	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+8	R.D.	9	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+1	Fortaleza	+12		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Puños	+11	1d6+8	2m
Velocidad	16/32 – 4/8			Pistola	+7	2d4	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Artes Marciales, Correr, Critico Mejorado (puñetazo), Infravisión II, Armadura Natural I, Grande.							
Habilidades: Correr +9; Percepción +8; Conducir +5; Acrobacia +5; Rastrear +7 (Armadura -5)							
Equipo: CommLink Nivel 3; Visor sensiarma; Reflejos Cableados I							
Enlace oseo plastico.							

Moteros Troll x4							
FUE	+5	Iniciativa	+5	Físico	- 11 -	- 16 -	- 21 -
DES	+1	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	7	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+10		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+3	Cadena	+4	1d8+5	3m
Velocidad	16/28 – 4/7			Ametralladora	+6	2d8	30 m
Dotes: Ráfaga larga, Infravisión II Armadura Natural II, Grande Competencia Armaduras II				Notas: CommLink Nivel 3 Visor sensiarma (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +8 Percepción +3 Conducir +5							

6.- Un ritual en el bosque

Moteros Troll x2

Moteros Orcos x4

Shantak, forma metahumana (Älagos)							
FUE	---	Iniciativa	+7	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	10	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+6				
Velocidad	12/20 – 3/5						

Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Infravisión I

Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +6, Percepción +3, Lectura astral +5, Expulsión +6

Poderes: Habitar, Naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Enmascaramiento (+8), Inmunidad a las armas normales (armadura endurecida 10).

Notas: CommLink Nivel 4, Fetiche (Control acciones)*

Aptitud Mágica: 7; Mag. Controlable: 3

(M3) Proyectil mágico +10; Daño 3d6(F); CD 10+Vol; Vol 16; Cans: 3d6-3

(M3) Rayo Energía +10; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3

(M2) Control Acciones en Masa +10; CD 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6*

(M3) Detectar Individuo; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6/2; Alcance 9m.

(M3) Arrojar; DC Defensa; Cans: 3d6-3; Lanza un objeto hasta 3kg, con Fue +3

Belladonna							
FUE	---	Iniciativa	+8/2	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+1	Defensa	19#		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D. **	11	Mental	-10 ^E -	- 15 ^E -	- 20 ^E -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+8 ^E	Pistola	+5	2d6	15 m
Velocidad	8/20 – 2/5						
Dotes: Competencia Armaduras II, Dureza, Iniciativa mejorada.							
Habilidades: Hechicería +13, Contramagia +10 (11), Percepción +8 ^E , Lectura astral +10, Expulsión +8, Invocación +8 (Armadura -5)							
Notas: CommLink Nivel 5, Visor sensiarma, Amplificador sináptico I, Editor de dolor ^E (Ignora penalizaciones mentales; +1 Vol); Fetiche (Lanzallamas)*.							
Aptitud Mágica: 9 (11); Iniciada Nivel 1; Mag. Controlable: 5;							
Resistencia al Cansancio: AM (9) + Ini (2) - Hech. Sosten. (2) = 9							
(M4) Lanzallamas +13; Daño 4d6(F); Defensa; Cansancio: 4d6 (R.C. +2)*							
(M3) Bola de Energía +13; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); Fort 16; Cans: 3d6							
(M3) Sent. Combate +13; DC (Def); Cans: 3d6; Bono a Defensa = ½ C.E.#							
(M3) Armadura +13; DC 16; Cans: 3d6; RD +3**							
(M3) Forma de Águila +13; DC (Con); Cansancio: 3d6-3							
(M5) Fantasma 3D +13; DC (10+Vol); Vol 20; Cans: 5d6							

Advenimiento



9.- Incursión en ACHE

Shantak							
FUE	+8	Iniciativa	+10	Físico	-13-	- 18 -	- 23 -
DES	+3	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	10	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	-1	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	+3	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Garras	+17	2d6+8	3m
Velocidad	8/20 – 2/5			Mordisco	+17	1d8+8	5m
Dotes: Infravisión II, Enorme, Volar.							
Habilidades: Lectura Astral +8; Percepción +6; Intimidar +10, Escapismo +11.							
Poderes: Habitar, Naturaleza dual, Sapiencia, Arma natural (garras), Arma natural (mordisco), Inmunidad (frío, enfermedades), Inmunidad a las armas normales (armadura endurecida 10).							

