

No hay trabajo pequeño si ayuda a dar
una patada en el culo a esos nazis.

- Peggy



ARTURO OVIEDO (EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS)

La Résistance

"Tout est soldat pour vous combattre. S'ils tombent, nos jeunes héros,
La terre en produit de nouveaux. Contre vous tout prêts à se battre!"

- La Marseillaise

La Résistance es una aventura para el escenario de la Segunda Guerra Mundial, **Aethung! Cthulhu**, que emplea las reglas de la sexta edición de **La Llamada de Cthulhu** (aunque se puede adaptar fácilmente a **Savage Worlds** o **Fate**, o jugarse con séptima edición sin mayor problema). Los jugadores deberán infiltrarse en la Francia ocupada por el ejército nazi para contactar con la Resistencia francesa. El objetivo principal consiste en la transmisión de información clave para su futura liberación y la coordinación de todas las fuerzas aliadas en juego. Será necesario el conocimiento del francés y muy útil el del alemán, aunque cualquier profesión podrá encajar perfectamente.



La aventura está pensada para un grupo de cuatro jugadores y acabarse en una única sesión. Puede usarse como un *oneshot* o introducirse en una campaña en marcha; su trama se ajusta a cualquier momento en el período que discurre entre la ocupación alemana de Francia en el 22 de junio de 1940 hasta su liberación en diciembre de 1944.

UN POCO DE HISTORIA

El afán conjunto de las fuerzas aliadas culminó con la liberación de los territorios de la Europa occidental ocupados por la Alemania nazi. La batalla de Normandía, llamada en clave Operación Overlord, supuso el mayor esfuerzo bélico del enfrentamiento. Mil doscientas aeronaves, cinco mil barcos y ciento sesenta mil soldados involucrados en una invasión sin precedentes a través del canal de la Mancha. Todos ellos movilizados y dirigidos con precisión mediante una planificación estudiada al milímetro.

Pero además de los bravos soldados, muchas más piezas entraron en juego. Hombres y mujeres desconocidos que cumplieron con su deber sumando su empeño a la ofensiva. Acciones de inteligencia y contrainteligencia llevando el sabotaje a las líneas enemigas y preparando el camino a la entrada del basto ejército aliado se llevaron a cabo en cuantos frentes fue posible. Tal cantidad de efectivos movilizados iba a requerir de unas vías de reabastecimiento amplias y seguras, y en esa función el trabajo de los agentes infiltrados resultó esencial.

Foto: Paris, Einmarsch, Parade deutscher Truppen, junio de 1940
Bundesarchiv, Bild 101-126-0350-26A / Fremke, Heinz / CC-BY-SA 3.0



La Resistencia Francesa

Con una construcción histórica más romántica que real, la Resistencia francesa ha pasado a formar parte del imaginario colectivo como un movimiento de liberación contestatario y fiero en su enfrentamiento con el invasor. Nada más lejos de la realidad.

La mayor parte de la población francesa fue indiferente cuando no colaboracionista con las tropas alemanas. Desde los "socialistas de Múnich" al propio mariscal Pétain, jefe del estado francés desde poco después de la invasión con el denostado régimen títere de Vichy, la oposición resultó poco más que simbólica. Pero aunque la movilización no fuera tan general como se cree, no implica que no existiera. Pequeños grupúsculos de revolucionarios se dedicaron a hacer la vida más difícil al ejército nazi robándole la ropa, quemando su pan para que pasara hambre o retirando la ingente propaganda política que decoraba las calles en todas y cada una de las paredes.

El verdadero peso de la Resistencia francesa no se vería hasta el avance del ejército aliado tras el desembarco de Normandía con su sublevación en la capital francesa, uniéndose poco después elementos de la 2ª División Blindada. En la batalla participaron activamente españoles republicanos exiliados así como anarquistas con Amado Granell al frente. El peso estratégico y la ayuda logística de estos héroes propició la liberación del país galo y la instauración del Gobierno Provisional de la República Francesa con el general Charles de Gaulle a la cabeza.

ACTO 1: EN LA FRANCIA OCUPADA

Los jugadores reciben la misión de infiltrarse en la Francia ocupada por el ejército nazi para contactar con una célula en particular de la Resistencia francesa. Deben transmitir planes e información encriptada de vital importancia para organizar, dirigir y completar el correcto desarrollo de la Operación Overlord. Los opositores galos suponen un apoyo necesario e imprescindible tras la línea enemiga para el éxito del esfuerzo aliado y por eso su papel debe coordinarse en todo lo posible.

Históricamente el papel de la Resistencia se desarrolló en los siguientes planes y operaciones:

- Operación Dingson y Samwest: establecimiento de zonas seguras para los paracaidistas franceses en Morbihan, en la región de Bretaña.
- Blue plan: sabotaje de líneas de alta tensión.
- Violet plan: sabotaje de líneas de comunicación.
- Yellow plan: destrucción de puestos de comando enemigos.
- Black plan: destrucción de depósitos de combustible.
- Red plan: destrucción de depósitos de munición.
- Turtle plan: neutralización de carreteras.
- Green plan: sabotaje de vías de tren.

Esta es la información que debe llegar a la célula señalada de la Resistencia en Paris.

Además disponen del siguiente material para entregar: emisor de radio tipo A MK III, auriculares, pistola silenciosa modelo "Welrod", emisor miniaturizado tipo 51/1, pilas, receptor miniaturizado tipo 53 MK 1 con sus auriculares, hilo de antena, adaptador de corriente, cámara fotográfica modelo Rege Minox, fulminante a presión, lápices encendedores, encendedor de tracción, estilográfica lanzadora de gas, encendedor de descompresión, tubo para detonadores y linterna de bolsillo a dinamo. Una vez realizada la entrega deben marchar al norte hasta un punto de extracción señalado a través del canal de la Mancha.

Deja que sean los jugadores los que establezcan su origen y la forma en que hayan entrado en Francia. Bien como paracaidistas en una zona limpia y luego campo a través hasta llegar a París, bien como refugiados republicanos desde España, Vichy mediante, o de otro modo que puedan imaginar. No será necesaria ninguna tirada, esta parte sólo servirá para establecer el punto de inicio.

Por la capital gala

La batalla de Francia, también conocida como la Caída de Francia, supuso la invasión por parte de Alemania a Francia y los Países Bajos. Tras la fallida Ofensiva del Sarre, y al cabo de sólo seis semanas, el ejército nazi aplastó toda oposición. Las unidades acorazadas alemanas penetraron por sorpresa a través de las Ardenas y a lo largo del valle del Somme forzando la evacuación de las fuerzas británicas, belgas y francesas en la playa de Dunkerque durante la Operación Dinamo.

Como se manifestaba anteriormente la Francia ocupada no varió demasiado sus costumbres, siendo gran parte de sus habitantes indiferentes cuando no colaboradores con la toma del ejército alemán. Esto se traduce en calles transitadas con menos daños estructurales de los esperables, comandos de la *Wehrmacht* patrullando sin contestación y paredes llenas de propaganda loando al régimen nazi.

La Chanson d'Automne

Las instrucciones dadas a los jugadores consisten en acudir al café bar "La Chanson d'Automne", pedir un licor de hierbabuena y preguntar por el activo con el nombre código: "Goujeard". Una vez entregado el paquete y la información estratégica proseguir la marcha hacia el norte hasta contactar con el comando que debe proceder a ayudar a su evacuación a través del canal de la Mancha.

La Chanson d'Automne es un pequeño tugurio de mala muerte situado en las afueras de la deprimida zona industrial. Pequeñas casas de uno o dos pisos, cuando no barracones frabricados de diversos materiales, se amontonan alrededor de las gigantescas factorías. Marcas tan conocidas hoy en día como Citroën o Peugeot funcionan sin descanso



produciendo motores para la *Luftwaffe*. Los altos hornos impregnan de hollín el paisaje por doquier mientras funden día y noche el preciado acero necesario para el empuje bélico. El camino que conduce al café bar, encharcado y cubierto de un espeso barro grisáceo que se pega inmisericorde al calzado, se acompaña de una alegre tonadilla que parece provenir de su interior.

