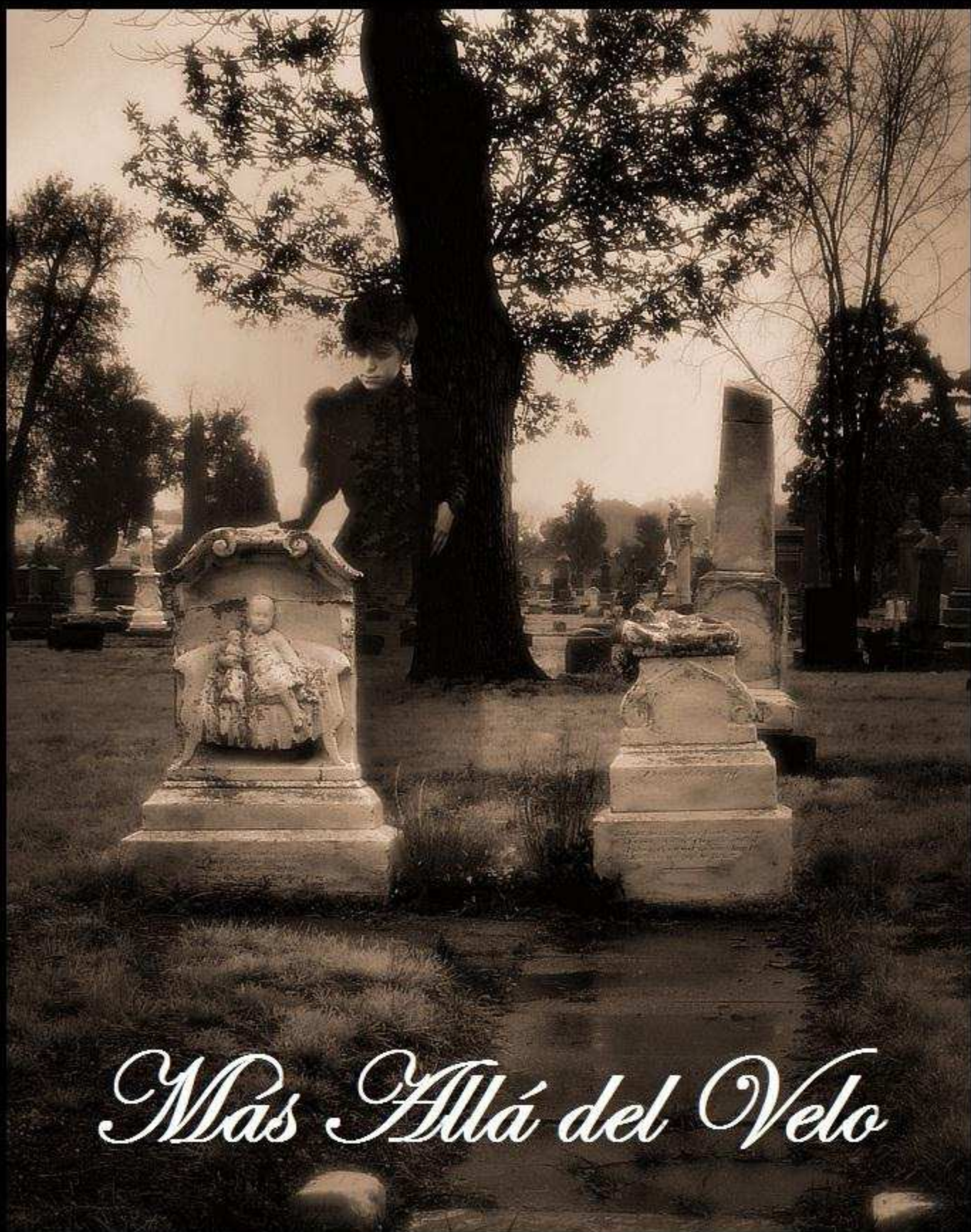


La llamada de
CTHULHU



Más Allá del Velo

*Una aventura de Horror y Muerte escrita por Tadeus para
La Llamada de Cthulhu - Luz de Gas*

– Más Allá del Velo –

Por Luis F. García/Tadevs

*Una aventura para **La Llamada de Cthulhu** JdR con ambientación decimonónica para la versión “**Luz de Gas**” del juego. Basada en la historia del fantasma de Katie King, la vida de Annie Owen Morgan, y las investigaciones de William Crookes con la médium Florence Cook. Quiero aprovechar para dar las gracias a Antonio Polo por sus exhaustivos cálculos de navegación marítima, y a mi Primo Fran por ser el Morgan más inspirado.*



CONSIDERACIONES DEL ESCENARIO

Esta aventura es, para qué lo vamos a negar, relativamente complicada si lo que se pretende es salir con vida de la misma. En cualquier caso instaría a un futuro master que lea estas líneas que evitara que ningún PJ muriera al menos hasta la parte en la que llegan a África, que es cuando la cosa empieza a complicarse de verdad. Por otro lado es innegable que la historia es muy entretenida, sobre todo teniendo en cuenta que un 95% de la misma son sucesos y datos reales perfectamente demostrables a través de una búsqueda simple por internet. El 5% restante me lo he reservado para encajar aquello que fuera inconexo y, como no, para los Mitos de Cthulhu.

La historia puede llevarse a buen término tanto por jugadores veteranos como por novatos, siempre y cuando se les de suficiente información de la época y ambiente reinante. Los acontecimientos tienen lugar en su mayor parte en la ciudad de Londres, capital del Reino Unido, aunque también es cierto que en un punto de la aventura los investigadores tendrán

que llegar en barco hasta la *Costa de Oro* (actual Ghana) en el África occidental. Como casi siempre me ocurre, los mapas que adjunto no son de mi gusto, pero encajan en la franja temporal en que se desarrolla la aventura y deberían cumplir con su cometido, así como servir a los requerimientos de los *investigadores* y el *Guardián*.

Obviamente, como *Máster* eres libre de poder alterar el contenido de este módulo como te plazca. Lo importante es que se adecue a tus necesidades y los jugadores disfruten todo lo posible.

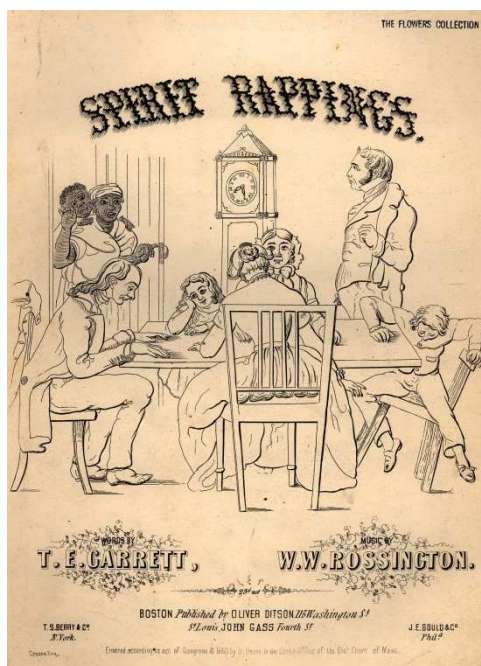
INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

La acción se desarrolla en Londres en el verano de 1871. Los investigadores son un grupo de curiosos interesados por las ciencias ocultas que pertenecen a la *Ghost Club Society* de Londres. Son invitados por William Crookes (un afamado miembro de su club) a una sesión mediúmnica protagonizada por la médium Florence Cook, una niña de 15 años que se ha vuelto relativamente famosa en la ciudad por ser capaz de materializar físicamente (*mediante ectoplasma*) el espíritu de una mujer que dice llamado *Katie King*. A pesar del convencimiento de William Crookes, según los PJs, a todas luces parece ser un burdo fraude.

A pesar de todo lo que puedan pensar los investigadores, la tal *Katie King* es un fantasma real, y podrán comprobarlo mediante las pruebas científicas que Crookes vaya realizando. A lo largo de distintas sesiones mediúnicas, el fantasma de *Katie* va revelando datos de su pasado y un extraño mensaje apocalíptico, hasta que en última instancia decide revelarles su verdadero nombre (*Katie King* es un apodo que inventó el propio William Crookes para poder dirigirse a ella de alguna manera). El caso es que dice llamarse Annie Owen Morgan, hija bastarda del famoso pirata Henry Morgan nacido en Gales y muerto en Jamaica 200 años atrás, en extrañas circunstancias.

La narración llegará a un punto crucial en el momento en que, en mitad de la última sesión mediúmnica a la que asistan los PJs (*que puede ser la 3ª o la 4ª según se lo monte el master*), Florence Cook (*la médium*) sufrirá un colapso al intentar entablar contacto con el fantasma de *Katie/Annie*. En su lugar el fluido ectoplasmático surgirá violentamente y en gran cantidad, y con movimientos espasmódicos tomará la forma alargada de un Chthonian (*una especie de babosa gigante con pequeños tentáculos en un extremo*). Por si esto fuera poco, el Chthonian transmitirá un mensaje bastante alienígena a los investigadores, pero para resumir las cosas, se presentará como *Rhak'wa Maht*, descendiente de *Shudde M'ell*, maldice al pirata Henry Morgan porque le robó a "*sus hijos*", y básicamente quiere recuperarlos.

¿Pero de qué va todo esto? La investigación histórica en bibliotecas llevará a los PJs a descubrir la verdad. Allá por 1666, el bueno del Capitán Morgan llevaba saqueando durante tres largos años la llamada "*Costa de Oro*" (*actual Ghana*) en el África occidental. Pero las



acciones coloniales de portugueses y holandeses ya habían esquilado las minas hacía bastante tiempo. La ira de Morgan hizo que ese mismo año redujera a cenizas el poblado de Komenda, una pequeña localidad costera. Los lugareños guiaron a sus hombres hasta unas minas situadas 25 km al Norte de Komenda; unas minas que los nativos llamaban *G'harne*.



Como quizá el lector sepa, *G'harne* “la Muerta” es la ciudad de los Chthonians. Una terrible “metrópoli” (en realidad es un intrincado complejo de túneles) subterránea situada en el corazón del Continente Negro. Allí tienen su hogar estas terribles criaturas que se arrastran bajo las ordenes del gran *Shudde M'ell*, su amo y señor.

Será el viejo cuaderno de bitácora del Capitán Morgan el que de a nuestros PJs la respuesta final:

Según cuenta el propio Morgan, en la oscuridad de los túneles subterráneos encontró una serie de nichos repletos de “*extrañas formaciones minerales esféricas*”. Su forma esférica era perfecta y su superficie muy lisa. A simple vista parecían hechas de mármol vetado, muy parecidas a las balas de las bombardas turcas, pero algunas refulgían con un extraño brillo inusitado a la luz de las antorchas. El pirata decidió llevarse 3. Como el lector comprenderá estos son los huevos de Chthonian que 200 años después todavía busca *Rhak'wa Maht*.

Algo terrible debió ocurrir en las profundidades porque relata que de la veintena de hombres que bajó a los túneles solo siete regresaron al barco. Esta fue la única vez que Morgan rezó, y aquellas horribles criaturas *se disolvieron al contacto con el agua*. Esta será la clave para la derrota si los PJs deciden enfrentarse a los Chthonians.