Pandilleros del Hangar (Humanos)							
FUE	+1	Iniciativa	+6	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+6	1d6+1	
Velocidad		12/20 – 3/5		Pistola	+7*	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 (Armadura -4) Mira laser* Uno de ellos lleva un lanzacohetes con dos proyectiles anti-vehículo. +4; 10d6; PA -2/-10; 3m/6m; CD Ref. 18			
Habilidades: Correr +3 Percepción +4 Conducir +4							

Ciudadano de la arcolología. (Humano)							
FUE	+2	Iniciativa	+4	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	2	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Porra	+4	1d6+2	
Velocidad	12/28 – 3/7			Pistola	+4	2d6	15 m
Dotes: Esquiva Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +4 Percepción +3 Conducir +3							

Ciudadano de la arcolología. (Orco)							
FUE	+4	Iniciativa	+4	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	2	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Porra	+4	1d6+4	
Velocidad		12/20 – 2/5		Pistola	+4	2d6	15 m
Dotes: Esquiva, Infravisión I Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +8 Percepción +2 Conducir +2							

Ciudadano de la arcolología. (Enano)							
FUE	+6	Iniciativa	+5	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+6	
Velocidad	8/20 – 2/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma (porra) Competencia Armaduras II Infravisión, Voluntad Hierro				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +6 Percepción +4 Conducir +5							

Pandillero. (Humano)							
FUE	+1	Iniciativa	+6	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+1	
Velocidad		12/20 – 3/5		Pistola	+8*	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 (Armadura -4) Mira laser*			
Habilidades: Correr +3 Percepción +4 Conducir +4							

Pandillero. (Troll)							
FUE	+6	Iniciativa	+4	Físico	- 12 -	- 17 -	- 22 -
DES	---	Defensa	13		□ □	□ □	□
CON	+7	R.D.	5	Mental	- 2 -	- 7 -	- 12 -
INT	---	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+2	Porra	+7	1d6+6	
Velocidad	16/28 – 4/7			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Infravisión II Armadura Natural II, Grande Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3 (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +8 Percepción +4 Conducir +2							

Pandillero. (Elfo)							
FUE	+1	Iniciativa	+8	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	4	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+3	Porra	+8	1d6+1	
Velocidad		12/24 – 3/6		Pistola	+10	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Infravisión Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 (Armadura -3)			
Habilidades: Correr +5 Percepción +3 Conducir +4							

Advenimiento



Militar. (Humano)							
FUE	---	Iniciativa	+9/2	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Cuchillo	+9	1d6	
Velocidad	12/28 – 3/7			Fusil	+13*	2d8	20m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro, Ráfaga corta.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +4/+8; Conducir +5; Negociación +4; Etiqueta +2; Engañar +2 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma*; Reflejos cableados I							

Comandante Watson. (Elfo)							
FUE	+3	Iniciativa	+10/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+5	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+5	Cuchillo	+12	1d6+3	
Velocidad	20/40 – 5/10			Subfusil	+14	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Acción en movimiento, Dureza, Fuego automático, Infravisión I, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Esquiva. Habilidades: Correr +5; Percepción +6; Conducir +4; Negociación +8; Acrobacias +11; Etiqueta +4 (Armadura -3) Equipo: Commlink Nivel 5; Visor sensiarma; Reflejos cableados II; Blindaje dermal II, Glándula supratiroidea.							