Música de la época

Una buena forma de ambientar la partida y, en especial, la escena del café bar es con la música que se escuchaba en aquellos años. La mayoría de las canciones son muy fáciles de encontrar en youtube. Por la parte alemana la canción favorita de los soldados era Lily Marlen:

- https://youtu.be/6o_HxJJ7ZNY

En cuanto a los franceses se decantaban por una canción que se hizo muy popular a través de Radio-Londres, *Le Chant des Partisans*:

- <https://youtu.be/QRhg-loik8c>

Permite que los jugadores se sitúen en la escena. Deja que expliquen cómo van vestidos para pasar desapercibidos y no atraer la atención, así como las armas que porten encima. Pasearse por París con una ametralladora o un fusil al hombro no parece la mejor de las ideas. ¿Qué llevan encima? ¿Qué han hecho con las armas más visibles? ¿Han decidido ocultarlas? ¿Las han dejado escondidas? En caso de que hayan tratado de simularlas como fardos o algo parecido exige que vayan haciendo tiradas de **Ocultar** cada vez que se crucen con una patrulla, que sientan la tensión. En caso de haber escondido las armas largas en algún lugar a la espera de recuperarlas, pide que el jugador con el valor más bajo de **POD** haga una tirada de **Suerte** para ver si siguen allí o alguien se las ha llevado.

El establecimiento está asentado en la planta baja de un vetusto edificio de dos alturas. Una pequeña sala con escasa iluminación procedente de unas desvencijadas ventanas con marco de madera aloja cuatro mesas circulares ocupadas por un grupo de 6 soldados alemanes que, ruidosa y despreocupadamente, cantan al son de la pianola situada en su extremo oriental. A sus teclas, Marie, la mujer del dueño del local, se esfuerza por alcanzar el tono necesario para cantar por enésima vez durante la jornada *Lily Marlen*. Desde la barra su esposo, Floriant, mueve su grueso cuerpo afanándose en escanciar más cerveza para los sedientos teutones. Acaso un par más de parroquianos locales completan la imagen ensimismados en sus bebidas e ignorando la algarabía de los soldados.

Floriant es un hombre maduro, calvo y con un enorme mostacho blanquecino que oculta por completo su boca. Preocupado con la ocupación nazi ha colaborado en la medida de sus posibilidades con la Resistencia, mas sin llegar a involucrarse de pleno. Cuando los jugadores entren pide una tirada de **Disfrazarse** para ver si logran fundirse con el entorno y no llamar la atención. En caso de fallar alguno de los soldados ha recabado en su presencia y comienza a vigilarlos desde su mesa. Si el resultado fuera una pifia es que la entrada en el local ha sido tan desastrosa que hasta la música ha cesado, narra alguna situación graciosa o pintoresca (el personaje se tropieza con una silla y se cae tirando la bebida de algún parroquiano, o mete el pie en un cubo dando tumbos por todo el local). Al acercarse a la barra y pedir un licor de hierbabuena Floriant mantendrá su ritmo vertiginoso preparando las jarras de cerveza para los alemanes, pero cuando le pregunten por Goujard su gesto cambiará. Con una rápida mirada estudiará a los personajes y con cierto deje de nerviosismo pedirá a su hijo Alain que salga de la cocina y atienda la barra. En voz alta dirá:

Si... ejem, eh... creo que me queda algo en la despensa, vengan conmigo...

Dicho esto abrirá la pasarela de la barra para que puedan pasar llevándolos a través de la cocina a la salida trasera. Si durante este hecho algún jugador ha manifestado su voluntad de mantenerse vigilante con lo que ocurra a su alrededor permite que haga una tirada de **Descubrir**. Si la pasa se dará cuenta de que uno de los clientes del café bar sentado en la barra (no un soldado) simulaba estar bebiendo mientras, en verdad, les estudiaba a conciencia.

Una vez en la calle, Floriant les dirá:

La situación es realmente mala, estos nazis están por todas partes y actúan como si todo fuera suyo, hay que pararles los pies de una vez por todas. El verdadero nombre de Goujard es André Lunette y se aloja a unos cuantos bloques al norte de la fábrica de bicicletas Peugeot, en una casa con la fachada pintada de rojo, no tiene pérdida. Que Dios les asista y ¡Alle la Résistance!

Dicho esto los jugadores verán en la calle que cruza hacia la vía de entrada por la parte delantera del café bar como un hombre les señala mientras habla con tres soldados alemanes que les observan en la pequeña distancia que les separa. El delator es el parroquiano que les vigilaba en el interior del *Chanson d'Automne*, el cual ha dado la voz de alarma a los nazis presentes. Sólo tres han acudido a su llamada, pero cuando se inicie el jaleo los otros tres restantes saldrán aprovechando la parte trasera que han usado los jugadores. Se les dará el alto para interrogarlos mientras Floriant les insta a huir, cuando su enorme corpachón se desploma sin vida en el suelo tras recibir el primer disparo.

SOLDADO ALEMÁN (REGULAR)

FUE: 13	CON: 15	TAM: 13	INT: 11	POD: 10
DES: 14	APA: 12	EDU: 11	COR: 40	PV: 14

• Bonificación al daño: +1D4

- **Ataques:** Kar. 98k (fusil de cerrojo) 50%, daño 2D6+4, ataques 1 cada 2, alcance básico 90 m.

MP38 Maschinenpistole (subfusil) 35%, daño 1D10, ataques 2 o ráfaga, alcance básico 30 m.

- **Habilidades:** Armas pesadas 30%, Artillería 30%. Combate cuerpo a cuerpo 40%. Conducir automóvil 35%, Entrenamiento de combate 35%, Escuchar 70%, Esquivar 35%, Lanzar 35%, Primeros auxilios 45%, Seguir rastros 10%, Tregar 40%.

- **Lenguas:** Alemán (propia) 55%. Francés 15%.

Buscando a Goujard

Mientras el ambiente se llena de gritos y sonidos de pitos con la movilización de nuevos efectivos buscando a los causantes del incidente del café bar *La Chanson d'Automne*, encontrar el edificio con la fachada roja no supondrá mayor problema. Justo donde Floriant dijo que estaría, se levanta la vetusta construcción que encaja perfectamente con el aspecto depresivo y bohemio del paisaje. En las escaleras que conducen a la puerta de entrada se sienta un muchacho joven de color llamado Moussa. Alto y delgado se mostrará esquivo hasta que le comuniquen que vienen a colaborar con la Resistencia, entonces su frialdad inicial se tornará en entusiasmo instando a los jugadores a entrar, llamando a gritos a Olive.

La habitación en la que son introducidos refleja un caos de papeles y mapas tirados por doquier. Una enorme mesa de caoba negra se oculta bajo una ingente cantidad de papel al igual que las paredes, también cubiertas de hojas y pliegos desplegados. Existe cierta correlación entre todo lo visto, principalmente rutas y direcciones aunque no parecen describir una localización conocida por los jugadores. Con una tirada de **Orientarse** o **Ciencias Ocultas** se darán cuenta de que además de caminos trazados también hay una representación de las Líneas Ley de la zona y su convergencia en un punto señalado.

Las Líneas Ley

El término líneas ley fue asociado por el escritor John Michell a teorías espirituales y místicas sobre las alineaciones de las formas del terreno, basándose en el concepto chino del feng shui.

De tal modo se apoya el hecho de que determinados lugares sean más propicios para la aparición de manifestaciones paranormales, así como la realización de ritos o ceremonias de carácter ocultista. Siendo la práctica de los mismos favorecida por la acumulación de energía telúrica procedente del entorno.

Sobre todo ese maremagnum de papeles destaca una edición bastante ajada de "La conquista de las galias" por Julio César. Un libro de historia que choca bastante con el contenido del resto de material presente y en el que se fijarán con una tirada de **Descubrir**. Si le echan un vistazo destaca una página marcada donde el general romano narra su experiencia ajusticiando a unas druidesas galas que aseguraban tener el poder de traer a los muertos de vuelta.