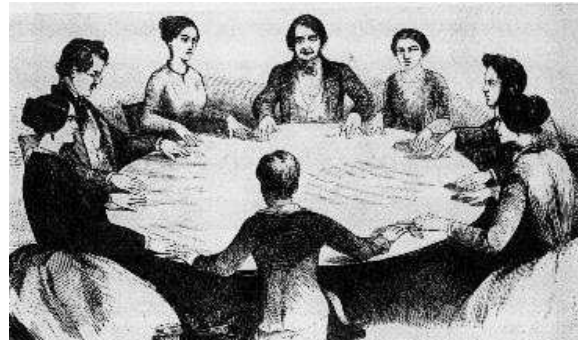
Morgan relata que los huevos eran valiosos y habían sido pagados con gran sufrimiento y sangre, pero también estaban malditos. Desde ese momento Morgan rehusó cualquier tentativa voluntaria de poner un pie en tierra firme, hasta que en 1670 fue apresado en Londres y retenido allí durante dos años a la espera de su condena por el saqueo de Panamá. Durante este tiempo se volvió extremadamente religioso. Acudía cada día a misa y rezaba el rosario a todas horas. Fue en esta ciudad donde terminó escondiendo los huevos de Chthonian, en casa de su amante Mary Owen, prostituta de un burdel portuario que terminó siendo la madre de Annie Owen Morgan, es decir, *Katie King*; hija bastarda y única descendiente del filibustero.

En resumidas cuentas, los investigadores tendrán que encontrar los huevos de Chthonian que el Capitán Morgan ocultó en el Londres isabelino durante su retención; y tendrán que hacer esto antes de que el plazo marcado por el fantasma de *Katie/Annie* termine. En caso contrario se desataría lo que el fantasma anuncia como “el apocalipsis”, que no es ni más ni menos que una terrible sucesión de terremotos provocados por los Chthonians que acabaría convirtiendo la ciudad de Londres en un cráter lleno de escombros. Obviamente la aventura da pie a múltiples finales, y en este caso lo dejaré completamente abierto. Los investigadores podrían pactar con los Chthonians de alguna manera, y tras buscar los huevos podrían devolvérselos... Habrían salvado Londres de la destrucción por el momento, pero ayudando a unas criaturas que planean la destrucción de la Humanidad. Otro posible

final sería encontrar los huevos con el objetivo de destruirlos y combatir contra los Chthonians a pelo. O donar los huevos al *Ghost Club* a cambio de una cuantiosa suma...

Introducción

Inglaterra. Finales del siglo XIX. Ante un público solícito de fe en lo ultraterreno y hechos insólitos surgen una gran cantidad de médiums afiliados al movimiento espiritista, que se ha hecho terriblemente popular en estos días. Estos médiums manifiestan poder traer entes del “*Más Allá*” para mostrarlos ante el público que asiste a sus sesiones privadas. Estas reuniones, en la gran mayoría de los casos,



son convocatorias de carácter selecto a las que se puede acudir previo pago de cuantiosas sumas de dinero. Entre el marasmo de ansiedad e incertidumbre en que vive la sociedad británica, desilusionada por el *Racionalismo*, el *Materialismo*, y por una religión que no ofrece pruebas palpables, el movimiento espiritista es la solución para un público desencantado con el mundo que le rodea y que necesita “*pruebas tangibles*” que la corriente espírita sí puede ofrecer. Como consecuencia de estos hechos, de un tiempo a esta parte se viene observando un fenómeno creciente protagonizado exclusivamente por mujeres, conocido como “*las médiums de salón*”. Estas médiums han generado un gran revuelo en la sociedad londinense a causa de la gran cantidad de información que consiguen suministrar de entidades del “*Más Allá*”. Incluso la Ciencia ha comenzado a interesarse por esta fenomenología, tratando de comprobar qué hay de verídico en todas estas manifestaciones...



Capítulo 1: *La invitación*

Londres, capital del decadente Imperio Británico. Corre la primavera del año 1871. Los investigadores (los PJs) son un grupo de *curiosos* interesados por las Ciencias Ocultas que pertenecen a la *Ghost Club Society* de Londres. Los personajes se encuentran una tarde cualquiera en la sede del Club en Londres (el palacio conocido como *Banqueting House*). Puede que se encuentren allí tras un debate sobre temas relativos a los intereses del Club o que estén jugando una simple partida de *Bridge*. En el transcurso de la tarde se les acerca

un habitual del lugar. Si el master desea aportar algo de color histórico a la situación puede utilizar como gancho a cualquiera de los miembros más famosos del Club (*como Dickens o Conan Doyle*); yo particularmente recomiendo que el personaje que se acerque a los PJs sea el joven William Crookes, que servirá como enlace a la siguiente escena.

The London Ghost Club



The Ghost Club Society of London, más conocido simplemente como *The Ghost Club* es en realidad una organización muy poco conocida (y a ellos les gusta que siga siendo así) dedicada al estudio e investigación de las artes oscuras, las ciencias ocultas, y fenómenos paranormales y psíquicos. De hecho se tiene constancia de que se trata de la asociación más antigua del mundo dedicada a estos menesteres. Con una clara estructura heredada de la masonería, el *Ghost Club* esta a medio camino entre una secta religiosa, un partido político, y una sociedad secreta. Solo admite miembros masculinos adultos de la media y alta burguesía londinense, aunque con los años han comenzado a hacer raras excepciones con algunas damas a causa de sus “*facultades especiales*”. El *Club* se mantiene como

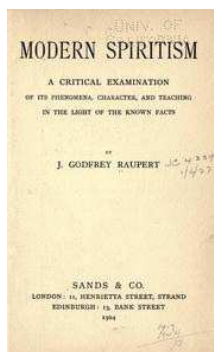
una organización secreta y selectiva de creyentes convencidos en que los fenómenos psíquicos son completamente reales. A lo largo de todo el siglo XIX el número máximo de socios afiliados al Club ha sido de 82.

Entre sus miembros fundadores se encuentran Sir William Barrett y Sir William Crookes. Poco después se unieron el Excmo. Arthur Charles Hamilton-Gordon, Teniente-Gobernador de New Brunswick, Henry Hart Milman, Canónigo de la Catedral de Westminster, Frank Weldon, Secretario de la Universidad de Cambridge, y escritores como Charles Dickens o Arthur Conan Doyle, entre otros.

Disfrutaban acudiendo a casas encantadas, sesiones de espiritismo, magia, y videncia, generalmente con el objetivo de desenmascarar y poner en ridículo a los impostores y farsantes que tanto proliferan en el Londres de este momento. Cuando, por cualquier motivo, descubren que las habilidades espíritas son reales intentan granjearse la amistad del médium para que forme parte del *Ghost Club*. También se reúnen a menudo para organizar debates y discutir sobre temas fantasmales. El *London Ghost Club* quedó disuelto durante la década de 1870 tras la muerte de Dickens, aunque se refundó en 1882.



El *Ghost Club* tiene su sede en la *Banqueting House*, un palacio histórico de Londres donde se celebraban banquetes y fiestas en el siglo XVII, único superviviente del incendio que acabó con el Palacio de *Whitehall*. Este cuartel general posee varias habitaciones de invitados, amplias salas de fumadores con un selecto repertorio de licores y demás bebidas alcohólicas, varias salas de juego donde destacan el ajedrez, el billar y el *bridge*, un extraño *laboratorio* con las paredes recubiertas de plomo, y una magnífica biblioteca dedicada específicamente a temas de ocultismo. El edificio se encuentra al final de la calle *Whitehall*, cerca de *Trafalgar Square*. A los miembros les gusta alimentar el rumor de que esta encantado.



Los archivos del *Ghost Club* cuentan que cada 2 de Noviembre se recitan solemnemente los nombres de todos los miembros, tanto vivos como muertos, ya que no se acepta que su muerte implique que dejen de formar parte del *Club*. De hecho, en diversas ocasiones los miembros fallecidos han hecho sentir su presencia en múltiples reuniones.

El lema del *Ghost Club* es la frase latina SVPREMVVM VALE, escrita en letras capitales. Este lema se encuentra en el dintel del pórtico de entrada, pero al contrario de lo que es habitual se encuentra grabado por el interior, siendo lo último que ven sus miembros cuando salen del edificio. Significa “*Adiós para siempre*” o “*Adiós supremo*”, que son las últimas palabras que dirige Orfeo a Eurídice cuando la pierde por segunda vez, según los textos de Virgilio. En las jambas del mismo pórtico hay una serie de símbolos arcanos de protección que a la vista de los no iniciados parecen simplemente una exótica decoración de la piedra.

William Crookes es (*en estos momentos*) un doctor en Física y Química. De aspecto delgado y alto, lleva unos *quevedos* sostenidos sobre el puente de su ganchuda nariz, que cuelgan de una cadenita de oro que los une al bolsillo superior de su chalequillo. Siempre bien trajeado y de rostro serio, generalmente, enmarcado con una barba negra que termina en punta afilando sus rasgos hasta la barbilla. Hace unos años entró como miembro junior en la *Royal Society*. A pesar de su relativa juventud (*tiene 38 años*) ya ha descubierto el Talio, desarrollado un proceso de *amalgación* con el fin de separar la plata y el oro de otros minerales, e inventado un sistema de tratamiento de las aguas residuales en las cloacas. **Una buena tirada de Física/Química** llevará a los PJs a conocer que los estudios que Crookes está desarrollando en este momento se centran en identificar *un nuevo estado de la materia*; algo que él se aventura a llamar “*Plasma*”.



El bueno de William se acerca a los PJs con la intención de hacerles partícipes de su último gran descubrimiento. Crookes, a pesar de ser un adalid en lo que actualmente se conoce como el “*Espiritismo Científico*” peca de ser bastante crédulo en lo que a médiums se refiere. Así que llegará a los PJs con la emoción propia de un colegial y les invitará a pasar una encantadora velada esa misma noche en su propia casa, donde tiene pensado mantener una pequeña reunión privada con una nueva médium que está haciendo furor en la ciudad. Esta médium se llama Florence Cook y tiene tan solo 15 años de edad. **Una tirada fácil de Ciencias Ocultas/Idea** hará que los PJs recuerden haber oído hablar últimamente de la tal Florence Cook. Esta niña es una médium física que realiza llamativos aportes ectoplasmáticos. Desde hace dos semanas, Florence ha conseguido materializar mediante el ectoplasma una figura femenina de cuerpo entero. Es la primera vez (*y si no recuerdo mal, puede que la única*) que esto ocurre en toda la Historia, y es muy normal que tanto la posición del *Ghost Club* como la de los propios PJs sea la creencia absoluta de que se trata de un elaborado fraude.

Y no necesitan más para empezar.

Capítulo 2: Florence



Por el camino William Crookes les irá contando los pormenores del caso (*como recurso para que los PJs reciban la información igualmente en caso de no haber sacado la tirada anterior*). A efectos prácticos, la niña Florence Cook recibía a las visitas y presidía las sesiones mediúmnicas en su casa familiar, en Hackney, donde vivía en compañía de su madre y su hermana. Hace dos días, la propia Florence pidió al Dr. Crookes que hiciera lo posible por estudiar su caso. Con este fin, y buscando descartar la posibilidad de fraude de una forma científica, William Crookes ha decidido trasladarla a su propia casa y examinarla así en un entorno aislado.

Al llegar a la casa del doctor Crookes, los Pjs entrarán en el típico hogar metropolitano propio de un caballero de la época. Toda la construcción se encuentra dominada por estancias particularmente estrechas, distribuidas en dos plantas. En la planta superior se encuentran las habitaciones privadas del doctor, y en la planta inferior las zonas más generales y secundarias, como el salón, el dormitorio del ama de llaves y una pequeña cocina que da a un patio trasero con el típico aspecto sucio y triste de las calles del Londres suburbano en plena Revolución Industrial.

