

# **EL CRISTAL Y LA CIUDAD PERDIDA**



**ESCRITA POR  
RAMON BALCELLS**

**YKY**

# ***EL CRISTAL Y LA CIUDAD PERDIDA***

**Un profesor muerto en su despacho, un mensaje enigmático y un cristal misterioso configuran el inicio de este módulo para Aventura!**

**Fecha: 5 de marz de 1939.**

**El profesor Robert Thumbanbau, decano de la cátedra de antropología de la universidad de Massachusetts, en Bostón, es encontrado muerto en su despacho de la facultad. Fue encontrado por un grupo de alumnos que muy afectados por su muerte apenas pudieron murmurar una declaración.**

**Días después también desaparecieron de forma misteriosa.**

**Esta es la historia de esos alumnos y como el descubrimiento del cuerpo de su tutor les cambio la vida para siempre.**

## ***ESCENA PRIMERA***

Los Pjs encuentran el cuerpo sin vida del profesor Thumbanbau. Cuando llegan al despacho para realizar algún tipo de consulta o revisión de examen, se encontraran la puerta abierta y el despacho registrado. Su secretaria, la señorita Mary James no se encuentra en su puesto y no parece haber nadie en el departamento que pueda decir lo

ocurrido. Una vez en el interior, podrán ver el cuerpo sin vida del profesor.

Esta es la información que obtienen de la escena:

- x El cuerpo se encuentra tumbado bocaabajo en el suelo y encima de un charco de sangre.
- x La víctima sigue todavía caliente, aunque sin pulso. Indicando que su muerte es muy reciente.
- x Al darle la vuelta podrán ver que tiene varios agujeros de bala en el torso, uno de ellos en el corazón. Nadie ha escuchado ningún disparo. – **Nota:** fueron realizados con supresor de sonido.
- x La ventana del despacho esta abierta. Hay un trozo de cuero negro enganchado a un clavo. Seguramente de una gabardina.
- x El profesor tiene la mano derecha extendida y parece haber dibujado en el suelo dos palabras con su sangre.

### **Enlace archivo:**

<https://drive.google.com/file/d/14w1jMgPWs7hG0c-0TD1oHBv2YKr5N54S/view?usp=sharing>

- x En el despacho hay un busto de Platón. Se encuentra escondido entre los libros y el material de oficina que fue lanzado contra el suelo durante el asalto. Si

superan un CD-18 en Inteligencia, podrán ver que es un molde y puede abrirse. En su interior hay una extraña llave.

## **ESCENA SEGUNDA**

El profesor Thumbanbau fue un refutado antropólogo y un enamorado de la Grecia clásica, por el que fue reconocido por sus numerosos trabajos sobre la civilización helénica.

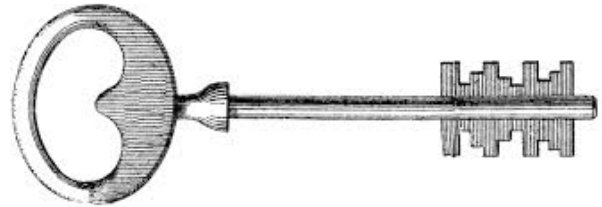
Su reputación quedó en entredicho años atrás cuando afirmaba que había encontrado pruebas sobre la existencia de una deidad ajena a nuestro mundo y que bautizó como Nix. La comunidad científica lo tachó de loco y después de que rieran de él, tuvo que dejar el trabajo de campo.

Por suerte, un amigo suyo le ofreció la cátedra de antropología en Massachusetts y su pasado quedó enterrado en el olvido. Después de eso, recibía dinero de algunos mecenas con los que costearse sus propias expediciones y lejos de los círculos científicos.

Los días antes de su asesinato se mostró inquieto y nervioso ante los alumnos. No habló con nadie de sus temores, aunque por sus reacciones fuera del aula, parecía como si tuviera miedo de algo o alguien.