Olive Lunette

Olive Lunette es la hermana de André Lunette, nombre en código Goujard, líder de la célula que venían a buscar los jugadores. Es una mujer menuda de brillante pelo negro y flequillo corto cuya intensa mirada hace destacar sus ojos color avellana. Pero tiene malas noticias. Se encuentra sola junto a Moussa tras la última redada de la *Carlingue* ("Carlinga" o Gestapo francesa, fue la rama de la Gestapo alemana instalada en París y que estuvo activa entre 1941 y 1944). El trabajo de André consistía en falsificar documentos para ayudar a establecer un ferrocarril subterráneo desde Belfort hasta la ciudad suiza de Basilea. Mediante esta línea se esperaba conseguir una pasarela continua y estable para pasar el contrabando y reabastecer a las tropas aliadas una vez iniciada la ofensiva en tierras europeas. Pero sin Goujard el trabajo parece condenado al fracaso.

Será Olive la que tome la iniciativa esperanzada con la llegada de los jugadores. Tiene un plan, pero para llevarlo a cabo necesita de más efectivos. Tras la redada sólo quedan ella y Moussa del operativo original, insuficiente para intentar una operación de rescate. Pero con los Pj sí sería viable.

Olive trabajaba en la biblioteca de la catedral de Notre Dame antes de la ocupación y conoce de las catacumbas que discurren bajo su suelo. Aprovechando documentos y legajos recuperados en pequeñas incursiones en la misma, ha sido capaz de trazar un camino a través de su intrincado laberinto que daría hasta un desagüe justo debajo de los calabozos del 93 de la rue Lauriston. Lugar en que se emplaza la sede central de la *Carlingue*.

Pero para entrar sería necesario hacerlo a través de las catacumbas bajo el suelo de la catedral, hoy en día tomada por el ejército alemán. Algo que Olive también tiene pensado. Ella y Moussa podrían crear una distracción esta noche en el exterior para hacer salir al grupo de soldados que se asientan en su interior dando la oportunidad para que los jugadores se infiltren. Una vez dentro deberían bajar a su parte inferior y guiarse por los planos trazados por la mujer. Al llegar debajo de la sede central de la *Carlingue* podrían acceder por sorpresa y liberar a André y al resto de compañeros. ¡Fácil!

LO QUE OLIVE OCULTA

Olive está loca. Durante su trabajo como bibliotecaria entró en contacto con libros oscuros y de un conocimiento prohibido para el común de los mortales. En especial el temido *Cultes des Goules* escrito por François-Honore Balfour, conde d'Erlette. Un tomo de saber arcano vinculado con el dios primigenio Mordiggian, adorado tanto por demonios como por necrófagos, y que habita en el Templo Negro de la ciudad de Zul-Bha-Sair, en las Tierras del Sueño. Su terrible conocimiento ha llegado a obsesionarla por completo.

La terrible situación provocada por la guerra ha causado estragos en la mente de Olive, desgarrando en jirones su debilitada psique. Llegando a confundir deseos con realidad. Su errónea lectura de tan temible libro la ha hecho pensar en la posibilidad de traer de vuelta a los que han muerto. Resucitar a los caídos. Conformar un ejército de no-muertos capaz de expulsar de su hogar a los invasores alemanes.

Sus primeros contactos con los ritos y ceremoniales contenidos en el *Cultes des Goules* han sido plenamente satisfactorios. Aunque Mordiggian no se siente cómodo con la presencia de seres vivos, ha llegado a aceptar de buen grado la consagración de tantos cadáveres que Olive ha venido realizando en su nombre. Y es que si algo abunda en época de conflicto, son los muertos. Complacidos por su fanática devoción la enorme población de gules de la zona se han puesto al servicio de la mujer, no siendo conscientes por completo de sus planes, más deseosos de servir a la mujer bendecida por su deidad. Convertida así en sacerdotisa del dios osario ha podido avanzar en ulteriores etapas de su plan.

Acorde con sus estudios de la época romana en tierras galas, las druidesas (mujeres druida) eran las que ordenaban y arreglaban todo lo concerniente a los sacrificios y demás ceremonias religiosas. Disfrutaban de la consideración de ser grandes adivinas, abriendo los cadáveres y examinando sus entrañas sacaban predicciones y augurios que transmitían al consejo. Además se las otorgaba el poder de volver a traer a los muertos de vuelta, tal y como relata Julio Cesar en su relato de La Conquista de las Galias. En él cuenta cómo varias cohortes aseguraban haberse enfrentado a los mismos bárbaros celtas durante las últimas semanas. Entre los centuriones había corrido el rumor de que eran los muertos que volvían los que les acechaban sin descanso día y noche. El gran general romano, para acabar con el incipiente temor de sus tropas, capturó a las mujeres que les lideraban y acabó con sus vidas enterrándolas vivas. Según lo que Olive había podido descifrar de sus incansables estudios, la tumba de una de estas druidesas estaría localizada en las catacumbas que se extienden por todo el subsuelo de París.

En la mitología celta la diosa de la muerte era Morrigan, también conocida como Morrighu, una evidente corrupción de Mordiggian. Esta diosa pertenece a los *Tuatha Dé Danann*, los seres mágicos que habitaron la tierra antes que los seres humanos. Al igual que Cernunnos, el macho cabrío, relacionado con la fertilidad y la regeneración. El renacimiento. Nombre de origen latino que significa "el cornudo" y solamente aparece inscrito en el llamado "pilar de los navegantes" (*Pilier des Nautes*), un monumento galo-romano encontrado bajo la catedral de Notre Dame, en París. En la cabeza de Olive todos estos datos conforman un corpus que no hacen sino confirmar sus febriles teorías.

OLIVE LUNETTE

FUE: 9	CON: 11	TAM: 10	INT: 16	POD: 16
DES: 12	APA: 14	EDU: 18	COR: 00	PV: 10

- **Bonificación al daño:** Nula
- **Ataques:** *Berthier* (fusil) 35%, daño 2D6+2, ataques 1 cada 2, alcance básico 90 m.
- **Hechizos:** Atadura negra, Consunción, Contactar con un gul, Llamar/Expulsar a Mordiggian.
- **Habilidades:** Arqueología 20%, Buscar libros 80%, Burocracia 35%, Ciencias Ocultas 20%, Descubrir 45%, Discrección 50%, Historia 75%, Mitos de Cthulhu 12%, Persuasión 62%.
- **Lenguas:** Francés (propia) 90%. Alemán 35%, Gaélico 45%, Latín 60%.

Olive pretende recuperar unos cristales necesarios para llevar a cabo la invocación de Mordiggian en este plano de la existencia. Para ello necesita entrar en las catacumbas a través del osario en el sótano de la catedral de Notre Dame, única vía de acceso desde la que ha sido capaz de trazar el camino. Hasta ahora los gules que la sirven no han sido capaces de traspasar los antiguos maleficios que los romanos dejaron tras de sí, por lo que requiere de la ayuda de otros. Y la aparición de los jugadores ha resultado tan propicia que en su desquiciada mente la asocia al favor del mismo dios. Una vez logre su llegada a este mundo está segura de poseer el poder suficiente para levantar de la muerte a sus compatriotas y liberar así a Francia del yugo alemán.

ACTO 2: BAJO NOTRE DAME

La catedral de Notre Dame de Rouen se alza desde hace cinco siglos en la capital del departamento Sena Marítimo. Durante la Segunda Guerra Mundial, la catedral sufrió graves daños. En 1940 un incendio dañó el barrio histórico y, más tarde, en abril de 1944 los bombardeos de la Royal Air Force deterioraron gravemente la catedral y el Palacio de Justicia. Esta serie de bombardeos se conoció como la "Semana roja" y se cobró la vida de 3500 personas, 9500 edificios fueron destruidos y 30.000 personas perdieron sus hogares. Los daños en la estructura debilitaron el edificio, que apenas podía sostener la aguja que tenía los pilares dañados. A lo que se sumaban varios incendios provocando más tarde la caída de las campanas y destruyendo la nave central. Los conflictos internos de la ciudad continuaron hasta el 30 de agosto de 1944, cuando el ejército alemán presente en la ciudad se batió por fin en retirada.