Esta será la primera sesión que el Dr. Crookes tiene pensado organizar en su casa y para ello ha elegido el salón, por ser lo suficientemente amplio para acoger a diversos invitados. Las ventanas se encuentran cerradas, las cortinas corridas, y la oscuridad reina en el ambiente. Al llegar a la casa encontrarán que la Sra Huffin, el ama de llaves, ya ha hecho pasar a dos caballeros y una dama, de aspecto bastante distinguido. Son la Sra. Holtzmann, de Alemania, el Prof. Stainton Moses, religioso de Cambridge, y el abogado William Volckman. Se encuentran sentados en una serie de sillas que forman un improvisado “*patio de butacas*”, todas orientadas hacia la pared sudeste donde se encuentra lo que a primera vista parece una enorme caja de madera de embalaje, o una especie de ataúd. Si los PJs deciden echar un vistazo más detenidamente sobre “*la caja*”, verán que se trata de una especie de mueble de madera, a medio camino entre un ancho armario y un confesionario como los que se usan en las iglesias católicas. Posee una altura de aproximadamente 2 metros y una puerta frontal que se haya cerrada aunque a simple vista no hay cerradura.

A no mucho tardar aparecerá bajando las escaleras la niña llamada Florence Cook. Con el aspecto de una señorita, bien vestida y de buenos modales, no parece una muchacha de un bajo extracto social. Delgada, de piel blanca y cabello rubio, perfectamente organizado en un recogido alto que cae en gruesos bucles bajo su pequeño tocado, muy a la moda. Rasgos finos, nariz recta y bien proporcionada, ojos melancólicos y sombríos, y una boca de labios delicados subrayados por un mohín triste.



Durante un rato los PJs serán libres de poder preguntarle aquello que deseen saber, sin ningún tipo de inconveniente a la hora de darles toda la información posible, siempre y cuando sean amables con ella y se presenten como amigos o colaboradores de William Crookes. El único problema que pueden encontrar por parte de Florence es que sabe poco o nada sobre su particular *don*. Aunque desde pequeña ha podido ver a personas donde los demás no las veían, y oír voces que parecían estar solo en su cabeza, no sabe muy bien cómo explicar a qué se deben sus facultades. A lo largo de su infancia su madre y su hermana (su padre

murió años atrás) han podido ser testigos de como los objetos se movían por si solos de forma gradual, al principio un jarrón se arrastraba un palmo a la derecha, y con el tiempo la vajilla al completo acabó volando por toda la casa Solo si existe algún personaje femenino entre el grupo de PJs, y éste **consigue una tirada de XXX exitosa**, la joven Florence confesará *con sus propias palabras* que ha comenzado a proyectar ectoplasma fuera de su cuerpo desde que hace un mes “*sangró*” *por primera vez* (tuvo su primera menstruación), hecho que pareció asustarla mucho. Establecer una relación entre este hecho y lo demás queda en manos de los PJs o la perspicacia de los propios jugadores.

Como queremos que los jugadores disfruten con la historia y todavía estamos en el planteamiento, no tenemos por qué meterles prisa, así que una vez hayan satisfecho todas sus dudas con respecto a la muchacha, el Dr. Crookes hablará en un aparte con Florence y dará comienzo la sesión.

Capítulo 3: *Katie*



Florence Cook extraerá con algo de ceremonia una pequeña llave bastante común de una cadena que lleva colgada al cuello. Es obvio que ha ensayado o practicado ese gesto teatral en numerosas ocasiones. Esto es muy posible que recuerde a alguno de los presentes a los primeros espectáculos de magia, prestidigitación y escapismo que comenzaban a hacerse populares en la época. La joven Florence comunicará a los presentes que esa llave sirve para cerrar por dentro el habitáculo, y les hará prometer que pase lo que pase nunca deben abrir la puerta bajo ningún concepto, pues en su interior se encontrará ella misma en trance y la más leve interrupción podría matarla...

Con un movimiento no exento de gracia abrirá la puerta del cubículo. En su interior puede verse un pequeño espacio que no llega a los 2 metros cuadrados, enmarcado por dos cortinas de grueso terciopelo rojo, y una pequeña silla de madera en el centro. Florence Cook tomará asiento en la pequeña silla a la que será atada mediante unas correas de cuero en las muñecas y los tobillos. El Dr. Crookes correrá las cortinas y cerrará la puerta de madera girando

la llave. El silencio se adueña de la sala.

El Dr. William Crookes se colocará en un extremo de la sala, preferiblemente no muy lejos de los PJs, y comenzará a tomar notas en un pequeño diario de bolsillo. Pasará un minuto, dos... así hasta diez. A lo largo de este prolongado silencio puedes hacer que tus jugadores hagan repetidas **tiradas de Escuchar**, con cuyo éxito podrán oír como desde el interior del cubículo les llegan sonidos como un leve arrastrar de la silla, uno o dos pasos, e incluso un leve gemido, como el quejido que emitiría un niño pequeño al tener una pesadilla.

Pasado estos minutos notarán una intensa y repentina sensación de frío en el salón. La sensación de frío irá aumentando cuando un sofá desocupado en un extremo de la sala se moverá por si solo, como empujado unos centímetros por una mano invisible. En la repisa que se encuentra sobre la chimenea, estallará el cristal del marco de una foto, que caerá posteriormente al suelo. Por un instante, dos lámparas de gas reflejarán una fantasmagórica luz aunque estén apagadas y carezcan de llama. La puerta que da al dormitorio del ama de llaves se abrirá lentamente y acto seguido se cerrará de golpe. La Sra. Huffin huye despavorida en dirección a la calle. Un zumbido sordo inundará los oídos de los PJs, seguido de una presión similar a la que se produce al subir a la montaña o bajo el mar. Los jugadores pueden realizar **tiradas de Ciencias Ocultas** para cerciorarse de que efectivamente todos estos fenómenos son comunes durante la fantasmogénesis física en las sesiones mediúnicas. Puedes explicarles que la llamada *causa paranormal* absorbe energía del ambiente que rodea a los presentes (*temperatura, fuerzas de los propios asistentes*) para materializarse físicamente.



Venida de ninguna parte, una sutil niebla se genera en el centro de la habitación, y predomina un fuerte olor a ozono (*es el olor de la lluvia cuando caen rayos, es decir, el olor del aire húmedo cargado eléctricamente*). Los asistentes sentirán mareos y en general un cansancio progresivo. La niebla evanescente comenzará a cargarse con unas pequeñas chispas de luz parecidas a las que producen las bengalas. Estas chispas parecerán tener conciencia propia pues flotarán en el ambiente como jugando con los asistentes, como si fueran pequeñas luciérnagas juguetonas. Al mismo tiempo, por debajo de la puerta del



cubículo de madera de Florence comienza a “derramarse” o “humear” (no existe una forma de explicarlo mas que asemejarlo al movimiento del hielo seco, solo que mucho más denso) una sustancia blanquecina y densa que irá formando una silueta bulbosa concentrándose en el centro de la habitación, sobre la alfombra. De su centro surgirán dos filamentos tentaculares que evolucionarán curvándose sobre si mismos por la habitación hasta un centro de mesa repleto de rosas. Los

tentáculos tomarán una de las flores y se la ofrecerán amablemente a la Sra. Holtzmann, que no saldrá de su asombro.

Aunque no este haciendo hincapié sobre ello, es obvio que, como máster, eres libre de ir pidiendo consecutivas **tiradas de Cordura** cada vez que describas algo lo suficientemente bizarro para tus jugadores. Lo sabrás cuando veas las expresiones de sus rostros. Yo recomiendo especialmente obligar a realizar **tiradas de Cordura** a todos aquellos que no pasen una **tirada previa de Ciencias Ocultas**. Es normal que se asusten de aquello que no conocen.

Si los jugadores lo desean pueden realizar diversas **tiradas de Descubrir** durante todo el proceso. Con ellas verán con claridad como del bulto amorfo y lechoso del centro de la habitación surge un “hilo” o “cordón umbilical” que se pierde por entre el marco de la puerta del cubículo de Florence. Otras tiradas exitosas de la misma habilidad pueden llevarles a ver lo que parece un brazo y una mano que surge de aquella masa viscosa, o un rostro que abre la boca en un grito mudo, o un pie, seguido de una pierna. Una figura humana parece incorporarse y ponerse de pie muy lentamente. Sus



movimientos no parecen afectados por la gravedad. En principio parece una mujer desnuda de cuya piel emanan unas corrientes de la misma sustancia mucosa que conforman lo que parece el drapeado de una túnica blanca, similar a las usadas por los cónsules romanos, o

como las sábanas que se usan para amortajar a los difuntos. La figura se mueve muy rápidamente, con los pies en contacto directo con el suelo, y toda ella destella con un sutil brillo apagado que la hace destacar en la oscuridad.

Alzando el rostro cubierto por una especie de tocado blanco, se dirigirá a los presentes con un susurro: “Saludos... mi nombre es... Katie King”.



El aspecto de la aparición es cuando menos inquietante. Parece una muchacha joven y extremadamente delgada, con la piel terriblemente blanca (del mismo color que el ectoplasma original) con los ojos hundidos en sus cuencas, las manos con dedos largos y huesudos, la boca caída con una

expresión a medio camino entre el asombro y la extrañeza, y los músculos marcados claramente bajo la piel en el cuello. Se mueve por la habitación rápidamente aunque con parsimonia (*es imposible no contradecirse en algo tan difícil de explicar*). El fantasma pasea indolente ante los presentes y permite a los investigadores tocarla; su contacto es frío y húmedo, y su piel no tiene el tacto de una persona de carne y hueso (*para que los lectores me puedan entender, el tacto de la aparición es algo muy similar al material viscoelástico de los colchones actuales; puede apretarse dejando la huella propia pero vuelve a su forma original al instante*). Haz que los PJs realicen una **tirada de Cordura** cuando el espectro les toque o pase por su lado. Es cierto que ellos están acostumbrados a ser testigos de fenómenos paranormales, pero nunca han visto nada como esto.



El fantasma de Katie King responderá *a su manera* a las preguntas de los presentes, y se prestará a toda clase de pruebas médicas y científicas, excepto las que impliquen pincharla para extraer sangre y cosas así, pues cortar/extraer parte de la formación ectoplásmica pondría en peligro a la médium. Si los jugadores deciden realizar **tiradas de Medicina** podrán descubrir que la aparición carece de pulso y de reflejo pupilar. Otras tiradas por la misma habilidad llevarían a los PJs a saber, por ejemplo, que la aparición carece prácticamente de peso (*cogida en brazos, o llevada a una báscula, no llega a los 4 Kg de peso*).



Si los jugadores deciden cortar parte del ectoplasma con el objetivo de llevarse una muestra al laboratorio, la aparición desaparecerá instantáneamente y de golpe, a la vez que se oirá un grito terrible procedente del interior del cubículo. Esto provocará que la médium caiga en un coma profundo 1D6 días aproximadamente.

Si las pruebas transcurren de forma “*pacífica*”, al cabo de 30 o 40 minutos el fantasma de Katie King se despedirá de los presentes y se marchará en dirección al cubículo cerrado de Florence. Por mucho que la sigan atentamente con la mirada ninguno de los jugadores o PJs sabrá por donde se ha ido, en qué momento ha dejado de estar allí, donde ha entrado o cómo se ha marchado.

Si los jugadores preguntan por las reacciones de los demás espectadores, puedes pedirles una **tirada fácil de Descubrir** para que caigan en la cuenta de que hace un buen rato que no ven al abogado William Volckman.

Capítulo 4: Sesiones

A estas alturas cabe la posibilidad de que haya tantos Pjs que crean en la veracidad del fantasma de Katie King como en su falsedad. Por ello, y dadas las circunstancias que facilita la cercanía con el Dr. William Crookes es muy posible que quieran asistir a una segunda sesión.