## **Respecto al busto de Platón:**

Si consiguen abrirlo, encontrarán una llave con un número de serie y la marca del fabricante (ver información de la escena).



## **Lugares donde investigar el origen de la llave:**

Un cerrajero: Es una llave de seguridad. Específica para las abrir cajas de seguridad de un banco, pero desconoce que banco puede ser. El fabricante cerró durante el crack de 1929.

El fabricante de la llave: Keykeeper Inc, es una empresa que cerró durante el crack del 29. No quedan registros de la empresa y nadie usa sus productos. No hay ningún listado de empleados o de productos vendidos y deberían realizar una búsqueda en los registros de los periódicos que cubrieron las noticias del 29 para ver si hay algún nombre que les pueda ser de utilidad. Esta opción queda abierta a la improvisación. Acompaña a los jugadores en sus peticiones y pide realizar pruebas con una CD- 15 usando el atributo adecuado y siempre que lo creas oportuno. Finalmente, ofrece la



información sobre el banco. El cuál es el Banco de América, así como la necesidad de conocer una clave secreta para acceder a la caja de seguridad.

Una ferretería: Les dirán que este tipo de llaves ya no se fabrica desde el crack del 29. Suelen ir asociadas a una caja de seguridad de un banco, pero desconocen quién puede seguir usándolas.

Bajos fondos: Si alguno de los Pjs tiene la idea de contactar con el mundo del crimen, podrán obtener la información que necesitan.



Por otro lado, es una opción que en sí misma requiere casi una partida. Improvisa de la misma forma que en la búsqueda del trabajador. En este caso puede haber incluso algún combate, debido a la intromisión de los Pjs en el mundo del crimen.

La mafia no es amiga de los curiosos y apresarlos para interrogarles para así saber que quieren de ellos es una opción muy válida.

### **Matones de la mafia Nivel 2:**

FUE	14	CON	14	AGI	12
INT	8	VOL	10	CAR	9
FOR	+2	REF	+1	VOL	0
CA:	12	INI:	+1	Pv:	24

**Pistola** 2d6 (Ligera)(Munición 20/60)  
(Recarga 15)

**Porra** 1de4 G (Ligera)

La mafia puede exigirles algún tipo de pago futuro por la información facilitada. Reacciona con lógica a las acciones de los jugadores.

Si hablan demasiado durante la reunión y desvelan la importancia de la caja, será motivo suficiente para llamar la atención del Don Frank Costello (Clan Genovese) y que les exija parte de las futuras ganancias que puedan surgir de lo que sea que hagan.

Una vez obtengan el nombre del “Banco de América” y la confirmación de la necesidad de una clave secreta para acceder a la caja fuerte, podrán dirigirse a retirar el contenido del depósito de seguridad.

La tarea no será difícil, debido a que la exclusividad de la llave y el conocimiento de la clave personal les evita presentar cualquier otra acreditación y les abrirá todas las puertas. Si no disponen de la clave deberán encontrarla.

### **Casa del profesor**

El profesor Thumbanbau vive en una zona residencial de la ciudad de Bostón. Es una casa de estilo victoriano de tres pisos con jardín. Las ventanas están cerradas y con las cortinas corridas. No se puede ver el interior, aunque parece que el profesor lleva días sin ir a su casa. Hay mucho correo sin recoger en el buzón y su suscripción al periódico local se acumula en la entrada de su casa.



La puerta ha sido forzada y esta ligeramente entreabierta. El interior de la casa tiene el mismo aspecto que el despacho del profesor. Alguien estaba buscando algo. Hay libros rasgados por

todas partes, cuadros, jarrones, cajones, todo roto y su contenido esparcido por el suelo. Un reloj de pared que se encuentra diseminado por el suelo, marca la hora y la fecha del asalto. Fue hace dos días, antes de que asesinaran al profesor en su despacho.

El destrozo es considerable y es fácil suponer que no encontraron lo que estaban buscando. Seguramente ese fue el motivo por el que asaltaron al profesor en su despacho.