Foto: Catedral de Notre Dame / Dominio público



A pesar de todo, el destino de la catedral podría haber sido aún peor. Dietrich von Choltitz, el gobernador militar alemán impuesto por el Tercer Reich en París, mostró una afinidad inesperada por el conjunto artístico y arquitectónico de la capital gala. Llegando incluso a enfrentarse al mismo Adolf Hitler cuando se negó a demoler edificios icónicos como la torre Eiffel o la propia catedral en su forzada huida tras la histórica llamada del Führer: «¿Arde París?». Es por ello que la destrucción de la guerra no fue tan grande como podría haber sido, aunque aún así daños hubo.

El plan en marcha

Acorde con el plan trazado por Olive, de madrugada, los jugadores esperarán agazapados junto a la entrada principal, mientras aguardan a la salida de los soldados que conforman la pequeña unidad apostada en su interior. Olive y Moussa provocarán un incendio en el exterior empleando un artefacto casero, procediendo a huir juntos en la motocicleta del muchacho. Aprovechando la confusión deberán penetrar en su interior y acceder al sótano que da entrada a las catacumbas.

Ese es el plan que conocen. Lo que ya no saben es que Olive planea quedarse y entrar a la catedral por otra entrada que sólo ella conoce, acompañada de un grupo de gules que la sirven. La revelación se produce cuando Moussa, que había recibido las instrucciones de marchar sólo, decide ignorarlas siguiéndola y descubriendo a las criaturas. Permaneciendo inadvertido, huye atemorizado del lugar.

En el interior de la catedral, pasando el atrio que da lugar a la iglesia como tal, a mano derecha, se encuentra el refectorio junto a los claustros, lugar en el que se apostan 12 soldados alemanes. En el mapa que Olive les entrega se marca con una X la entrada a la cripta (ver **Ayuda nº 2**). Una vez producido el incendio un número igual a 1D6+5 de los soldados acudirán alertados al engaño. El resto (entre 6 y 1) se mantendrán en el interior.

Para alcanzar la escalera que desciende a la parte inferior los jugadores deberán pasar junto al refectorio donde se agrupan los soldados, y será necesario superar una tirada combinada de **Discreción + Ocultarse** para no ser descubiertos. En caso de fallo el enfrentamiento será inevitable. Por cada turno que este dure habrá un 10% de posibilidades acumulativo de que 1D4+1 soldados alertados por el ruido vuelvan al interior procedentes del incendio del exterior.

En algún momento de la entrada a la catedral se producirá una inquietante visión. El pj con el valor más alto de **Descubrir** creerá haber visto una figura cubierta por una túnica con capucha de un llamativo color púrpura. Como si de una aparición fantasmal se tratase, sólo durará unos segundos y desaparecerá por alguna de las galerías de la construcción como si nunca hubiese estado allí. A pesar de la fugacidad del suceso el personaje tendrá la sensación de que su rostro no era del todo humano, pues brillaba con un intenso fulgor plateado. Se trata de Olive, que vistiendo la túnica y máscara característica de los sacerdotes de Mordiggian, ya ha entrado en la catedral siguiendo sus pasos.



Foto: De albeny_tlm - https://www.flickr.com/photos/albeny_tlm/2629170281/sizes/o/, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6319354>

En la cripta

La cripta bajo la catedral de Notre Dame puede ser fácilmente uno de los lugares más macabros del mundo. Los restos de seis millones de parisinos, trasladados entre finales del siglo XVIII y mediados del siglo XIX a medida que se cerraron los cementerios por razones de insalubridad —el primero, en 1785, fue el Cementerio de los Inocentes, situado en el actual barrio des Halles— componen un osario grotesco e intimidante. Ya en la entrada un alejandrino advierte de lo que el visitante se va a encontrar: «*Arrête, c'est ici l'empire de la mort*» (Detente, éste es el imperio de la muerte). Miles de huesos y calaveras apilados en paredes y columnas confieren solidez, a modo de improvisados ladrillos, a una construcción tan sobrecogedora como enfermiza y espantosa. A pesar de los horrores de la guerra el impacto emocional de lo que les rodea requiere de una tirada de **Cordura** (0/1D2).

Avanzando hasta el centro de la sala contigua a la principal se llega a la vieja arqueta que conduce a las pretéritas catacumbas de la época galorromana que perforan el subsuelo parisino.

HE VISTO COSAS EN ESTA GUERRA QUE
ME ACOMPAÑARÁN EN FORMA DE
PESADILLAS POR EL RESTO DE MI VIDA.

- SGTO. CARTER

Por las catacumbas

A lo largo de una maraña de galerías oscuras y de estrechos pasillos las ruinas enterradas y olvidadas con más de 2000 años de historia se extienden bajo la capital gala. Los ancestrales túneles de la muralla defensiva de la ciudad de *Lutèce* (Lutecia) componen un intrincado laberinto de sillera y mampostería galorromana. Cubiertos en parte de agua estancada en algunos tramos, y oscuros y asfixiantes en su totalidad, estos pasadizos han venido siendo usados recientemente para el paso de contrabando, más pocos se atreven a usarlos siendo cuasi desconocido su posible recorrido.

Acorde con el intrincado mapa entregado por Olive y las instrucciones que le acompañan los jugadores deberán seguir una ruta trazada que habrán de interpretar. Su orientación y posible resultado dependerá de una tirada de **Orientarse/2**. Con un éxito alcanzarán el punto de destino en unas cuantas horas sin mayor problema que el arrastrarse por sinuosos y oscuros túneles (por cierto, ¿llevan iluminación? ¿cuerdas? salvo que lo hayan manifestado expresamente antes de introducirse en las catacumbas deja que realicen una tirada de **Suerte**). En caso de fallo tira 1D4 en la tabla siguiente, y que luego vuelvan a intentar **Orientarse/2**:

- 1 Los jugadores se han perdido y avanzan en círculos. Debido al calor y al agotamiento deberán hacer una tirada de **CONx3**. En caso de fallar tendrán un penalizador de -10% a todas sus acciones hasta que puedan descansar.
- 2 Derrumbamiento. La sección se halla taponada por cascotes que han caído del techo. Los jugadores pueden tratar de rodearla con una nueva tirada de **Orientarse/2** con el mapa o tratar de limpiar el acceso. Si optan por lo segundo será necesaria una tirada de **Suerte** para evitar un nuevo derrumbe (daño: 1D6, en caso de pifia resultará sepultado, doble daño y atrapado bajo los escombros).
- 3 ¡Ratas! Cientos de ratas aparecen corriendo por el angosto tunel que pasan en apenas dos turnos. Permite que los jugadores hagan una tirada de **Descubrir** para detectarlas a tiempo y tener la oportunidad de agarrarse al techo o la pared con una tirada de **DESx3**. Usa las reglas de grupos de ratas grises de la página 294 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia. **Cordura** (1/1D3+1)
- 4 El agobio y la claustrofobia comienzan a pasar factura a los jugadores. Tirada de **Cordura** (1/1D4).

Si el resultado de la tirada fuera una pifia se podrán escoger dos de las opciones disponibles o crear una propia.

Tras el lento avanzar llegarán al punto señalado en un punto muerto del túnel. No hay otro camino que por aquel del que proceden. Buscando en el lugar, no hará falta tirada alguna, pronto descubrirán una losa en el suelo a modo de tablilla en la que reza una inscripción en latín antiguo:

Quomodo mortus qui istie
sepultus est nec loqui
nec sermonari potest
subeuntes mortua sit nec
loqui nec sermonari possit

Con una tirada de **Latín** podrán traducirla como: «Del mismo modo que el muerto que está ahí enterrado no puede hablar ni conversar, así el intruso sea muerto y no pueda hablar ni conversar». Con una tirada de **Historia** o **Folclore** podrán identificar la inscripción como una maldición de la época romana. Conocidas como *tabellae defixionum* o *defixiones*, su principal función era someter a la víctima a la voluntad del *defingens*, el que realizaba o encargaba a un profesional del mundo mágico la realización del rito de la *defixio*. El término *defixio* proviene del verbo latino *defigere*, cuyo significado lateral es "clavar" aunque, según la tradición, tendría un significado más siniestro, relacionado con "entregar a alguien a los poderes del infierno". A través de estas maldiciones, el *defingens* entregaba a los dioses, generalmente a los *dei inferi*, mediante un acto mágico a sus enemigos con un objetivo claro de venganza, mostrando la naturaleza perjudicial y nociva que caracterizaba a todos estos objetos mágicos.