O quizás quieran buscar información sobre Katie King, quizás fue un personaje histórico y puedan encontrar datos sobre su vida o su muerte en las bibliotecas (*tanto la Biblioteca Británica como la del Ghost Club; aunque solo un crítico daría información sobre ella, o más bien sobre su padre, pues podrían encontrar que "Katie King" era el nombre artístico de una cantante llamada Annie Owen Morgan, hija bastarda del Capitán Henry Morgan, el famoso filibustero, y una prostituta del puerto*). También podrían investigar en los registros parroquiales de la Catedral de San Pablo, o puede que quieran buscar su tumba en alguno de los cementerios de la vieja Londres... Prepárate para improvisar ante cualquier eventualidad. En cualquiera de los casos anteriores la capacidad de éxito por parte de los Pjs debería ser mínima.

Por otro lado, es posible que deseen dirigir su investigación hacia la búsqueda del abogado . No será difícil encontrar su rastro. Incluso dentro del propio *Ghost Club* podrán encontrar gente que les informe sobre este tipo, que esta considerado como un charlatán arruinado, y que según se sospecha, ha organizado una estafa de *ouijas* y *mesas parlantes* a medias con una médium llamada *Srta. Guppy*. Si consiguen encontrar a Volckman o a *Guppy* e interrogarlos, confesarán que planeaban desacreditar a la joven Florence Cook porque *"les estaba robando a su público"*. Esta pequeña misión puede ser considerada una *sidequest* y aportar PX extra a los Pjs con buenas capacidades de investigación, espionaje y callejeo por los bajos fondos. Como ves, la misión esta solo abocetada, queda en tus manos, futuro master, detallarla más si tienes interés.



En cualquier caso la línea argumental más lógica es que vuelvan a casa de William Crookes para formar parte de otra nueva sesión, siempre y cuando la médium lo considere adecuado y se encuentre en buenas condiciones de salud y predisposición al contacto.

Si los Pjs no llevaron a cabo la investigación sobre William Volckman (que es lo más lógico salvo en jugadores muy despiertos), se encontrarán de nuevo con él en las siguientes sesiones. Puedes describirles los fenómenos a tus jugadores de la misma manera que ocurrieron en la sesión anterior. En este caso, salvo pifia, los jugadores ya no tendrán que volver a tirar por Cordura.

La sesión transcurrirá más o menos igual. Se cerrará el cubículo, se formará el ectoplasma que tomará la forma del fantasma de Katie King, y este paseará entre los

asistentes, conversando con ellos sobre cosas importantes y cosas banales. En cualquier momento (*y este es un buen momento*) debes empezar a introducir mensajes apocalípticos en el discurso de Katie King. Ten en cuenta que el desarrollo de la trama se debe a su *capacidad profética*.

Puedes decir cosas como: “*Él esta aquí*”, “*fue tras mi padre y ahora viene a por mi*”, “*el Apocalipsis llegará*”, “*los pecados del padre recaen sobre el hijo*”, “*los están buscando, todavía los están buscando!!*”, o “*todo Londres sucumbirá ante su poder*”. Puede que yo hoy no este muy inspirado, pero seguro que captas la idea. Siempre puedes inventar mensajes a tu gusto.

Cuenta con que en esta sesión, el tal William Volckman, que parece a todas luces bastante nervioso y asustado, se pone de pie y acusa abiertamente a Florence Cook de ser una farsante, y de haberse presentado ella misma disfrazada de fantasma. Haz que tus jugadores **tiren por Descubrir**: si obtienen éxito verán que en efecto existe un parecido más que notable entre la médium y el espectro. Se acercará a la aparición y la agarrará por la muñeca con la intención de sacarla fuera de la casa mientras alguien se encarga de abrir el cubículo para demostrar que Florence no esta allí. El Dr. Crookes sale corriendo e intenta forcejear con Volckman para que suelte a la aparición, ya que en el ínterin del trance puede acabar con la vida de Florence.



Ha llegado la hora de que los Pjs tomen las riendas de la historia. ¿Qué pueden hacer? Si no han investigado contra él podrían ayudar a Volckman y retener a la fantasma mientras otro de los Pjs abre a golpes la puerta del cubículo donde se encuentra la médium. Si hacen esto el fantasma gritará de forma sobrenatural y forcejeará con Volckman (*o quien la retenga*) mientras observa fijamente el cubículo. Podrías llevar a cabo el forcejeo mediante tiradas enfrentadas, lo que ocurre es que el fantasma no tiene Fuerza per se, por tanto trátalo simplemente como un recurso dramático.

Cuando abren el cubículo en su interior se encuentra Florence, todavía atada a la silla y con los ojos en blanco del trance. De sus fosas nasales, oídos y boca fluye una corriente incesante de ectoplasma, muy similar a una bocanada de humo de tabaco, solo que en estado semisólido. El rostro de

la niña se encuentra constreñido por la tensión y bañado por un sudor frío. En cuanto el fantasma pone sus ojos en ella, grita de nuevo y desaparece de golpe. Los restos del

ectoplasma de la figura, así como los riachuelos que se encontraban en el suelo retroceden poco a poco metiéndose de nuevo por los orificios naturales de la médium, cayendo ésta en un estado comatoso profundo.

Esta burrada puede granjearles la enemistad del Dr. William Crookes, pero no les culpes, al fin y al cabo los PJs estaban allí para intentar descubrir un fraude, esta no es sino otra forma de avanzar en la historia.

Capítulo 5: *Rhak'wa Maht*

Sea como fuere, al cabo de 1D6 días Florence Cook (*que les abordará por la calle*) o William Crookes (*que les encontrará en el Ghost Club*) les dirán que el fantasma de Katie King se ha presentado en sueños a la médium y quiere que ellos (*los PJs*) estén presentes en otra sesión, pues tiene algo importante que comunicarles.

En esta ocasión si nos hemos ido poniendo demasiado crípticos con anterioridad, tenemos la oportunidad de aclarar poco a poco el mensaje apocalíptico de la fantasma, y dárselo un poco más mascadito a los sufridos jugadores.

En primer lugar Katie King hablará claramente de su pasado, y confesará a los PJs su nombre real (*Annie Owen Morgan*) y su relación familiar con el Capitán Henry Morgan, el famoso filibustero inglés.



En segundo lugar el fantasma tendrá que confesarles que anda penando y no puede *ir hacia la luz* porque ha heredado los pecados de su propio padre, que era un asesino y un saqueador, y aun así un buen hombre. Tendrás que hacer mucho hincapié (*como master*) en el concepto de *“herencia”*. También será necesario que hagas saber a los PJs que Morgan trajo una maldición de África por la que nunca volvió a ver a su madre. Cuando los jugadores piensen que les vas a contar todo el cuento tiene que entrar el golpe dramático:

En un instante el fantasma comenzará a comportarse de forma extraña, se llevará las manos al estómago y gritará cosas sin sentido con un centenar de voces al mismo tiempo, entre las que una tirada de Escuchar podrá darles a entender un *“esta aquí, me ha encontrado”*. La temperatura de la habitación bajará instantáneamente a unos 15° bajo cero, provocando la formación de escarcha en las paredes y la congelación de los cristales de las ventanas. Todos los PJs lo notarán sufriendo un **malus de -4 a la Constitución** (*el efecto es temporal*), y verán claramente como aparece ante ellos el vaho condensado de su

propia respiración alterada. Toda la masa ectoplasmática se deformará rápidamente y se convertirá en un cuerpo enorme similar a un saco flácido y alargado rezumante de un limo espeso que llena la sala de un terrible olor a putrefacción. Aquella terrible masa de ectoplasma iba variando su color del gris al negro tomando el aspecto vermiforme de un enorme gusano que elevaba su inmunda probóscide coronada de una miríada de pequeños tentáculos colmados de ventosas. Exige una **tirada de Cordura** porque los PJs están viendo un Chthonian, aun sin saberlo.



Por si todo este horrible espectáculo fuera poco, el Chthonian de ectoplasma se dirige a los PJs diciendo lo siguiente:

Yo Rhak'wa Maht, hija de Shudde M'ell, hermano de Nophru-Ka

La saa ya de la penumbra crepuscular,

Kila siempre katika otoño, cuando viento estelar se precipita

Por las mitaa altas la kilima, que aunque desiertas

Muestran ya luces tempranas katika vyumba vya starehe.

Majani makavu danzan con giros extraños y fantásticos,

Y el moshi kutoka arremolina con gracia etérea

Siguiendo las wa nafasi de espacio exterior,

Mientras mis hijos asoman mawingu ya Kusini por las brumas del Sur.

Huu ni wakati ambapo la hora que los poetas lunáticos saben

Qué hongos brotan en Yuggoth, y qué perfumes

Y matices de flores, desconocidos en vuestros pobres

Naa vivuli jardines terrestres, llenan las calles maskini de G'harne.

¡Pero por cada sueño que nos traen hicho pande vientos estos

Me arrebatan atakayeweza tres de mis vástagos!

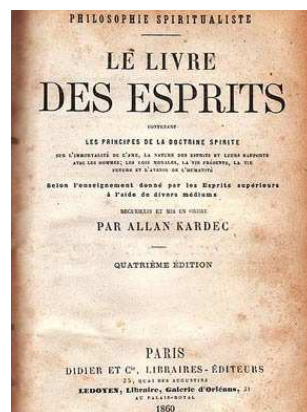
Si algún personaje resiste la visión de la criatura y soporta su mensaje alienígena, solo será testigo de la huida despavorida del Dr. William Crookes que salió corriendo con los ojos desorbitados y la camisa medio desabrochada calle abajo (*este PNJ desaparece y queda fuera de juego para el resto de la aventura*). Al terminar su mensaje, la criatura gritará provocando un sonido profundo que evocaba el vacío del espacio exterior, de inteligencias superiores al hombre, y de eones de Historia perdida en el tiempo... A la vez que el grito surge de la masa ectoplásmica, todo el edificio tiembla desde sus cimientos como afectado por un extraño terremoto que solo lo afecta a él, y los PJs tendrán unos leves instantes (**una tirada de Destreza**) para conseguir escapar de la casa antes de que todo el edificio se venga abajo. Si alguno de los Pjs quiere hacerse el héroe e intentar rescatar a la médium Florence Cook, podrá ver con una **tirada simple de Medicina** que hace rato que ha muerto durante el trance, pues toda su energía ha sido consumida por el ectoplasma de la criatura vermiforme.

Capítulo 6: Investigaciones

Si los jugadores actúan de forma lógica sabrán que ha llegado la hora de buscar información. Si han sido lo suficientemente precavidos como para tomar algunas notas sobre nombres o referencias del mensaje de *Rhak'wa Maht*, prémialo con suficientes PX. Si por el contrario no han tomado notas pero prestan atención a aquello que dijo el ser, hazles tirar una **tirada de Idea** para refrescarles un poco la memoria y recordarles aquellos puntos más importantes (*estos son principalmente los nombres propios y las referencias a la ciudad de G'harne*).