Mayac, chamán tóxico radiactivo. (Humano)							
FUE	---	Iniciativa	+8	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		⊗⊗	⊗ □	□
CON	+1	R.D.	7*	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+3	Fortaleza	+4	xxxx	⊗⊗	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/24 – 3/6						
Dotes: Competencia Armaduras I, Esquiva, Dureza, Iniciativa mejorada							
Habilidades: Hechicería +7, Contramagia +7, Percepción +3, Lectura astral +6, Invocación +11, Expulsión +8 (Armadura -3)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma; Foco Invocación espíritus radiactivos (4)							
Aptitud Mágica: 7; Mag. Controlable: 4;							
(M3) Rayo +7; Daño: 3d6(F); Defensa; Cans: 3d6							
(M3) Puñetazo +7; Daño: 3d6(NL); Defensa; Cans: 3d6-3							
(M2) Silencio +7; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6							
(M3) Mundo caótico +7; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6+3; Penal=½ CE.							
(M3) Armadura +7; DC 16; Cans: 3d6*; RD +3							

Carl Stanford. (Humano)								
FUE	---	Iniciativa	+12/2*	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -	
DES	+2	Defensa	17		□ □	□ □	□	
CON	+1	R.D.	7*	Mental	-10-	- 15 -	- 20 -	
INT	+4	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□	
SAB	+3	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance	
CAR	+3	Voluntad	+8	Pistola	+8	2d6	15 m	
Velocidad	16/32 – 4/8			Cuchillo	+12*	1d6+3		
Dotes: Esquiva, Iniciativa mejorada II								
Habilidades: Hechicería +15, Contramagia +7, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +4								
Notas: Commlink Nivel 6, Cuchillo encantado +3.								
Aptitud Mágica: 8 (14); Iniciación 3; Mag. Controlable: 7;								
Foco Hechicería (Manipulación) Magnitud 3.								
(M7) Toque mortal +15; Daño: 7d6 (F); DC (10+Vol); Vol (24); Cans: 7d6/2								
(M4) Reducir Inteligencia; DC (Int); Efecto C.E.; Vol (18); Cans: 4d6-4								
(M4) Curación +15; DC varia; Cans: 4d6-4								
(M3) Incrementar reflejos +15; DC 17; Cans: 6d6*								
(M6) Incendiar +15; Daño: 6d6; DC (10+Fort); Fort (22); Cans: 6d6-6								
(M6) Sugestión +15; DC (10+Vol); Vol (22); Cans: 6d6-6								
(M4) Control mental +15; DC (10+Vol); Vol (18); Cans: 4d6								
(M5) Armadura +15; DC 20; Cans: 5d6*; RD +5								

Espiritu Radiactivo (Magnitud 8) (Materializado)							
FUE	+8	Iniciativa (Astral)	+12/2 +13/3	Físico	- 17 -	- 22 -	- 27 -
DES	+10	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+7	R.D.	16	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+7	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	+7	Reflejos	+11	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+7	Voluntad	+7	Radiación	+18	4d6	8m
Velocidad		12/24 – 3/6		Engullir	+18		
Dotes: Volar.							
Habilidades: Lectura Astral +15; Percepción +15;							
Poderes: Accidente Ref (15); Forma astral; Confusión Vol (15); Ataque elemental (radiación 4d6);Aura de energía (radiación 2d6); Engullir (radiación 4d6, Fue vs Mag); Materialización; Sapiencia; Miedo Vol (15); Proteger; Aliento nocivo [Fort (18), nauseado, cono 6m].							
Cada vez que un personaje sufra daño de radiación deberá superar una Salvacion Fort (16) para no enfrentarse a daños permanentes en el futuro.							
La armadura solo protege la mitad contra la radiación, los trajes anti-radiación otorgan una R.D 10 contra estos ataques.							

Advenimiento



10.- La Tierra Onírica

Habitante del pueblo							
FUE	+1	Iniciativa	+4	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	---	Mental	- 2 -	- 7 -	- 12 -
INT	---	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+2	Cuchillo	+3	1d4+1	
Velocidad		12/28 – 3/7		Ballesta	+3	1d10	12m
Dotes:				Notas:			
Habilidades:				Los vecinos irán armados de forma variada, con cuchillos, palos o lo que tengan a mano.			
Correr +3 Percepción +5 Sigilo +7				Solo hay una ballesta en el pueblo.			