La losa, de aproximadamente un metro cuadrado, se halla firmemente anclada al suelo. Bien por la argamasa o por la pericia del maestro cantero, será necesario operar con una palanca o escoplo para tratar de levantarla. Una vez se comience a proceder a su retirada, todo el suelo de la sección cederá arrastrando a los jugadores al fondo. Como si el conducto mágico telúrico que mantenía el pasillo hubiese sido cortado al manipular la piedra el conjunto colapsa sobre sí mismo. La caída, de unos cinco metros de altura, puede tratar de ser reducida mediante una tirada de **DESx3** sufriendo solamente 1D3 puntos de daño; en caso de fallo el daño será de 1D6+1.

La tumba de la druidesa

Los jugadores caerán a una nueva estancia situada bajo las mismas catacumbas. Una amplia caverna excavada en la propia roca que ha sido reclamada por las ancestrales raíces que reclaman el subsuelo parisino. Las luces que portasen habrán caído también y la oscuridad jugará con las sombras emitidas por las lámparas o linternas que yazcan a sus pies.

Esta es una situación perfecta para jugar con los nervios de los pj, describe cómo en medio de la oscuridad tratan de aferrar las linternas que les alumbran directamente a la cara, mientras sus manos, inseguras, se mueven palpando las húmedas raíces o los huesos de pequeños animales que usaran esta estancia como madriguera. Recréate con los juegos de luces y sombras producidas por la iluminación desperdigada y con los pequeños escombros que siguen cayendo del techo levantando una fina nube de polvo. No hay nada que ponga más nervioso a un jugador que el hecho de haber perdido el arma que empuñaba, no se trata de que no pueda encontrarla, sólo que tenga que buscarla entre los cascotes del suelo. Deja que se recompongan y pasa a describir la estancia.

Como ya se ha mencionado anteriormente, se trata de una amplia caverna excavada en la roca misma. Las paredes están talladas asemejando columnas retorcidas sobre sí mismas que se elevan al techo en forma de intrincadas espirales. Las raíces de bosques ancestrales, ahora sepultados por la supuesta civilización moderna, mantienen su existencia a estos bajos niveles subterráneos penetrando a través de grietas y fisuras en la piedra que han ido agrandando con el pasar de las eras. El húmedo y resbaladizo suelo se encuentra colonizado por completo por una colonia de enormes hongos de la especie *Armillaria gallica* que se extienden a sus anchas en tales condiciones. En el centro de la sala, un pequeño altar, de la misma roca que el conjunto, acoge en su superficie el incorrupto cadáver de una hermosa mujer. De largo y sedoso cabello tan rojo como la sangre está vestida con una sencilla túnica de un blanco impoluto, que ceñida con un cinturón de cobre aloja un largo cuchillo. Destaca por encima de todo un collar de brillantes cristales en su cuello. Los vidrios reflejan las luces de los jugadores con brillos iridiscentes de púrpuras y celestes que se expanden como pequeñas motas coloridas por las paredes de la profanada tumba.

Antes de que puedan siquiera reaccionar, el cuerpo de la mujer se incorporará sobre el altar. Y brillando con un refulgor fantasmal, proferirá un desgarrador grito de tal potencia que doblará sobre sí mismos a los presentes. El alarido, de una agonía insoportable, producirá los efectos que se indican en su descripción.

BANSHEE (FANTASMA DE LA DRUIDESA)

INT: 14 POD: 16

- **Ataques:** Grito desgarrador. Enfrenta su POD con el de los presentes que lo escuchan en la "Tabla de resistencia". Si la banshee vence, la víctima pierde 1D3 de POD de forma permanente. Si no vence la pierde ella.

Las banshees son espíritus femeninos de la tradición celta, Son consideradas hadas y mensajeras de otro mundo, que anuncian con sus llantos o gritos la muerte que está próxima. También son criaturas europeas sobrenaturales que al gritar causan desastres. Mucha gente presume que las banshees tienen el poder de romperle los tímpanos a cualquier persona que se les cruce con su poderoso grito. Para más información sobre cómo operan los fantasmas en el juego ver la página 290 de *La Llamada de Cthulhu, Edición Primigenia*.

Mientras el poderoso grito resuena por la caverna ampliado por la resonancia de la misma, haz que los jugadores realicen una tirada de **Suerte** para ver si sueltan lo que tengan en las manos al llevarse las manos a los oídos. La banshee se elevará por los aires resplandeciendo con un fulgor fantasmagórico. Su ascensión en dirección al hueco abierto por la caída de los pj se verá súbitamente interrumpida. La brillante luz emitida cesará y el cuerpo caerá inerte en el suelo. Como si la magia que le hubiese mantenido incorrupto se hubiese cortado, el paso del tiempo se hace presente de manera inmediata convirtiéndolo en poco menos que polvo en apenas unos segundos. En las alturas, sobre el agujero abierto en la parte superior, una figura femenina sostiene el collar de cristales de la druidesa en sus manos mientras ríe descontroladamente. Olive Lunette parece haber perdido el último jirón de cordura que la mantenía estable. Sus ojos desenchajados y con un claro deje de locura no apartan la vista del collar mientras chilla con voz aguda:

Ya es mío... por fin es mío...
 ahora podré traerlos de vuelta,
 si... los traeré de vuelta...
 él me lo concederá...
 todos volverán, no más muertos
 y venceremos a los nazis...
 si, es el único camino.
 Él vendrá y me dará el poder.

La última parte de la aventura depende de que Olive pueda marcharse con el collar e invoque a Mordiggian. Pero la actuación de los jugadores puede dar al traste con estos planes. Así pues aquí se listan posibles soluciones. En caso de que algún pj quedase en la superficie del túnel evitando el derrumbe del mismo, Olive se acercará sin ser detectada y hará uso del hechizo "Consunción" para dañarle y empujarle por el hueco abierto. En caso de necesitar más ayuda podrá echar mano de tres o cuatro gules que la siguen y obedecen. Es importante señalar que una vez rota la maldición de la losa ya nada impide que ella o sus esbirros puedan llegar hasta el lugar.

Una vez roto el conducto mágico que sostenía a la banshee el resto de la estructura comenzará a colapsar sobre si misma.

Olive desaparecerá rápidamente con sus preciados cristales desandando el camino realizado. Mientras parte de las catacumbas superiores se derrumban sobre la parte de la caverna abierta en su parte superior.

Escapando de la tumba

La parte superior de la caverna que rodea la abertura por la cayeron los jugadores colapsa. Una avalancha de cascotes acompañados de un denso polvo cubren por completo la sección. La grieta ahora tapada impide el acceso de vuelta de los jugadores que con una tirada de **Idea** se darán cuenta del precario estado de la sección. Cualquier intento de retirar las piedras puede provocar otro derrumbe (**Suerte/5**, en caso de fallo daño 1D6+2 y sepultamiento).

El resto de la caverna se mantiene sin mayores daños aparentes. Con una tirada de **Descubrir** se fijarán en ciertas secciones de la misma por donde las raíces han penetrado de manera más profusa. Grietas por las que se cuelean pequeñas corrientes de aire fresco. Para excavar en el lugar exacto y de la manera correcta sería necesario superar una tirada de **Geología**. Fallarla no supone que no logren abrir una salida, sólo que lo estarán haciendo incorrectamente consumiendo tiempo y recursos, lo que se traduce en una nueva tirada de **FUEx3** que en caso de no superar supone la acumulación de cansancio, agotamiento y falta de aire en forma de un -10% a modo de penalizador a todas las tareas hasta que se pueda descansar.