Bien, llegados a este punto podrás ofrecerles un pequeño abanico de lugares donde podrán buscar información que aclare la historia. Son los siguientes:

- **Biblioteca del Ghost Club**, en la Banqueting House: Esta es una biblioteca especializada en temas de ocultismo, brujería y la incipiente parapsicología. Contienen bastantes libros relativos a los Mitos. Si los Pjs investigan en este lugar puedes darles las siguientes pistas:
 - o Información sobre la situación geográfica de G'harne, en la actual Ghana, en una pequeña villa llamada Komenda. *G'harne “la Muerta”* es la ciudad de los Chthonians. Una terrible “metrópoli” (*en realidad es un intrincado complejo de túneles*) subterránea situada en el corazón del Continente Negro.
 - o Información sobre *Shudde M'ell*, amo y señor de los Chthonians de G'harne.
- **Museo Marítimo Nacional de Londres**: Si deciden echar un vistazo en este lugar, podrán descubrir lo siguiente:
 - o Información sobre la vida y obras del *insigne* Capitán Henry Morgan. La información en concreto será poco más de lo que puedan encontrar en una simple enciclopedia.
 - o **La Enciclopedia Británica**: *Henry Morgan (Llanrumney, Gales, Reino de Inglaterra, c. 1635 – Lawrencefield, Jamaica, 25 de agosto de 1688), o Sir Henry Morgan, fue un filibustero galés. Hijo de un rico labrador, dejó su hogar para acabar residiendo en la isla de Jamaica. En ese lugar empezó a involucrarse con otros filibusteros de la época como Christopher Myngs y el neerlandés Eduard Mansvelt, de quien fue seguidor.*



En connivencia con los gobernadores jamaicanos, bajo autoridad británica, y en medio de diversas tensiones políticas con potencias de la época, emprendió varias campañas bélicas contra las posesiones españolas en la zona del mar Caribe. Su primera operación a gran escala la realizó en la ciudad de Puerto Príncipe (actual Camagüey) en

Cuba, y culminó con la atrevida acometida a la villa de Komenda en 1666. En este lugar, a pesar de tener las circunstancias en su contra al atravesar la selva, y con evidente desventaja de hombres y armamento, demostró sus dotes de liderazgo al encabezar una banda de asaltantes hasta lograr la victoria.

A pesar de los desmanes cometidos durante sus expediciones en América y África, fue nombrado caballero por el rey Carlos II de Inglaterra el año de 1674, y ocupó el cargo de Teniente Gobernador de Jamaica, donde ejerció la función de perseguir a piratas de la zona.

En sus últimos años de vida sufrió de una precaria salud. Con el vientre «agigantado por la hidropesía, abotargado y gotoso», murió el 25 de agosto de 1688 en Lawrencefield, Jamaica. El día siguiente fue enterrado en el cementerio de Palisadoes cerca de Port Royal, localidad que fue destruida por tres fuertes movimientos telúricos cuatro años después, el 7 de junio de 1692 sepultando asimismo la tumba del filibustero.

- **El diario de Morgan:** Si movidos por la escasa información preguntan a alguno de los encargados del museo, este les guiará hasta una vitrina en la que podrán ver un viejo librito encuadernado en piel clara muy amarilleada. Es un libro



que perteneció al propio Morgan, en parte diario personal, en parte cuaderno de bitácora. Este libro contiene mucha más información privada del pirata (y más interesante para nuestros PJs, desde luego) pero nadie puede acceder al mismo ya que se lo considera una reliquia. Estará en manos de los jugadores si deciden robarlo, o infiltrarse en el museo para leerlo y tomar notas, o lo que se les ocurra. Sin riesgo no hay victoria posible. Una lectura a conciencia del diario les revelará lo siguiente:

- Que durante tres años Henry Morgan estuvo saqueando la llamada “Costa de Oro” (la actual Ghana).
- Que la decepción de su tripulación y su temor por un más que posible amotinamiento llevó al pirata a reducir a cenizas el poblado de Komenda (G’harne) en 1666.
- Que días más tarde los lugareños guiaron a sus hombres hasta unas minas al Norte de Komenda, que los nativos llamaban G’harne.
- Que en la oscuridad de los túneles subterráneos encontró una serie de nichos repletos de extrañas formaciones minerales esféricas (huevos de Chthonians).

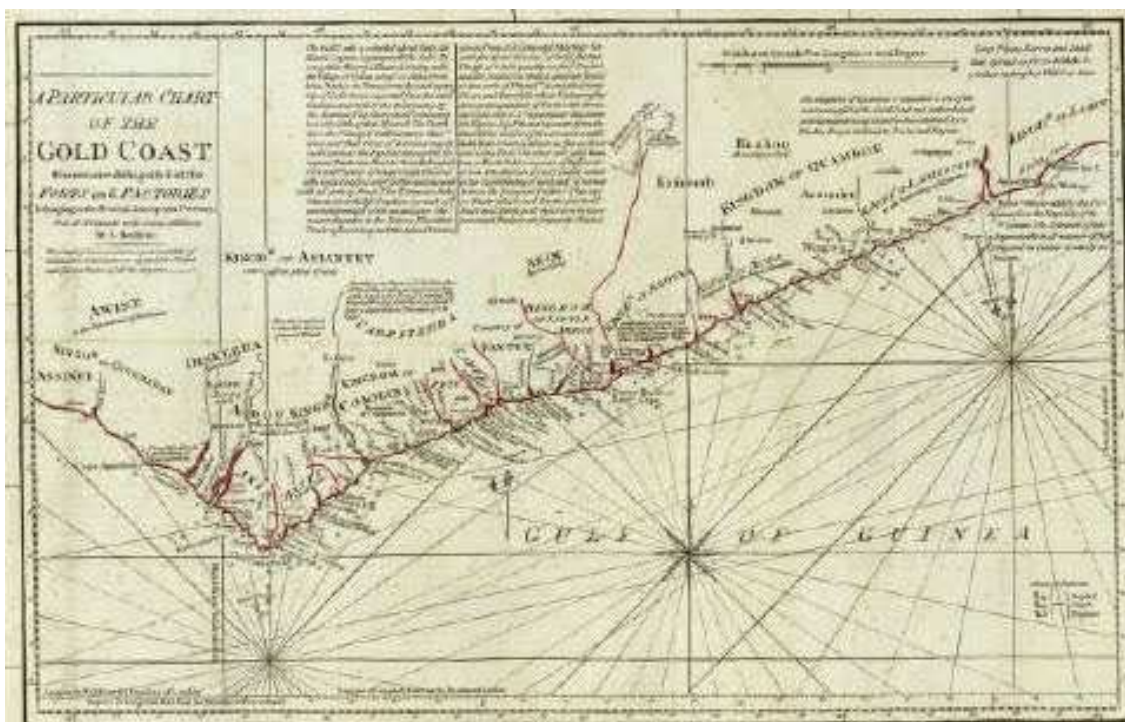
- Que de la veintena de hombres que bajó a los túneles solo siete regresaron a la superficie, entre ellos Morgan, con 3 de esas esferas en sus brazos.
- Que las esferas le resultaban valiosas porque habían sido ganados con gran sufrimiento y sangre, pero también estaban malditas. Y ahora la maldición le perseguía a él. Los escritos sobre la maldición y su obsesión con mantenerse en el mar sin tocar tierra firme se prolongan hasta el final del diario, cuando ya ejercía como gobernador en Jamaica.
- Que en 1670 fue apresado en Londres y retenido durante 2 años a la espera de su condena por el saqueo de Panamá, y durante este tiempo buscó un escondite adecuado para los huevos y los depositó allí.
- Que aunque Mary Elizabeth, su esposa, no puede tener hijos, sabe que tendrá descendencia pues durante su retención en Londres se vio a menudo con una joven prostituta del puerto que quedó embarazada. (*el bebé será Annie Owen Morgan*).
- Que la clave de su desgracia de encuentra en aquella mina africana.
- Cualquier personaje observador se dará cuenta de que falta una de las páginas finales del diario, que ha sido arrancada...

A continuación es el momento de sazonar la aventura con el primer combate al que se enfrentarán los Pjs. Debes introducir este encuentro como algo circunstancial aunque realmente se trate de algo completamente premeditado. La explicación que el master debe conocer es que los Chthonians tienen una gran capacidad para leer la mente e incluso controlar las acciones de otros seres (incluidos los humanos) mediante control mental. *Rhak'wa Maht* puede leer a placer la mente de los PJs y sabe que están investigando y llegando a ciertas conclusiones que no le hacen demasiada gracia. En concreto va a intentar evitar que los Pjs realicen una visita al continente africano, aunque el arte del master va a ser usar esto como cebo para que los jugadores piquen y se traguen el anzuelo.



Debes describirles como caminando por las calles “*perciben*” (mediante ***tiradas de Descubrir, Idea o lo que quieras***) que los extraños que van encontrándose por la calle, en ocasiones se vuelven y se les quedan mirando, como si les estuvieran vigilando. Un caballero y una dama interrumpen su conversación y se les quedan mirando con cara de pocos amigos, un tendero de una verdulería barre afanosamente la entrada de su local y levanta la vista para mirarles abandonando sus quehaceres, unos niños (pilluelos huérfanos a lo David Copperfield) detienen sus correrías mientras los PJs pasan... Algo así tiene que inquietarles. Descríbeles como mientras ellos caminan/corren/huyen llegan a un callejón en el que se ven rodeados de un N° de enemigos igual al N° de PJs +1. Trata de hacerlos lo más

variopintos posibles: Un cargador del puerto con una enorme herramienta, un panadero manchado de harina armado con su rodillo, un policía y su porra, un barbero con dos navajas de afeitar, un clérigo anglicano con su biblia, y un cazador con su rifle. Todos tienen un aspecto enloquecido, la mandíbula abierta y desencajada y los ojos en blanco. De sus bocas surgen palabras (**Tirada de escuchar:** es la misma voz que tenía el ectoplasma) en una lengua desconocida, gritos, maldiciones, y finalmente la frase “*África será vuestra perdición*” o “*Moriréis en G’harne*” o ya puestos, las dos. Mi consejo es que dramatices mucho esta escena, y que no metas PNJs con armas de fuego si no quieres que la cosa se vaya de madre. Los PJs podrían vencer a los atacantes matándolos (*aunque serían buscados por asesinato*), dejándolos fuera de juego a base de golpes, o (*simplemente*) echándoles agua en la cara (*esto es un guiño a cómo vencer después a los Chthonians*).



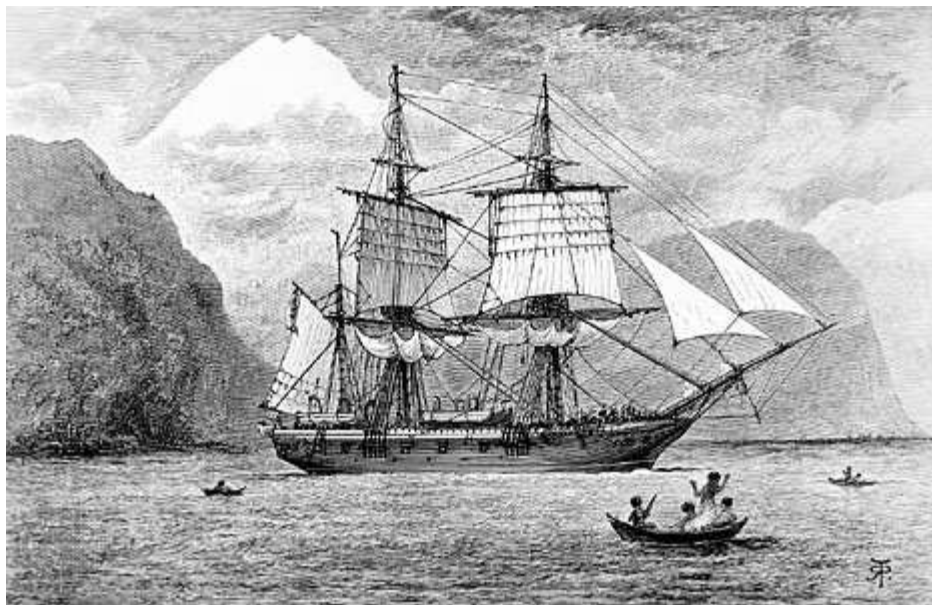
Capítulo 7: África

En primer lugar me gustaría decir que desde que concebí esta aventura pensé que habría que llegar hasta África, aunque dejo en manos de masters mejores que yo el hecho de incluir un capítulo intermedio en el que se narre la travesía. El desplazamiento en barco puede ser tanto un lapso dramático en el que los PJs abandonan temporalmente sus preocupaciones y se sienten seguros en el mar (*como el capitán Morgan*), o puede ser otra nueva posibilidad de provocar un encuentro y su correspondiente combate. Depende de como estés llevando la aventura lo mismo te conviene una cosa o la otra, aunque no ecomiendo lo del combate con “*posesos*” de nuevo porque en teoría se supone que los chthonians no tienen poder aquí (*en alta mar*). Por otro lado puede ser interesante usar el tiempo de llegada en el barco para que los Pjs hablen entre sí, establezcan un plan de acción y decidan qué van a hacer y en qué orden.