Si los jugadores desean buscar algún indicio que no captaran los asesinos del profesor, deberán realizar una prueba de Inteligencia CD-18 y encontraran un diario envuelto en una bolsa de plástico en el interior del depósito de agua del baño. En su interior encontraran información y la clave para acceder a la cuenta del banco.

Cuando encuentren el diario, entraran en acción los asesinos del profesor. Son dos hombres armados con Lugers y ataviados con gabardinas negras.

Son agentes alemanes infiltrados en los Estados Unidos con ordenes de obtener el diario de Thumbanbau y llevarlo hasta Alemania. No negociaran y apretaran el gatillo con facilidad. Además sus pistolas llevan incorporado un supresor de sonido.

### **Espías alemanes Nivel 2:**

FUE 13    CON 12    AGI 14

INT 12    VOL 12    CAR 14

FOR +1    REF +2    VOL +2

CA: 13    INI: +2    Pv: 20

**Pistola**    2d6 (Ligera)(Munición 20/60)  
(Recarga 15)



Es posible que los jugadores intenten hacerlos hablar si no los matan antes. Los espías no deberían doblegarse ante el interrogatorio de los jugadores, aunque quizás puedan engañarlos para que hablen. Esto es lo que puedes decirles a los jugadores:

x    Recibieron ordenes de obtener la investigación de Thumbanbau y enviarla a Berlín.

x    La comandancia de la SS-Ahnenerbe cree que el profesor tenía en su propiedad

un poderoso artefacto que habría las puertas de la Atlantida.

x    Llevan tiempo siguiendo al profesor y financiando sus viajes.

Cuando eliminen a los espías, podrán ir a la oficina el “Banco de América” para acceder a la caja de seguridad. Ahora ya saben que la clave para acceder a la sala de las cajas es Platón.

### **Enlaces de descarga del diario:**

- <https://drive.google.com/file/d/1VCNjbuAbzpZDSDcXgTxQSzXuZgtNAOZO/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/1N9eTnl3fBw2tfZkXYPShIQ1rSh2JljfC/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/1fx5aLEXT7uj3kIXzA7ax3AiQFGDkluKd/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/1CdHHhQq27rjxoQ0Gogk-lcqXBTJWF4lk/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/13SRDpsCd4ejgQlcJuOxmc2Gq2GY1-D5m/view?usp=sharing>

### ***ESCENA TERCERA***

Esta escena se activa cuando llegan al banco para vaciar el contenido de la caja personal del profesor.

Es necesario disponer de la llave y de la clave para poder acceder a ella, de no ser así deben revisar los pasos que han realizado hasta ahora. La referencia directa a la clave se encuentra en la casa del profesor.

Remarcar el hecho de que acceder al banco no debe suponer ningún problema para los jugadores. Tienen todo lo necesario para superar los controles de seguridad y acceder al contenido de la caja de seguridad.

La sala de las cajas VIP se encuentra en el sótano y comparte espacio con la caja fuerte del banco. Las medidas de seguridad son elevadas y hay varios guardias armados con escopetas. Para acceder a la habitación, deben escribir la clave en un libro específico el cual tiene

una secretaria que controla el acceso. Una vez superados todos los trámites pueden proceder a la extracción del contenido de la caja.

Cuando la abran, se encontraran un Cristal bastante grande y que emite pulsos de algún tipo de energía, como si fuera un contenedor o una batería. Las emisiones son unos pequeños pulsos de luz opaca, como si el mismo material del cristal evitará que su brillo se propagara, aunque también da la sensación de que en realidad se alimenta de la luz.

Además del cristal hay un papel de color amarillo por el paso del tiempo y doblado con sumo cuidado. Cuando lo extiendan, podrán ver un mapa de la región de Micronesia y unas coordenadas, las cuales indican el lugar exacto dónde el profesor obtuvo el cristal que ahora tienen los jugadores.