POR LAS TERMAS ROMANAS

La improvisada excavación conduce a una nueva estancia. Las termas públicas enclavadas en la antigua ciudad de Lutecia, ahora sepultadas bajo los cimientos de la capital gala. Cubierta de hermosos mosaicos que han conservado sus vivos colores originarios su tina central llena hasta sobresalir de un insalubre agua verdosa cuyo hedor provoca la arcada al más estoico. En torno a esta dos filas de bancos de piedra a diferentes alturas la rodean por completo. Al fondo unas escaleras parecen ascender hasta una pesada losa que cierra la salida. Retirarla supone una tirada enfrentada en la "Tabla de resistencia" de **FUE** contra el **TAM** de la misma que es 36. En dicha tirada pueden colaborar hasta 2 jugadores sumando sus valores en dicha característica (más si lo justifican narrativamente, por ejemplo haciendo uso de cuerdas, palancas u otros utensilios, premia su inventiva). También pueden tratar de volarla con explosivos (tirada de **Suerte** para ver si provoca un derrumbamiento), supondremos que igualmente tiene 36 puntos de resistencia, y que todo el daño que le resten también se restará de su **TAM** para siguientes intentos de moverla.

Mientras, inadvertidamente, un colosal cocodrilo albino que ha hecho de este lugar su nido, acecha peligrosamente bajo las putrefactas aguas esperando su momento.

COCODRILO ALBINO

FUE: 26	CON: 16	TAM: 30	INT: n/a	POD: 9
DES: 9	APA: n/a	EDU: n/a	COR: 00	PV: 23

- **Bonificación al daño:** +2D6
- **Ataques:** Mordisco 50%, daño 1D10 + bd.
- **Armadura:** 5 puntos de piel.
- **Habilidades:** Deslizarse sigilosamente por el agua 75%, Discreción 50%, Ocultarse 60%.
- **Pérdida de Cordura:** Ver a un gigantesto cocodrilo albino abalanzándose sobre tí cuesta 0/1D2 puntos de Cordura.

Cabe recordar que no hay luz natural en esta estancia lo que dará juego con la iluminación que porten los jugadores. ¿Dónde la dejan mientras tratan de retirar la losa que cierra la salida? ¿Dónde se sitúa cada uno? ¿En qué momento decide atacar el cocodrilo? La estrategia de la criatura reside en agarrar a uno de los pj y arrastrarlo al agua para asfixiarlo mientras se esconde del resto. Una vez que consiga impactar por segunda vez con un mordisco a una misma víctima habrá hecho presa, esta deberá superar un enfrentamiento de **FUE** contra **FUE** en la "Tabla de resistencia" para liberarse, en caso de no lograrlo será arrastrada al interior de la enorme tina empleando las reglas de asfixia de la página 62 de *La Llamada de Cthulhu, Edición Primigenia*, además de aplicar automáticamente el daño del mordisco cada turno.

Pasos en la oscuridad

Una vez retirada la losa que cubre la salida podrán acceder al camino de catacumbas ya conocido. En una hora aproximadamente desandarán los pasos que les conducieran hasta aquí anteriormente y volverán bajo la catedral. No exactamente a la cripta, sino a una rejilla sobre sus cabezas que sirve a modo de sumidero. Por el piso superior se escuchan carreras apresuradas y gritos en alemán (con una tirada de **Alemán** se traducen como: «¡Oh dios mío! ¡¿Qué son esas cosas?! ¡No parecen hombres ni perros, sino algo más terrible! ¡No me cogerán como a los demás, no se lo permitiré!!»). De inmediato un tiro cortará el monólogo en seco.

Cuando los jugadores retiren la rejilla y suban al atrio de la catedral se encontrarán a un soldado alemán con un disparo en la cabeza, todo apunta a que se ha suicidado. En las escaleras de fuera, así como en el interior de la iglesia, cadáveres destrozados de sus compañeros yacen sin vida en una orgía de sangre y entrañas. Por decenas se encuentran desparramados inertes con expresiones de terror en sus rostros y las armas empuñadas firmemente en sus manos. Con una tirada de **Medicina forense** se descubren heridas de garras y colmillos más grandes que las que hubiera

podido producir un perro o un lobo, aunque de similar apariencia. Los gules que acompañaran a Olive hasta el lugar parece que se quedaron para darse un festín y cubrir la marcha de la enloquecida mujer. Tras estos descubrimientos los pj deberán decidir cuál es su siguiente paso, aunque lo más lógico parece buscar respuestas en la casa de fachada roja donde planearon la operación. Si se deciden por otro camino pueden saltarse esa parte y pasar directamente a la sección de **FENÓMENOS INEXPLICABLES**. En todo caso, la noche comienza a dar paso a las primeras luces del día y la calle aún se encuentra vacía.

ACTO 3: ENTER MORDIGGIAN

Olive ha marchado a la fábrica abandonada donde planea realizar la invocación ahora que tiene en su poder los cristales necesarios. Presa del frenesí y evitando cualquier otra consideración se dirige hacia allí directamente. Incluso ignorando el ejemplar de *Cultes des Goules* que ha dejado en su habitación en la casa con la fachada roja. Aunque espreciado para ella no lo necesita, pues ha memorizado a la perfección el ritual que pretende realizar.

Reuniendo las piezas

La casa con fachada roja que sirviera como improvisado cuartel de la resistencia se encuentra aparentemente vacío. Aunque no del todo. Moussa ha vuelto aterrorizado de lo que ha visto. La presencia de los gules acompañando a Olive le ha sumido en un estado de nerviosismo paranoico. Oculto en el pasillo de la entrada disparará sin pensar a todo aquel que por allí aparezca.

MOUSSA (MUCHACHO ATEMORIZADO)

FUE: 10	CON: 12	TAM: 16	INT: 11	POD: 8
DES: 14	APA: 12	EDU: 7	COR: 10	PV: 14

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** *Sten Modelo I* (subfusil) 30%, daño 1D10, ataques 2 o ráfaga, alcance básico 30 m.
- **Habilidades:** Combate cuerpo a cuerpo 35%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Lanzar 35%, Trepas 60%.
- **Lenguas:** Francés (propia) 50%.

El muchacho se encuentra en un estado de histerismo incontrolable, suponiendo un peligro tanto para sí mismo como para todo aquel presente. Gritará sentencias inconexas

y aparentemente sin sentido del estilo: «¡Son como perros, pero andan como hombres! ¡Y la obedecían, esas cosas la obedecían! ¡Puedo oírlos, oh dios mío, están aquí, esas cosas están aquí!». Superando una prueba de **Psicología** los jugadores se darán cuenta de que se halla en un estado de locura temporal (manía homicida con brotes de histerismo). Sólo existen dos formas posibles de entrar en el lugar, reduciendo al muchacho o tratando de convencerle de que son amigos. Para ello será necesario superar una tirada de **Psicoanálisis** empleando alrededor de unos 10 minutos para calmarlo y hacerle comprender que están del mismo lado.

LO QUE OLIVE DEJÓ ATRÁS

Una vez controlada la situación Moussa podrá relatarles (en caso de que optaran por la vía pacífica) lo ocurrido tras colocar el artefacto incendiario en las afueras de la catedral. Cómo Olive le mandó de vuelta quedando ella atrás y de lo que vió al desobedecer y seguirla. Con una tirada de **Mitos de Cthulhu** o **Folclore** los jugadores podrán identificar a las criaturas descritas por el muchacho como gules o necrófagos. Poca más ayuda podrá prestar dado su desconocimiento y estado de nervios, pero pondrá a disposición de los personajes su moto con sidecar aparcada en la entrada de la casa.