Sectario							
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	2	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+2	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Jambia	+6	1d6	
Velocidad	12/28 - 3/7						
Dotes:							
Habilidades: Hechicería +5, Percepción +6, Rituales +8, Lectura astral +4							
Notas:							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2 ;							
(M2) Proyectil mágico +5; Daño 2d6(F); CD 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2							
(M2) Esfera Aturdidora +5; Daño 2d6(M); DC 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2							
(M2) Reducir Constitución +5; CD (Con); Fort 14; Penalización = C.E.							

Sirviente egipcio							
FUE	+3	Iniciativa	+8	Físico	-10-	- 15 -	- 20 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	2	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+2	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Jambia	+10	2d6+3	
Velocidad	12/28 – 3/7						
Dotes: Competencia Armaduras I, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Critico mejorado (Jambia), Dureza							
Habilidades: Correr +4; Percepción +7; Intimidar +6; Trepar +5.							

El Hombre Negro (avatar de Nyarlathotep)							
FUE	+1	Iniciativa	+9	Físico	-25-	- 30 -	- 35 -
DES	+5	Defensa	25		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	---	Mental	-55-	- 60 -	- 65 -
INT	+32	Fortaleza	+25		□ □	□ □	□
SAB	+35	Reflejos	+25	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+20	Voluntad	+55	Jambia	+20	1d6+1	
Velocidad	12/28 – 3/7						
Habilidades: Todas +20.							
Notas:							
El Hombre Negro conoce todos los hechizos y puede lanzarlos a magnitud 12. A continuación se detallan los hechizos que utilizará contra los personajes (en caso necesario), pero cada director de juego es libre de escoger los que prefiera.							
Aptitud Mágica: 12 (24); Iniciado 6; Mag. Controlable: 12;							
(M6) Proyectil mágico +20; Daño 6d6(F); CD 10+Vol; Vol 22; Cans: 6d6-6							
(M6) Reducir CON +20; CD (Con); Fort 22; Reducción: C.E.; Cans: 6d6-6							
(M8) Petrificar: DC (CON); Fort 26; Cans: 8d6; Hasta CON 18.							

El **Hombre Negro** puede ser eliminado por medio de armas corrientes. Si esto sucede, su cuerpo comenzará a hincharse y temblar en el mismo momento en que se haya derrumbado, para después estallar liberando su forma de la Lengua Sangrienta. Este inoportuno coloso se elevará desde el cuerpo reventado y desaparecerá en el cielo sin causar ninguna otra molestia a quien le haya matado.

Otros adversarios

Policía estándar (Humano)							
FUE	+1	Iniciativa	+9	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada Competencia Armaduras II				Notas: CommLink Nivel 3			
Habilidades: Correr +3 Percepción +3 Conducir +6				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Equipo Respuesta Policial. (Humano)							
FUE	+2	Iniciativa	+7/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	7	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Porra	+7	1d6+2	
Velocidad	16/28 – 4/7			Subfusil	+9	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Ráfaga corta, Dureza, Fuego automatico.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Engañar +4; Acrobacia +5; Etiqueta +2. (Armadura -4)							
Equipo: CommLink Nivel 4; Visor sensiarma; Reflejos cableados I; Blindaje dermal II.							

Mago, Equipo Respuesta Policial. (Humano)							
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva.							
Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +10, Percepción +6, Lectura astral +5, Expulsión +8 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma. Fetiche (Petrificar)*							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Puñetazo +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Cans: 3d6-3							
(M2) Sentido del Combate; DC (Def); Cans: 2d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Detectar Individuo; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6/2; Alcance 9m.							
(M3) Forma Pegajosa: DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Spider, Equipo de Respuesta Policial			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
4	4	5	5
<input type="checkbox"/> Analizar: 5	<input type="checkbox"/> Desmayo: 4	<input type="checkbox"/> Mando: 4	
<input type="checkbox"/> Armadura: 4	<input type="checkbox"/> ECCM: 4	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 4	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 5	<input type="checkbox"/> Encriptar: 4	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 4	<input type="checkbox"/> Rastreo: 4	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
VR "Caliente" : +10/3			
Percepción:	+9/+14	Búsqueda Datos:	+9
Ataque:	+9/+13	Computadoras:	+9
Defensa:	19	Cibercombate:	+9
Daño:	1d6(+4)	Guerra Electrónica:	+9
R.D.:	4/5	Piratería:	+10
Icono	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Apéndice 2: Ayudas de juego

¿Oleada de robos mágicos?