Aporto los datos de la embarcación para el master puntilloso, con un pequeño guiño a la historia del s. XIX: Los PJs parten del puerto de Londres en el *H.M.S. Beagle*, con rumbo a la *Costa de Oro*. El *Beagle* era un bergantín de tres palos, de 242 toneladas, 28 metros de

eslora y armado con diez cañones. Lo más normal es que los PJs a estas alturas hayan matado a algún inocente o se hayan metido en líos robando el diario del capitán. Ya que son los más buscados de todo Londres, con medio Scotland Yard a sus espaldas, dales la facilidad de encontrar “*asilo político*” en el *Ghost Club*, y coméntales que se encargarán de todos los gastos de su expedición.

Un bergantín de este tipo puede alcanzar una velocidad media de 10 nudos (*o sea, 16 km/hora*), es decir, que al tratarse de un viaje costero los Pjs recorrerán unos 8.500 km, y tardarán en completar su viaje de 28 a 30 días contando con diversas paradas nocturnas en localidades costeras a fin de hacer aguada y comprar suministros.



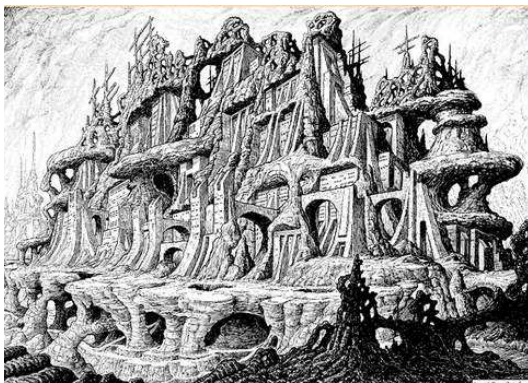
Un mes después (*a mediados de Septiembre de 1871*) llegan a su destino, una pequeña localidad costera llamada Komenda. A estas alturas los Pjs sabrán que este es el poblado que Morgan arrasó dos siglos antes. Hoy en día Komenda es un puerto negrero cercano a diversas explotaciones mineras que hace tiempo que fueron agotadas. Puede afirmarse sin lugar a dudas que actualmente su mayor negocio es la esclavitud. La mayoría de edificios del lugar son viviendas pequeñas realizadas con adobe y tejados a dos aguas de cañas y barro. Entre todas estas construcciones destacan dos edificios realizados por manos europeas. Son dos fortines amurallados y medio en ruinas propios de la época del colonialismo. Uno de ellos es británico y el otro holandés. En la localidad también se encuentran los miembros de una tripulación alemana que se afanan en hacer negocio con los lugareños. Los nativos son de raza negra y visten igualmente tanto con llamativas túnicas de seda como con ropas europeas. Quizá las PJs femeninas puedan asustarse al ver que la mayoría de las mujeres llevan camisas y pantalones propios de hombres, cuando las más tradicionales se dedican a sus quehaceres con el torso desnudo.

Los PJs no tendrán problema alguno a la hora de hospedarse en el viejo fortín inglés. Los lugareños se mostrarán recelosos a la hora de hacerles de guías para ir hasta las minas de *G'harne*, aunque accederán por un precio adecuado. Si los Pjs tienen suerte en sus **tiradas de Regatear/Charlatanería** podrán hasta contratar porteadores y/o hasta guardaespaldas. Las minas de *G'harne* se encuentran situadas 25 km al Norte de Komenda.

No hay medios de transporte, así que tendrán que darse una larga caminata que les llevará toda la mañana, y eso si deciden partir al amanecer.



Al llegar a su destino describe a los jugadores como verán un páramo desértico donde reina el más absoluto silencio. En un montículo bajo encontrarán gran cantidad de madrigueras, unas mayores que otras, que se internan en la tierra. Los nativos señalarán con miedo en sus ojos y dirán: “*G’harne!*”. De lejos dará la impresión a los PJs de que están mirando un enorme avispero. En los alrededores pueden verse los restos de la citada ciudad. Solo quedan unos cuantos muros ciclópeos con rastros de jeroglíficos punteados que (gracias a una **tirada de Mitos de Cthulhu**) llevarán a los PJs a la conclusión de que la primitiva ciudad fue construida por los Antiguos.



Si los PJs deciden emplearse a fondo para leerlos y traducirlos (*Buscar **Fragmentos de G’harne**. La Llamada de Cthulhu Ed. Primigenia pag. 120. Pérdida de Cordura 1D6/1D10, +10 a **Mitos de Cthulhu**, 12 semanas.* Hechizos: *Contactar con un antiguo, Contactar con un chthonian, Contactar con Shudde M’ell. Signo rojo de Shudde M’ell*). Los jeroglíficos describen la prehistoria de la Tierra desde el Pleistoceno hasta el amanecer de la civilización humana. Hablan de ciudades

y civilizaciones prehistóricas llamadas *Lh’Yibi, Ib, Leng, Thep-Dya, R’lyeh* y *Xuthltan*, y describen deidades con nombres como *Bokrug, Nug* y *Yeb*. También encontramos los emplazamientos de varias ciudades desiertas de los Antiguos, muchas colonias de los Profundos, y un enclave secreto de Hombres Serpiente. Incluyen una serie de mapas estelares que también resultan discernibles, y en ellos se indican las localizaciones de *Algol, Yuggoth*, y el ya destruido planeta *Thyoph*.

Una vez los Pjs hayan decidido que hacer, tendrán varias opciones para seguir adelante. La primera y más lógica es adentrarse en los túneles que forman las minas de G’harne y las

guaridas de los Chthonians. Obviamente esto puede traer consecuencias negativas al grupo. El otro camino es que (en caso de que alguno haya aprendido los hechizos de invocación de los jeroglíficos) invoque a un Chthonian o al propio *Shudde M'ell*. En realidad, y siendo un buen master que lleva a los Pjs hacia la evolución de la historia en vez de a la muerte segura, ambos caminos llevarían a los PJs al mismo punto, es decir, mantener una conversación con el propio *Shudde M'ell*.

Shudde M'ell hará su entrada espectacular reptando desde el fondo de una gran caverna o apareciendo de golpe en la superficie del desierto en medio de un gran terremoto. Intentará automáticamente controlar mentalmente al más débil de los PJs y se comunicará a través de este con el resto. Describe al jugador que lo que su PJ oirá en su mente será lo siguiente:



“Ven, niño, has escuchado las voces y todo está bien. En Teloe, más allá de la Vía Láctea y las corrientes arinurianas, existen ciudades de ámbar y calcedonia. Y sobre sus cúpulas de múltiples facetas relumbran los reflejos de extrañas y hermosas estrellas. Bajo los puentes de marfil de Teloe fluyen ríos de oro líquido llevando embarcaciones de placer rumbo a la floreciente Cytarion de los Siete Soles. Y en Teloe y Cytarion no existe sino juventud, belleza y placer, ni se escuchan más sonidos que los de las risas, las canciones y el laúd. Sólo los dioses moran en Teloe, la de los ríos dorados, pero entre ellos tú habitarás.”

A continuación el jugador perderá el control sobre su Pj y éste se volverá a sus compañeros de viaje (*ojos en blanco, boca desencajada*) para comunicarles (*ahora ya como Shudde M'ell*) que su ciclo de reproducción e incubación dura eones, y que sus crías son muy valiosas. Por este motivo su hija *Rhak'wa Maht* enloqueció al descubrir que un “miembro de su especie” (*un hombre, es decir, Morgan*) había robado tres de sus huevos. Amenaza con la destrucción de la mayoría de las ciudades inglesas si no le son devueltos los huevos. En cierta manera *Shudde M'ell* esta pidiendo a los Pjs un favor, se siente humillado por tener que tratar con criaturas tan inferiores pero realmente desea recuperar a sus “nietos” y confiará en los Pjs si le dicen la verdad. Ojo con mentirle, que puede leer la mente de cualquier PJ con facilidad, y esto traerá funestas consecuencias para los Pjs. Si los Pjs consiguen sobreponerse a la impresión de la situación y le preguntan dónde están los huevos, *Shudde M'ell* les responderá que están “*allí de donde habéis venido*”. Si no lo preguntan, sufrirán pesadillas en las que se verán corriendo tras el fantasma de *Katie King*, y observando “*tres esferas de mármol similares a geodas*” donde el fantasma les señala, pero ya llegaremos a eso.

Y la aventura se aproxima poco a poco a su final.

Capítulo 8: *El retorno*

A la mañana siguiente es muy posible que varios de los Pjs decidan asimilar los accesos de locura de la noche anterior achacándolos a malos sueños, alucinaciones producidas por el desierto, o la comida en mal estado, etc. Es cuestión de los PJs si desean mantenerse allí o no, pero el encarrilamiento de la historia indica que ha llegado la hora de volver a Londres. De nuevo el viaje de retorno tardará aproximadamente entre 20 días y un mes (*sin incidencias de interés*). Transcurrido ese mes de travesía llegarán al puerto de Bristol donde tomarán un tren que les dejará en su querida Londres.

Llega el momento de que los personajes lleven a buen término la búsqueda de los huevos. Como anticipábamos anteriormente la forma más fácil en la que los jugadores despistados (*o desinteresados*) recibirán toda la información mascadita es, simple y llanamente, que a lo largo de los días de infructuosa búsqueda sufrirán una serie de pesadillas en las que se ven persiguiendo al fantasma de Katie King por las oscuras y húmedas calles de Londres. En esas persecuciones tendrán la terrible sensación de que algo horrible les viene pisando los talones, y correrán sin el valor suficiente para mirar atrás. Según una **tirada de Suerte** del jugador estas persecuciones pueden acabar en “*nada*” (*un grito, verse atrapados y despertar*) o en un abrupto final en el que consiguen entrar en un extraño lugar bajo un cartel que anuncia el nombre de Morgan, donde el fantasma de Katie, con su mano lánguida, les señala un punto concreto del suelo.



Pero seguramente os preguntaréis ¿existe alguna forma de descubrir el escondite final de los huevos sin que el máster tenga que *regalarles* la información? Os aseguro que la hay. El orden lógico de las cosas sería investigar más a fondo en el diario de Morgan donde habla de sus posesiones y cuenta que tenía una casa de retiro en propiedad para las estancias prolongadas en la ciudad de Londres; una casa que no utilizaba mucho. Puede que después de todo el Capitán

Morgan fuera un caballero. Del texto puede deducirse que en algún momento de su vida debió sentirse culpable por la carga que suponía la niña que había puesto en el vientre de Marie Anne Owen (*la madre de Katie King/Annie Owen Morgan*) así que las mantuvo en aquella casa, contratadas como sirvientas y asegurándoles un techo y comida de por vida. Las indicaciones que aporta el viejo Morgan sobre este lugar son muy vagas pero los PJs tendrán una idea aproximada de la zona al asegurar que se encuentra en el distrito de la *Casa Montagu*. Si los PJs realizan sus consecuentes tiradas de Buscar Libros y Descubrir en aquellas bibliotecas que deseen, podrán encontrar:

- Un mapa más o menos detallado del Londres del s. XVII.
- Referencias diversas a la *Casa Montagu*, una mansión del s. XVI que fue adquirida el 15 de enero de 1759 por los administradores del gobierno británico por un precio de 20.000 libras, para utilizarla como sede del Museo Británico.