**Enlace descarga:**

<https://drive.google.com/file/d/1SmUcsXCgKUz3GGiRjjnQcTL-RFiCee-G/view?usp=sharing>

Pero no hay nada es fácil en este mundo y aunque eliminaran o no a los espías alemanes, han llamado demasiado la atención y al abandonar el banco, dos coches con tres hombres armados en



cada uno de ellos les empezaran a seguir con la intención de eliminarlos y robarles el cristal para llevarlo hasta Alemania.

Son media docena de alemanes armados con Thompsons y dispuestos a todo para hacerse con el cristal y el diario del profesor.

Si son capturados, se suicidaran. Cada uno de ellos tiene un diente falso con una dosis letal de cianuro.

Por otro lado, si queda alguno con vida, intentará regresar a su piso franco para enviar un mensaje a su superior en Berlín.

Los Pjs deberán realizar tres pruebas de Destreza con un CD-17 o quedarán al descubierto y perderán la pista al espía. Si las superan, descubrirán el piso franco de los alemanes y podrán acceder al mismo.

Allí no hay muchas pistas, pero descubrirán que los tienen fichados. Hay varias fotos suyas y los archivos personales de la universidad, con todos sus datos y expedientes académicos. Además sabrán que la SS-Ahnenerbe les persigue y quiere apoderarse del libro y el cristal que encontró el profesor.

Hay un papel que contiene las ordenes enviadas desde Berlín y que detalla la presencia de un submarino alemán en aguas americanas, con la misión de llevar el diario del profesor y el cristal a manos del Führer.

### **Ordenes:**

<https://drive.google.com/file/d/1VtxhX4yNpgfkjAQ7V3HSy3SiLoPsbw7/view?usp=sharing>



### **Espías alemanes Nivel 1:**

FUE 13	CON 12	AGI 14
INT 12	VOL 12	CAR 14
FOR +1	REF +2	VOL +2
CA: 13	INI: +2	Pv: 11

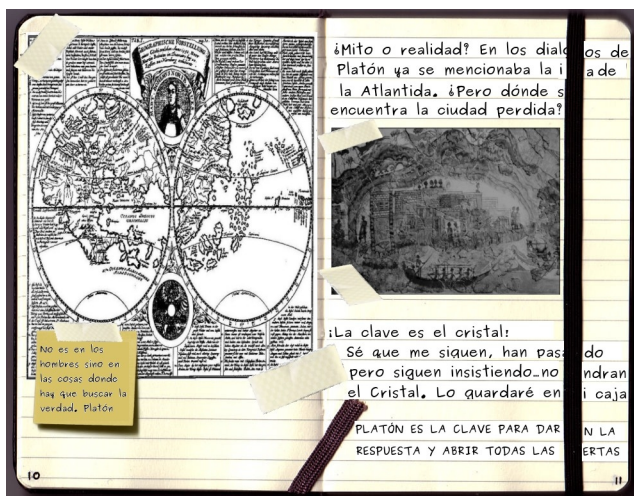
**Subfusil** 3d6 (A dos manos) (Fuego automático)(Munición 20/60) (Recarga 40)



Recordad que los espías no hablarán, pero en uno de los coches hay unos archivos con toda la información disponible en referencia a los Pjs. Parece ser que los han investigado y los tienen en el punto de mira.

**Nota:** Si anteriormente decidieron seguir a uno de los agentes hasta su base, los documentos encontrados son los mismos que en la casa de los espías.

Cuando consigan huir, podrán si lo desean, investigar un poco sobre la región y más concretamente el lugar dónde el profesor encontró la gema.



*Diario del profesor*

### Información sobre la región:

Son un conjunto de islas al norte de Nueva Guinea, concretamente más de 600 islas. La mayor parte de las cuales forman parte del Archipiélago de las

Marianas y algunas de sus islas están bajo protección de los Estados Unidos desde 1898.

La zona marcada en rojo hace referencia al atolón Jaluit, un conjunto de 91 islas pequeñas. Una de ellas contiene los restos de una antigua civilización, previa a la civilización griega y que fue extremadamente avanzada.