Downtown Seattle - Por tercera vez en dos semanas, una pequeña tienda arcana de Seattle ha sido víctima de un robo inexplicable. Esta vez le ha tocado el turno a lo Pan!, en Capitol Hill. Su dueño – Harrison Kellerman – ha denunciado la desaparición de varios fetiche y libros antiguos.

Según los datos a los que esta redacción ha tenido acceso, el ladrón (o ladrones) inutilizó las defensas mágicas del local y borró todo rastro de su firma astral, al igual que sucedió en los dos casos anteriores (Blue Moon Lore Store y Denton's Lore Store).

Muerte en el parque.

Poulsbo, Salish – Ayer tarde fue hallado sin vida el cuerpo del guardabosques Frank "Oso Nocturno", tras dos días de búsqueda por parte de las autoridades.

Frank había detectado hace unos días que algunos árboles del pequeño bosque perteneciente al Parque Municipal Frank Raab estaban muriendo sin razón aparente, consumiéndose desde su propio interior. Tras dar aviso a sus superiores, el guardabosques de internó en el bosque en busca de alguna posible explicación. Minutos después, mientras informaba por radio de que al menos una hectárea de árboles en la zona más profunda de la pequeña masa boscosa estaban sufriendo los mismos extraños síntomas, la conexión se cortó.

Las autoridades no han revelado aún detalles sobre la causa de la muerte del guardabosques o de los árboles, aunque todo apunta a causas mágicas en ambos casos ya que, según fuentes contrastadas, la población afectada ha sido en su mayor parte los árboles pertenecientes a la especie Liquidambar Straflua, de origen mágico. Según estas mismas fuentes los árboles y la tierra parecen "consumidos, como si alguien hubiera robado toda la magia de su interior y su vida con ella".

Sobre los Shantaks

Los shantaks son organismos aéreos gigantescos que tienen sus nidos en las cavernas situadas en las montañas de los yermos helados de las Tierras del Sueño. Son más grandes que un elefante y tienen una cabeza que recuerda a la de un caballo. Su piel está recubierta de viscosas escamas de color rojo y se impulsan por el aire con unas alas similares a las de un murciélago. Tienen dos patas que terminan en poderosas garras.

Son criaturas malolientes y aborrecibles, que pueden ser invocadas para ser utilizadas como monturas, aunque en ocasiones ignoran las órdenes de sus jinetes, transportándolos a su antojo.

Poseen la capacidad de viajar por el espacio exterior, sin sufrir los efectos adversos de la exposición al vacío. Si lo desean, pueden compartir esta capacidad con sus jinetes o privarles de ella a voluntad.

Extracto del libro “Las Reglas de Ruina”

“...Y escrito está que Ellos, con el tiempo y el paso de las edades, volverán a huir de sus prisiones [...] pero hasta que las estrellas estén alineadas y llegue el momento, has de saber que esperan junto a la Puerta de Plata [...] y que pueden maldecir o bendecir a quien los invoca [...] y la llegada del Ser Antiguo será precedida por monstruosidades de pesadilla, que se harán carne y surcarán los cielos alabando Su nombre...”

Extracto del libro “Tras la puerta de plata”

“... los gemidos de los locos no son sino el llanto natal del hombre nuevo, mientras el viejo se pierde como polvo arrastrado por el viento del desierto. Librado de las mentiras de la humanidad, el hombre nuevo (el hombre de la oscuridad) será libre de absorber la belleza de la nada, de disfrutar la desolada noche del vacío más absoluto. Mientras vuestra inútil razón se disuelve, alegraos sabiendo que otros, en lugares tan diversos como Escocia, Luisiana o el Sur del Pacífico han seguido el mismo camino, han bebido la misma sangre y se han regocijado como vosotros ante la misma perspectiva de una noche eterna...”