Una tirada simple de Orientación/Descubrir podría llevar a los Pjs que se den una vuelta por la zona a encontrar un pequeño Pub irlandés frecuentado por las clases populares (*y sobre todo marineros del puerto*) llamado *Captain Morgan's Pub*. Cualquiera de los que se encuentren dentro del local conoce la historia con la que el dueño suele deleitar a sus parroquianos: le puso ese nombre a su bar porque en aquel edificio vivió el famoso Capitán Morgan. Todo el mundo piensa que es un cuento que sirve como reclamo, y la verdad es que el propio dueño cree sus palabras solo a medias. Si alguno de los Pjs sufrió las pesadillas persecutorias con el fantasma de Katie King, éste es el lugar donde se refugia el fantasma y el suelo de la sala principal es el que señala con su dedo. Es obvio que esta indicando que el escondite final de los huevos de Chthonian esta bajo las maderas de la sala principal del bar. Conseguir acceder a ellos dará que pensar a los PJs.



Imagino que los Pjs podrían esperar hasta la noche y asaltar el local cual salvajes con picos y palas para abrir un foso en pleno salón y extraer de allí un clásico *cofre del tesoro* pirata con los 3 huevos en su interior (*para el que no lo haya pillado ya, esto es un guiño a los huevos de dragón de Daenerys en Juego de Tronos*). Además junto a los huevos encontrarán la página que faltaba del diario de Morgan a la que ya se hizo referencia. La información que aporta dicha página es crucial; puedes leérsela directamente a tus PJs:

“Hija mía, a vuestra hermosa madre dejo en prenda este diario que sólo deberá llegar a vuestras manos cuando la niñez abandonéis y en mujer os convirtáis. Conservo la esperanza de que a través del mismo alcancéis a comprender los motivos que me llevaron a no visitaros tanto como mi ruda y condenada alma hubiera deseado, la razón y sinrazón que me impulsó a pasar toda mi vida en el mar: el miedo. El miedo a la muerte, a algo incluso peor que la muerte, que me persigue tan pronto siento la tierra firme crujir bajo mis botas. Un terror invisible que hace que sólo el vacilante vaivén de un navío y el rumor de las eternas olas contra su crujiente casco me permita conciliar algo parecido al sueño por las noches. Pues en el agua reside el secreto; su oscuro e insondable abismo custodia la salvación para el hombre, aunque el hombre sea indecoroso, y la salvación efímera y fútil.

Rezad por el alma inmortal de vuestro padre si leyendo estas líneas recibís noticia de mi funesto final, pues sin duda me espera un destino peor que la misma muerte en brazos de lo Innombrable, un horror que aguarda inasequible al desaliento y sempiterno bajo nuestros pies.

Que Dios o el Diablo se apiaden de mi oscura y condenada alma.”

Gracias a esta especie de testamento los PJs recibirán la información de cómo vencer a un Chthonian. La clave es el agua, aunque tendría que ser en grandes cantidades. Dependiendo de la zona, dos o tres cubazos de agua pueden herir gravemente a una de estas criaturas, afectándoles como si se tratase de alguna clase de ácido. Por otro lado arrojar al Chthonian al mar o a un lago lo convertiría automáticamente en una *“pastilla efervescente”*.



Quizá los PJs decidan pedir ayuda a los bomberos o robar uno de sus camiones (*que en la época son más bien carros*) para luchar contra los monstruos. Por si tienes curiosidad por la tecnología del Londres victoriano, los bomberos de la época acudían en un carro tirado por caballos tocando una campana de bronce, aunque por otro lado ya disponían de escaleras extensibles, y modernas bombas hidráulicas a vapor que les permitían el uso de mangueras que propulsaban un potente chorro a bastantes metros de distancia. Cuando se enviaba a una dotación pequeña de bomberos, porque el incendio no fuera lo suficientemente grande, eran los propios bomberos los que tiraban de un pequeño carro donde cargaban una bomba hidráulica manual mediante la cual se propulsaba el agua con un sistema de manivelas dobles similar a un pequeño balancín.



Capítulo 9: *Grand Finale*

Sea como fuere, lo importante es que los Pjs tienen los huevos de Chthonian ya consigo, y más importante aun es que decidan qué van a hacer con ellos. A estas alturas de la película las ideas de los jugadores pueden ser de lo más peregrinas: ¿Querrán tirarlos al mar para que se disuelvan y así enfrentarse directamente contra *Rhak'wa Maht* en una batalla final por la Humanidad, la Reina y San Jorge? ¿Querrán verse con *Rhak'wa Maht* y devolvérselos



pacíficamente? ¿O citarse con *ella* y usar los huevos como cebo para una trampa? ¿Y si retornasen a África para devolvérselos a *Shudde M'ell*...? Obviamente las posibilidades son muchas, así que intentaremos reducirlas un poco moviendo a nuestros PNJs.

En primer lugar, el principal problema que les plantearemos a los PJs es que son conscientes de que ya tienen los huevos consigo; es decir, lo saben. Y sabiendo esto es casi seguro que su madre también lo sabe, puesto que puede leerles la mente casi a voluntad. Por este motivo su madre intentará acceder a los Pjs mediante ataques mentales (a través de **tiradas enfrentadas de POD**) para poseerlos y que se vuelvan contra sus compañeros. El ataque más normal sería intentar acceder a la mente del PJ que este llevando los huevos en un momento dado, para que salga corriendo en dirección a donde sea con el fin de entregarle voluntariamente el cofre con los huevos a *Rhak'wa Maht*.



En segundo lugar, cabe destacar que si los Pjs deciden llevar los huevos hasta la sede del *Ghost Club* (la *Banqueting House*), estarán a salvo. Este edificio esta protegido con símbolos y sortilegios muy poderosos. Evidentemente el edificio puede ser derribado mediante un fuerte temblor de tierra (*como cualquiera*), pero todos los que se encuentren dentro del mismo estarán libres de cualquier tipo de ataque mental o mágico del exterior. Los “posesos” que puedan perseguirles tampoco podrán entrar ni aproximarse en un radio de 6 metros en torno al propio inmueble.

Por otro lado, si los Pjs deciden deshacerse de los huevos destruyéndolos, es bastante posible que la ira de *Rhak'wa Maht* la haga presentarse con dos de sus hermanos, complicando bastante las cosas para los jugadores. Depende de lo pasado de rosca que estés como Master, puedes incluir esto, o no...

Supongo que el campo de batalla esta listo y dispuesto para que tenga lugar el

encuentro. Lo más normal es que según decidan los Pjs esto acabe en algún hito de los marcados en el mapa: un capítulo antes, en el Captain Morgan's Pub, o ahora en algún lugar del puerto (*posiblemente los astilleros*), o quizás entre los restos de una medio derruida *Banqueting House* en compañía del cuerpo de bomberos de la *City*.

Según lo que los PJs decidan hacer pueden terminar "*auxiliando*" a los Chthonians para que recuperen sus crías, salvando de este modo la ciudad de Londres pero ayudando con este gesto a la condenación del Hombre en el futuro. Esta sería una victoria un tanto agrisulce. Quizás escojan el camino más expeditivo, destruyendo los huevos por las bravas y acabando con la vida de *Rhak'wa Maht*, entre terremotos y derrumbamientos; o acudiendo a los ya clásicos explosivos. Esta condición de victoria es algo mejor, aunque en otra aventura podríamos continuar la historia con las iras de *Shudde M'ell*... Lo mejor es dejar que tus PJs inventen y se metan en líos por sí solos.

Si las cosas se ponen muy crudas para los PJs y deseas no ser excesivamente cruel con ellos, te aconsejo como Máster que les eches una mano con un recurso meteorológico propio de Londres en esta época del año (*en estos momentos, si los Pjs viajaron a África, sería Octubre/Noviembre de 1871*), que es obviamente que empiece a llover. Esto parece la típica "*Intervención Divina*" pero no me aceptaréis que esta bien traído según el ambiente y la historia. Ya sea lluvia torrencial o *siri miri*, servirá de ayuda a los Pjs, sobre todo si el combate contra *Rhak'wa Maht* tiene lugar en la superficie. Además nadie duda en que aportaría un curioso toque épico, a la par que dramático.

Tabla de Recuperación de Cordura:

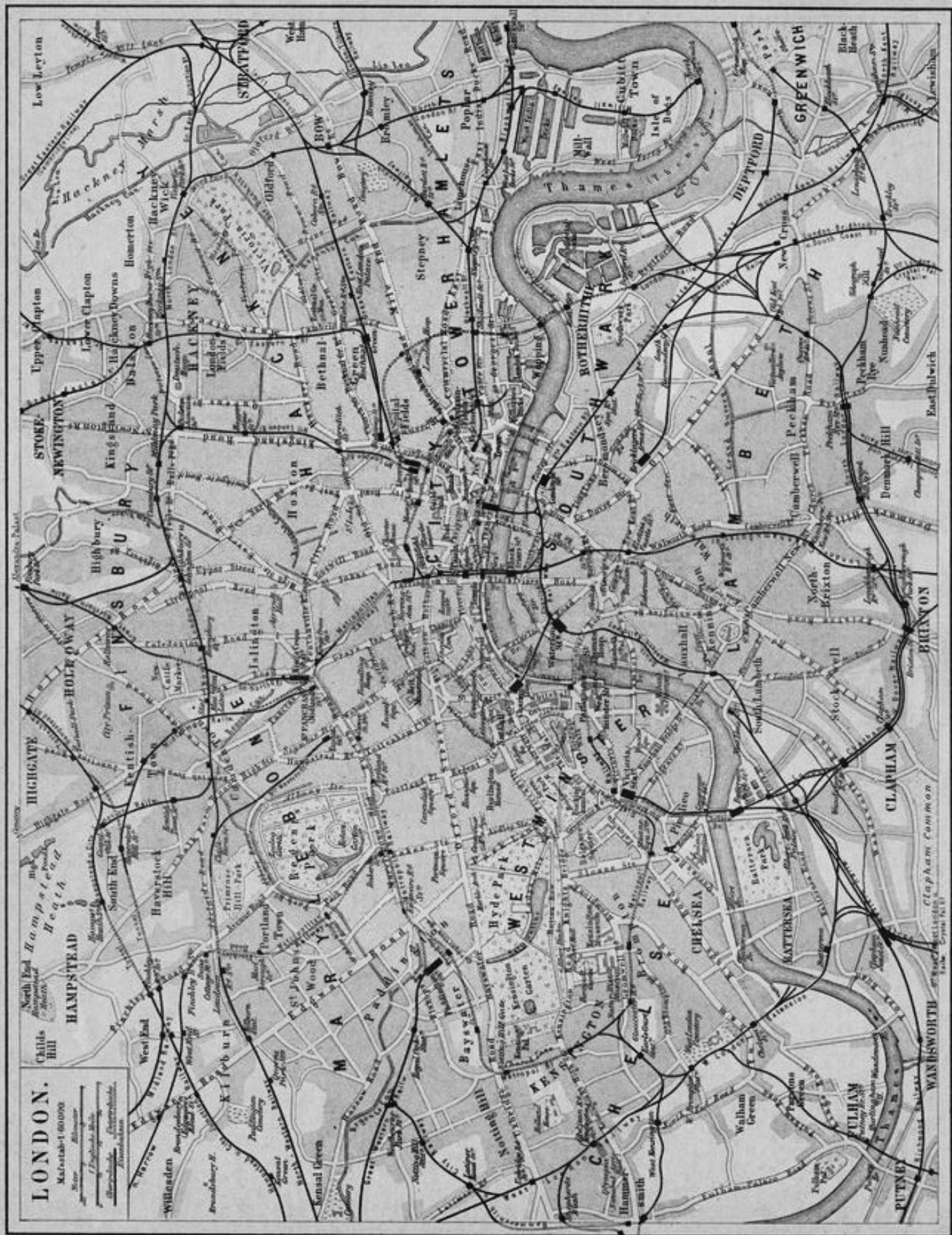
- *Destruir los huevos de Chthonian*: 3D6 **COR**.
- *Matar a los posesos*: 1D8 **COR**.
- *Matar a Rhak'wa Maht*: 1D20 **COR**.
- *Devolver los huevos a Rhak'wa Maht*: 1D10 **COR**.
- *Traducir y traer de África los Fragmentos de Gharne*: 30 Px y 2.500 libras esterlinas como recompensa. 1 **POD**, -1D6/-1D10 **COR** y +15 a *Mitos de Cthulhu*.