La habitación central sigue siendo el mismo caos de papeles que dejaron atrás. Legajos, documentos y anotaciones se desparraman por la mesa así como pegadas en la pared conformando un indescifrable collage. Si no se prestaron atención en su otra visita pueden hacer una tirada de **Orientarse** o **Ciencias ocultas** para descubrir el patrón de Líneas Ley convergentes que figuran en todos los mapas desplegados. El lugar al que parecen dirigirse y en donde se manifiestan con mayor claridad coincide con la localización de la antigua fábrica de bicicletas Peugeot de las afueras, a un par de kilómetros desde aquí. Así mismo el ajado ejemplar de "La conquista de las galias" de Julio César sigue estando encima de la mesa, con las páginas señaladas por Olive. En estas se relata cómo los centuriones de determinada cohorte temían entrar en batalla pues aseguraban que los bárbaros que ya habían matado volvían a la vida. Así pues, siempre se enfrentaban a los mismos enemigos. Corría el rumor de que las druidesas que los lideraban poseían el control sobre la vida y la muerte y que podían traerlos de vuelta. El gran general romano, carente de humor para tales supercherías, dirigió por sí mismo las fuerzas que acabaron capturándolas, ordenando enterrarlas vivas para espantar cualquier temor de sus hombres. En la somera descripción que el autor hace de las mujeres se mencionan los brillantes collares de cuentas de cristales que portaren.

Si los jugadores entran en la pequeña habitación que Olive usa como dormitorio encontrarán más papeles desperdigados similares a los ya vistos. Pero con una tirada de **Descubrir**, hallarán bajo el catre su ejemplar del *Cultes des goules*.

Fenómenos inexplicables

Poca más información podrán encontrar en la casa. Mientras las pesquisas se dirimen Olive habrá comenzado la invocación haciendo uso de los cristales. Aprovechando la energía telúrica proporcionada por la convergencia de líneas ley del lugar y empleando los cristales como conducto, logra abrir un portal con la ciudad de Zul-Bha-Sair en el futuro lejano. Una singularidad a través del tiempo y el espacio que desafía las leyes físicas y la geometría euclidiana de la realidad. Mordiggian, el Dios de los Muertos, atraído por la profusa cantidad de cadáveres causados por la guerra se siente complacido por la situación.

A continuación se relata una serie de hechos, fenómenos o sucesos que se irán produciendo sucesivamente en el camino de los jugadores en dirección a la antigua fábrica de bicicletas de Peugeot, abandonada en la actualidad. En caso de que los pj no hayan acudido de vuelta a la casa de fachada roja para indagar acerca de Olive, serán conscientes inmediatamente de los cambios producidos en el entorno y podrán dirigirse al mismo punto de destino al seguirlos mediante una tirada de **Orientarse**.

CIELOS DE COLOR PÚRPURA

Los cielos se oscurecen, a pesar de ser las primeras horas de la mañana, adquiriendo un antinatural tono púrpura. El sol oculto deja de alumbrar las calles parisinas siendo la única fuente de luz las verdosas descargas eléctricas portadas por los recién formados nubarrones. Los imposibles colores que decoran la bóveda celeste parecen palpar y variar al son de los veloces rayos que la cruzan sin descanso generando una visible cantidad de energía electrostática que carga el ambiente.

En un punto, como si de la difusión de una gota de tinta en agua se tratase, comienza a aparecer una gigantesca mancha negruzca en el cielo. Surgiendo desde el suelo en una línea recta, estalla al llegar a determinada altura extendiéndose a lo ancho de forma discontinua e inconexa sin seguir un patrón reconocible. Como si un inaplacable apetito voraz tratase de cubrir toda la capital gala al mismo tiempo sin disponer aún de la masa o consistencia necesaria.

Las puertas y ventanas de las casas se cierran inmediatamente mientras fugaces visiones de sus habitantes muestran a incrédulos ciudadanos santiguándose. Las calles se vacían aún cuando queda alguna madre desesperada arrastrando a su pequeño de vuelta al hogar, implorando entre sollozos la ayuda de santa Genoveva, patrona de París.

CRIATURAS QUE SE OCULTAN ENTRE LAS SOMBRAS

Mientras los jugadores se ponen en marcha dirección a la gigantesca masa amorfa que parece estar formándose en los cielos, se dan cuenta de que no son los únicos en camino. A

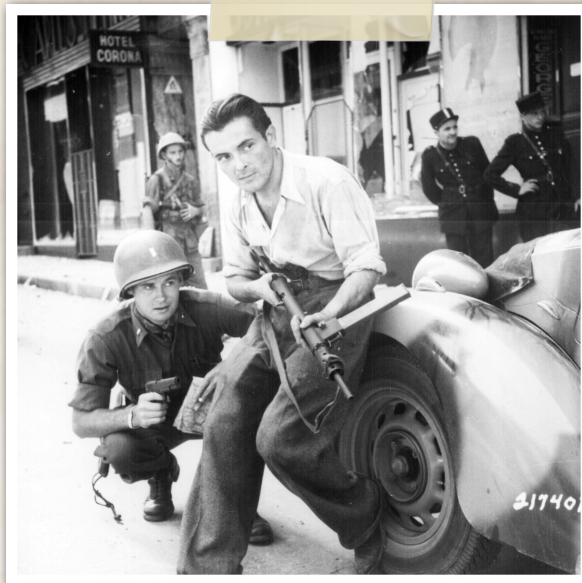


Foto: Partisano francés con una Sten Gun
Dominio Público

su alrededor rápidas manchas se mueven entre las sombras con un mismo punto de destino. Criaturas que parecen moverse a veces a dos patas y otras a cuatro se cuelgan de las paredes escalando con prodigiosa habilidad. Auallando y corriendo despreocupadamente parecen felices de lo que está a punto de ocurrir. Los gules se dirigen a adorar y servir a su dios. El desafortunado jugador que supere una tirada de **Descubrir** logrará atisbarlos de manera completa siendo plenamente consciente de su presencia, con la correspondiente pérdida de **Cordura** (0/1D6).

MEMENTO MORI (RECUERDA QUE HAS DE MORIR)

El pj con la puntuación más baja de **POD** será testigo de un suceso inquietante. En un momento, dado durante la forzada marcha, echará mano a su cuchillo (en caso de no llevar describe el mismo hecho con su reloj de bolsillo o la hebilla del cinturón). Sin motivo ni justificación aparente se verá atraído a observarlo. Cuando este comienza a oxidarse y a degenerar en herrumbre a un ritmo prodigioso. En apenas unos segundos se habrá deshecho en sus manos. Como si de cientos de años hubiesen discurrido en un latido este jugador comienza a ser consciente de lo que significa la llegada del Dios de los Muertos a este plano. Pérdida de **Cordura** (1/1D4).

CUANDO LAS REALIDADES COLAPSAN

El poderoso rugir del motor de un avión de la *Luftwaffe* surge en los cielos por encima de las cabezas de los jugadores. Pero resulta rápidamente silenciado cuando uno de los rayos verdosos surgido de los nubarrones de color púrpura impacta en la cabina. El aparato cae en picado colisionando con un edificio cercano cuya fachada estalla en fragmentos. Cascotes de gran tamaño se abalanzan sobre los sorprendidos pj, pero antes de que les alcancen desaparecen como una nube de polvo arrastrada por el viento, deshechos en la caída. Pérdida de **Cordura** por ser testigos (0/1D4)

En la fábrica Peugeot

Cuando llegan a la fábrica descubren la presencia de un destacamento alemán que les ha precedido. Un tanque Panzer IV y un camión ligero Opel Blitz para traslado de tropas se hallan estacionados a su entrada, aunque sin rastro alguno de los soldados. De improviso, de la torreta superior del acorazado, surge un joven militar que parece completamente trastornado. Entre gritos y sollozos se lanza al suelo cayendo de rodillas. Cuando levanta la cabeza su tierno rostro comienza a mostrar un acelerado envejecimiento. Su cara pasa a ser la de un anciano en apenas segundos para convertirse en una calavera instantes después (pequeño guiño cinematográfico a *INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA*). Su cuerpo inerte cae de inmediato al suelo convertido en polvo. Pérdida de **Cordura** (1/1D4).