Hay muy pocos estudios realizados de "Nan Madol", la pequeña isla donde se encontró la mayor concentración de restos arqueológicos. La mayoría son muros de nueve metros de altura, calles y restos de edificios hechos de coral y que han resistido la erosión del mar.

El profesor escribió en su libro, que la ciudad era visitada por otras culturas en búsqueda de conocimiento.

No consiguió encontrar ninguna referencia a la causa de su desaparición y tampoco del motivo por el cual era reverenciada por las otras culturas de la región.

### Información extra - CD 17 Inteligencia.

Durante el reinado español, las islas fueron bautizadas como "Islas de Jesús" en honor a los jesuitas que las habitaron. El Padre Misionero Jesuita Álvaro Alfonso

de San Juan, uno de los jesuitas que cristianizó la región escribió un libro titulado “Los hijos de Nix”. Dicho libro le valió la expulsión de la iglesia y el encierro perpetuo en una cárcel del Pirineo Aragonés.

Si desean hacer una investigación sobre el libro, descubrirán que apenas hay referencias del autor en ningún libro de su época y posterior. Sólo encontraran una transcripción del juicio en que lo condenaban a la reclusión perpetua y a la destrucción del libro original y de sus copias.

De alguna forma, el profesor parece que encontró alguna copia y adjunto la información en su diario de notas.

## ESCENA CUATRO

Es el momento de iniciar el viaje. Tendrán tiempo de equiparse y realizar todos los preparativos, aunque debido a los acontecimientos en Europa, no les resultará fácil encontrar un avión o un barco con el que desplazarse por el océano Pacífico. Es una región donde abundan los piratas, los buques de guerra japoneses cada vez son más belicistas y el clima resulta variable, pasando de la calma absoluta a una tormenta tropical.

## Encuentro opcional:

La parte más peligrosa del trayecto de los jugadores es cuando viajen en barco por la región, la cual esta formada por más de 600 islas y se pueden encontrar con piratas que navegan por la zona.

Las cuantiosas islas, la mayoría de ellas de origen volcánico, pueden tener cuevas y lugares aptos para esconder las embarcaciones piratas. Si así lo deseas, puedes añadir un encuentro con una o varias embarcaciones piratas que buscan asaltar el barco de los Pjs.



## Pirata Nivel 1:

FUE	12	CON	12	AGI	14
INT	9	VOL	10	CAR	8
FOR	+1	REF	+2	VOL	0
CA:	12	INI:	+2	Pv:	11

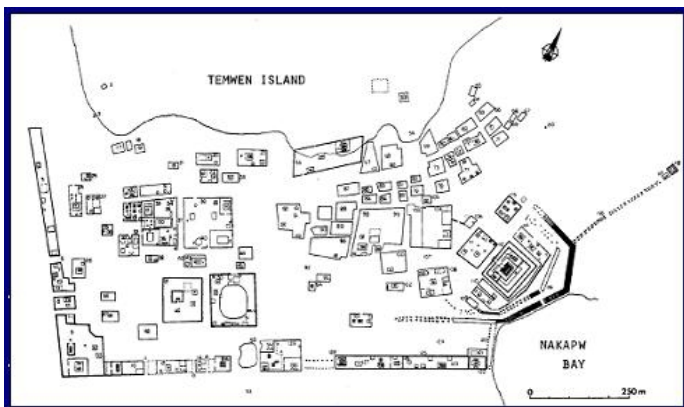
**Rifle** 2d10 (A dos manos) (Munición 32/96)

(Recarga 5)

**Machete** 1d4 C (Ligera)

Los atolones que forman la región de micronesia no son lo suficientemente grandes para albergar una pista de aterrizaje y la mayoría de habitantes son indígenas y colonos americanos. Las infraestructuras de la región son mínimas, así que difícilmente encontraran algo de equipo

Después del encuentro con los piratas, pueden llegar a su destino. La isla donde encontró el cristal mide aproximadamente 1.5 km de largo y 0.5 de ancho. La vegetación es abundante y el suelo claramente de origen volcánico, así como la mayoría de rocas. Entre la vegetación encontraran un pequeño sendero que lleva a la zona arqueológico que anteriormente era el poblado que aparece en el diario del profesor.



Allí encontraran una entrada con unas escaleras en espiral que bajan hacia lo más profundo de la tierra. Ha medida que bajen, se darán cuenta que se encuentran

en un zigurat extremadamente antiguo. Hay telarañas por todos lados, las rocas que lo configuran han sido erosionadas por el salitre y las aguas del océano, pero parece que en la época actual el océano no cubre todas sus salas.

Durante el descenso puedes mostrarles las fotos que aparecen en el diario del profesor y que ahora contemplan en los muros.

En realidad la ciudad no era un centro de sabiduría, era algo mucho más terrible y oscuro. Si desean descifrar los dibujos y las historias que aparecen en los muros pueden realizar un control de Inteligencia con una CD-20. Si la superan con éxito averiguaran lo siguiente:

La isla en la que se encuentran formaba parte de una gran extensión de tierra y llena de volcanes.

La ciudad de Nan Madol se extendía en forma de círculos por toda la tierra y el círculo interior era donde se encontraban los más poderosos de los "Hijos de Nix" los que escaparon de la destrucción y deseaban volver a su mundo. Estos primeros hombres y mujeres, cruzaron un portal y con ellos se llevaron la oscuridad encerrada en un cristal. Finalmente con el paso de los siglos la región sufrió un evento cataclísmico en forma de erupción

volcánica múltiple y separaron las secciones de la gran ciudad de Nan Madol, formando Micronesia y la laguna de casi 700 kilómetros de diámetro.



Finalmente llegarán a una gran sala con un enorme arco de ónice y con un pedestal en el que se puede ver claramente que hay un soporte vacío.

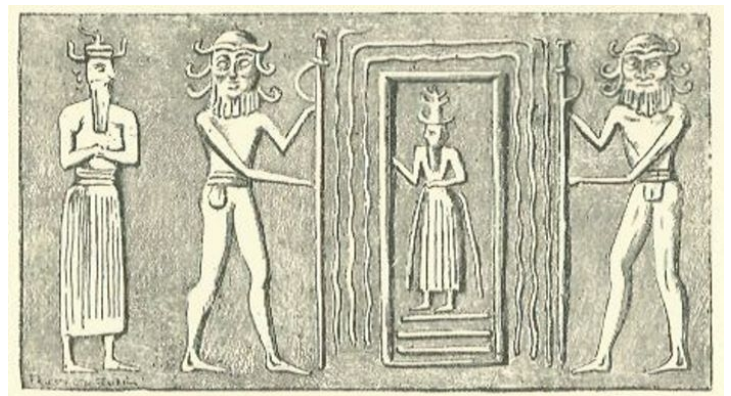
Cuando los jugadores dejen el cristal en su soporte, una gran luz les bañará y desaparecerán, para regresar en el interior de la pirámide, pero rodeados de hombres y mujeres ataviados con ropas antiguas, de piel bronceada y pelo negro. Han viajado a otro mundo y la pirámide en la que se encuentran esta en mitad de un desierto infinito.

Serán capturados, despojados de todas sus pertenencias y encerrados en las mazmorras del templo. Durante el trayecto hacia sus celdas podrán ver que se encuentran en una especie de

sociedad feudal subyugada por algún tipo de dios oscuro. La gente habla un extraño idioma que solo el personaje que lleve el profesor puede entender. Dicho lenguaje es una mezcla de todas las lenguas de la Tierra o mejor dicho de las lenguas madres.

Desde su celda tendrán una visión perfecta del cielo. No reconocerán ninguna constelación, aunque si hay una luna. La ciudad que se extiende alrededor de la pirámide es muy grande, con edificios hechos de barro y paja, algunos tienen estructuras de madera.

Las calles están iluminadas por antorchas y se escuchan cantos de taberna.



**Fin de la primera parte.**