En el interior Olive Lunette, vestida con una sencilla túnica con capa de color púrpura sostiene en sus manos una máscara de plata con forma de calavera. En el centro de la fábrica vacía un hilo de negrura infinita surge del suelo lanzado al cielo a través de un gran roto en el techo. En las alturas su ponzoñoso contenido de materia oscura pareciera alimentarse de la misma luz. Como el humo negro de un incendio cambia constantemente de forma deseoso de expandirse aún más a la espera de que toda su esencia pase por el portal. En el piso el collar de cristales conseguido en las catacumbas yace extendido a modo de un círculo completo desde cuyo interior surge el haz de opaca energía.

En torno a Olive una docena de gules ahuyan extasiados en una orgía desaforada. Mientras la joven mujer no para de repetir ensimismada: "*Él me dará el poder, y los traeré de vuelta. Todos volverán gracias a mí. La muerte ya no significará nada*", su rostro descubierto comienza a mostrar los primeros cambios de su transformación en un gul.

GULES (DEVORADORES DE CARROÑA)

FUE: 16	CON: 13	TAM: 13	INT: 13	POD: 13
DES: 13	APA: n/a	EDU: n/a	COR: n/a	PV: 13

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Garras 30%, daño 1D6 + bd.
Mordisco 30%, daño 1D6 + agarrón automático.
- **Armadura:** las armas de fuego y los proyectiles les hacen sólo la mitad del daño obtenido en la tirada.
- **Habilidades:** Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Olfatear la putrefacción 65%, Saltar 75%, Tregar 85%.
- **Pérdida de Cordura:** ver a un gul cuesta 0/1D6 puntos.

Por ahora los presentes ignoran a los recién llegados concentrados por completo en el ritual llevado a cabo. Mientras los jugadores no interfieran con la invocación los gules los pasarán por alto. Pero si tratan de actuar caerán sobre ellos. Y por oleadas, puesto que a cada turno que pase 1D4+1 de nuevos necrófagos llegarán al lugar atraídos por la presencia de Mordiggian.

Mordiggian en sí no es una deidad malévola, pero reina sobre la muerte y se complace con ella. Para su culto es por tanto anatema la resurrección y por ello Olive es castigada uniéndose a sus huestes de adoradores no muertos. Aún así, su mera presencia es ya causa de problemas. Mordiggian absorbe el calor, la luz y la vida, se alimenta de ellos. Si no resulta expulsado antes de pasar por completo toda su esencia a través del portal París se convertirá en un erial por el resto de los eones. Y tal tarea recae sobre los jugadores.

POSIBLES FORMAS DE CONCLUIR LA AVENTURA

- El terrorífico *Cultes des Goules* contiene el hechizo de llamar a Mordiggian, pero también el de su expulsión. Un pj podría haber tratado de memorizarlo de camino a la fábrica (ignorando los largos periodos de tiempo necesarios) mediante una tirada de INTx3 (ver página 342 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia)
- Siempre se puede recurrir al combate. Abrirse paso a tiros entre los gules y destruir el collar de cristales que sirve de portal entre mundos cerraría de inmediato el paso entre realidades.
- Medidas más estrambóticas como consagrarse al culto de Mordiggian podría ser otra posibilidad, prometiéndole servicio para otras posibles aventuras. Para ello habría que tener en cuenta las condiciones particulares de su presencia (página 264 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia).

(N. del A.: en la partida de prueba los jugadores optaron por salir fuera del edificio, subirse al Panzer IV y derruir de un cañonazo la fábrica entera). En todo caso debe detenerse el ritual para salvar París. Una vez resuelto el "problema" existen diversas posibilidades para continuar la partida: contactar con la comunidad necrófaga de la capital gala ahora que se dispone del *Cultes des Goules*, explorar por completo las catacumbas bajo Notre Dame para descubrir todos sus secretos o continuar con el plan inicial e intentar el rescate de Goujard de la oficina central de la Carlinga. Sea como sea ¡*Alle la Résistance!*



Ayuda nº 1

/1942/SCM2.B

TOP SECRET

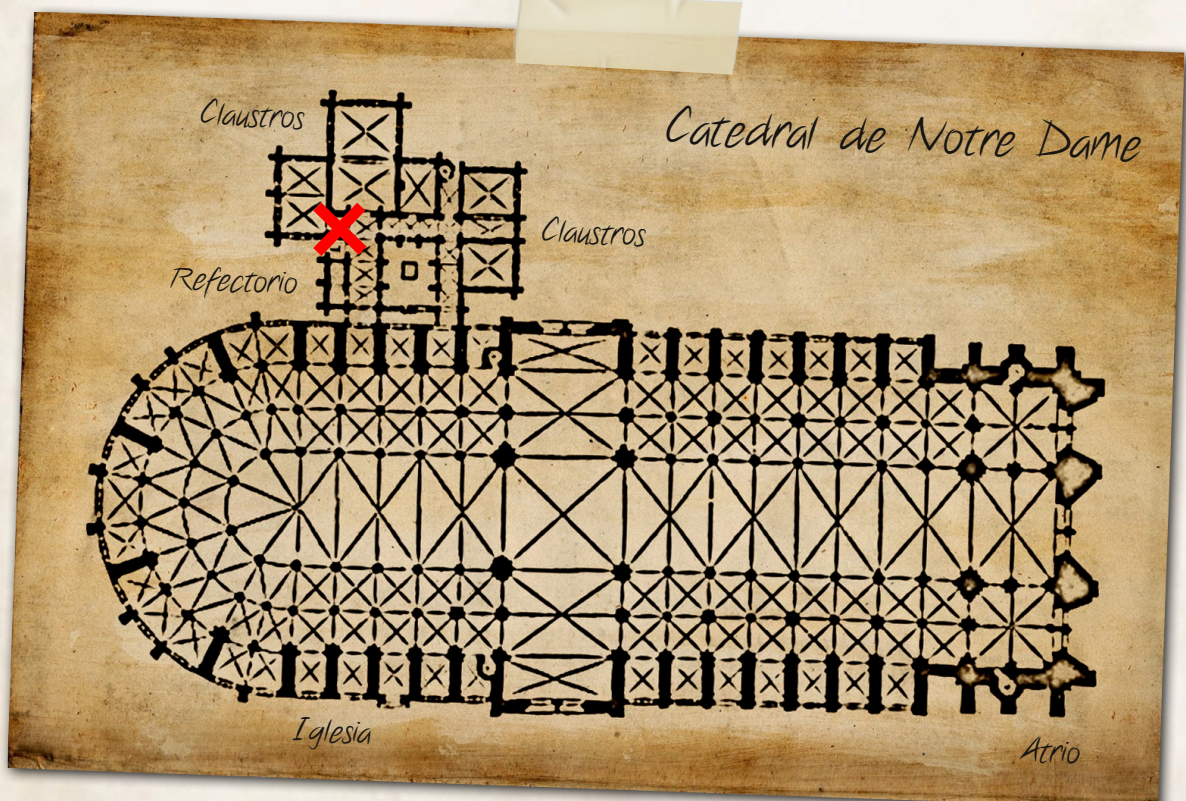
Los servicios de inteligencia han dictaminado que el apoyo y soporte de la resistencia francesa es de la máxima importancia. Establecer una vía de comunicación continua con los activos tras las líneas enemigas supone un as en la manga que no podemos ignorar.

Su misión consiste en establecer contacto con la célula de París. Tras infiltrarse en el territorio ocupado se debe acudir al café La Chanson d'Automne, donde se pedirá un licor de hierbabuena preguntando por el activo nombre en código: Goujeard. Al que deberá hacerse entrega del paquete que transportan y de la información estratégica.

Tras ello deberán marchar al norte hasta el punto establecido para su evacuación por el canal de la Mancha hacia territorio aliado.

Bernard Montigny

Ayuda nº 2





Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial.
Escrito por Arturo Oviedo (El Guardián de los Arcanos)
<http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com>

Achtung! Cthuhu es una marca registrada de Modiphius Entertainment Ltd.
© 2013 Modiphius Entertainment Ltd. Todos los derechos reservados.

La Llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc.
© 1981 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La edición en español es © 2016 de Edge Entertainment.
Todos los derechos reservados.

Las fotografías se han utilizado bajo la Licencia Creative Commons
Attributio-ShareAlike 3.0 o son de dominio público.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial
- Compartirlgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