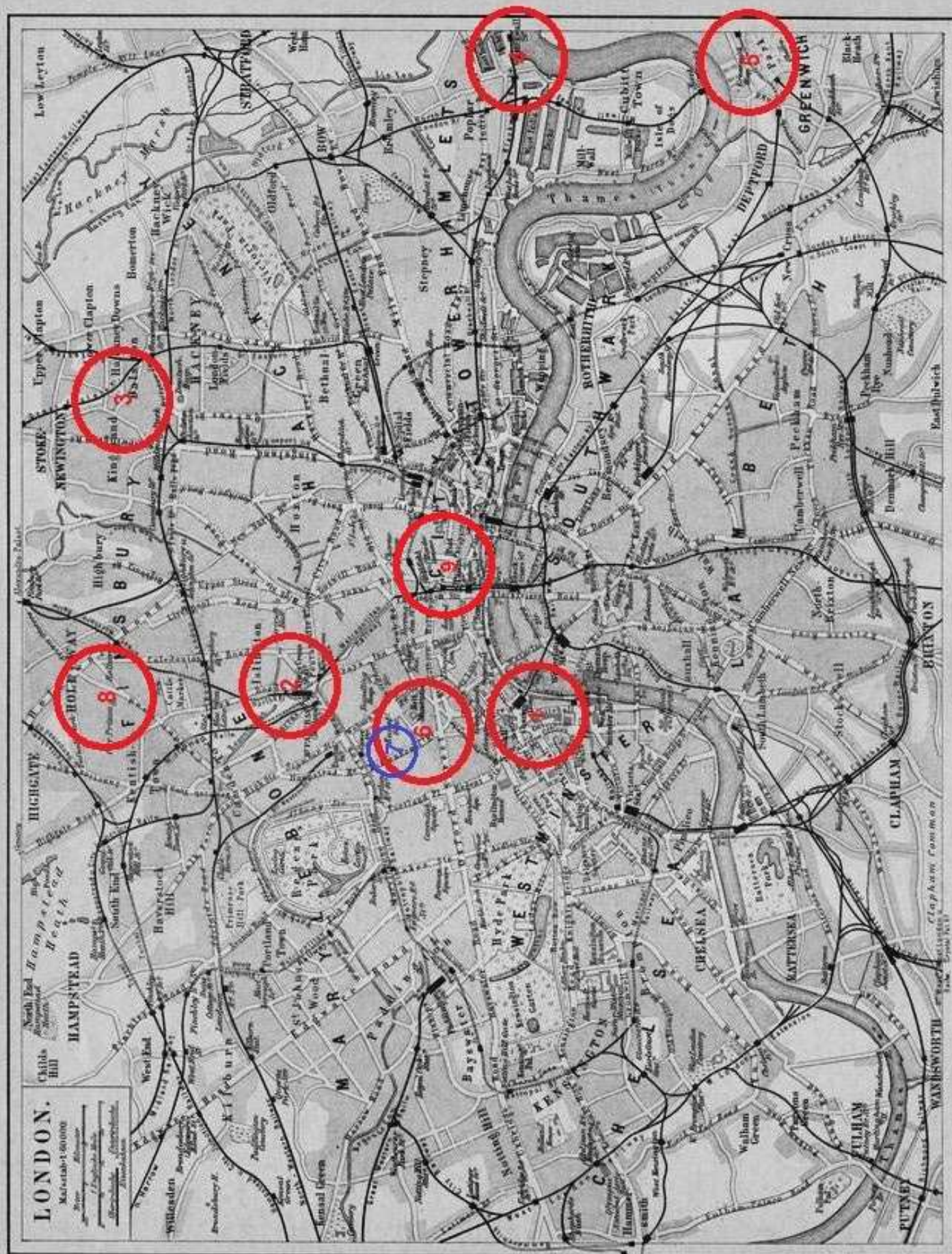
Clave del mapa de Londres:

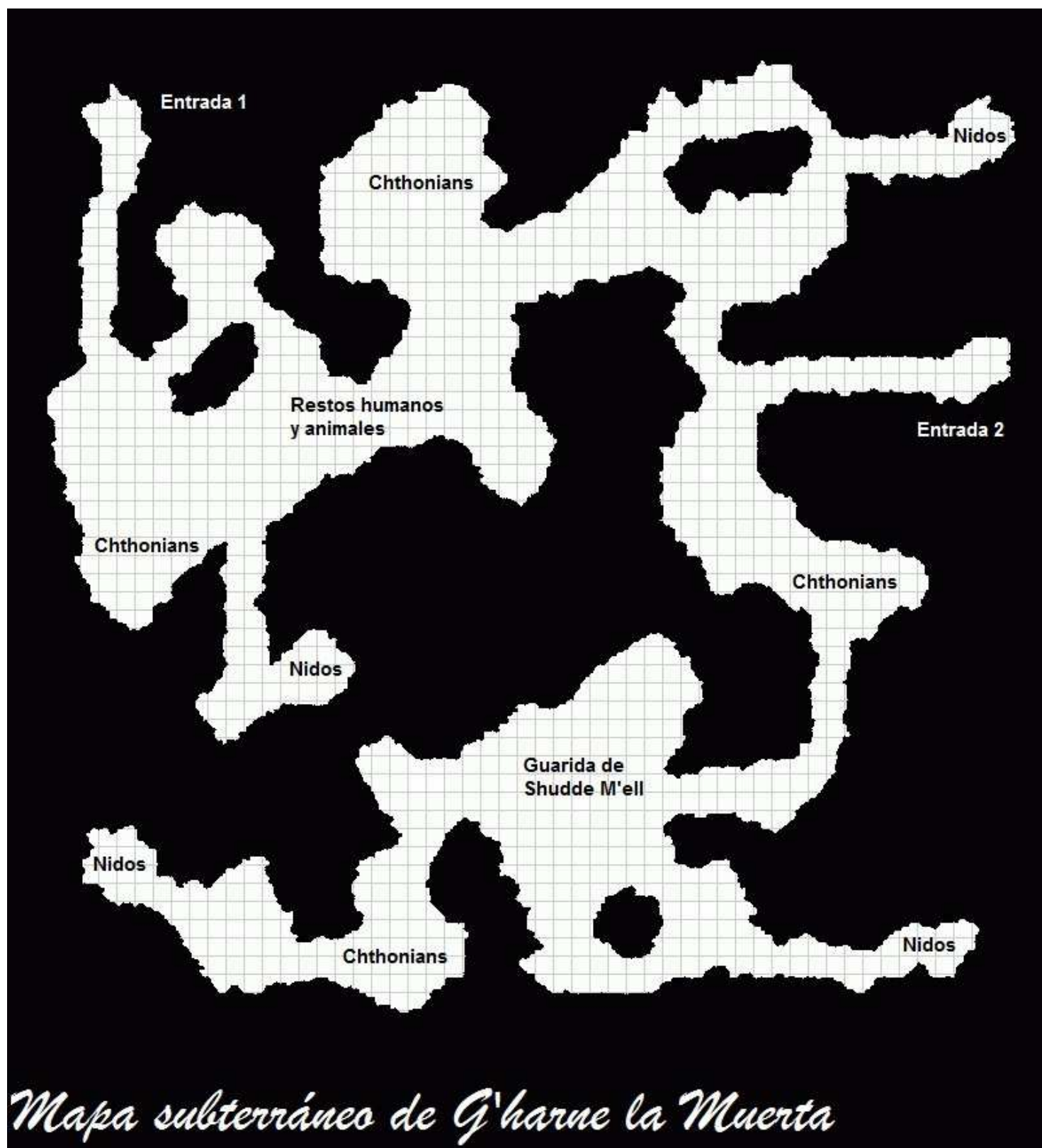
- 1- Banqueting House
- 2- Casa de William Crookes
- 3- Casa de la familia Cook
- 4- Puerto de Londres
- 5- Museo Marítimo Nacional de Londres
- 6- Biblioteca Británica (Museo Británico)
- 7- Captain Morgan's Pub (el escondite final de los huevos)
- 8- Sanatorio Holloway. Institución para el tratamiento de los dementes mentalmente inestables.
- 9- Catedral de San Pablo.

Clave del mapa de la *Costa de Oro* (actual Ghana):

- 1- Villa de Komenda
- X- Entrada a la mina de G'harne "*la Muerta*", la ciudad de los Chthonians.







ESTADÍSTICAS (*dramatis personae*)

SIR WILLIAM CROOKES (Doctor en Química, Espiritista científico, y Caballero de la Orden del Imperio Británico)

FUE	11	DES	12	INT	15
CON	13	APA	14	POD	15
TAM	14	COR	76	EDU	17

Puntos de Vida: 16

Bonificación media al daño: +1D3

Ataques: Puño 60%, 1D4 de Daño;

Revolver del Calibre 38 42%, 1D10 de Daño;

Habilidades: Química 98%, Buscar libros 35%, Ciencias ocultas 60%, Farmacología 75%, Física 38%, Geología 80%, Lengua propia 90%, Arma corta 35%.

FLORENCE COOK (Medium física real y psicoquinética)

FUE	12	DES	12	INT	13
CON	13	APA	15	POD	11
TAM	16	COR	55	EDU	24

Puntos de Vida: 15

Bonificación media al daño: +1D4

Habilidades: Buscar libros 78%, Charlatanería 45%, Ciencias Ocultas 99%, Descubrir 90%, Escuchar 50%, Esquivar 24%, Primeros auxilios 50%,

KATIE KING [*Annie Owen Morgan*] (Fantasma isabelino)

INT	10
POD	12

Capaz de materializarse físicamente mediante ectoplasma, lo que le permite hablar, caminar, y tocar.

Pérdida de COR: ver un fantasma supone una pérdida de 1D8 puntos de Cordura.

WILLIAM VOLCKMAN (Abogado estafador)

FUE	13	DES	10	INT	16
CON	12	APA	13	POD	14
TAM	11	COR	40	EDU	23

Puntos de vida: 12

Ataques: Patada 50%, daño 1D6, puñetazo 70% daño 1D3 +2

Habilidades: Derecho 89%, Confundir 64%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Mentir 72%, Ocultar 30%, Ocultarse 50%.

ATACANTES POSESOS (Habitantes normales de Londres)

FUE	11	DES	12	INT	13
CON	13	APA	3	POD	10
TAM	12				

Puntos de Vida: 10

Ataques: Arma corta 45%, daño 1D8

Puño 70%, daño 1D3

Bastón 35%, daño 1D4 +2

RHAK'WA MAHT (Madre Chthonian vengativa)

FUE	52	DES	7	INT	17
CON	40	APA	-	POD	17
TAM	52				

Mov 6/1 excavando. Puntos de vida 46

Bonificación media al daño: +5D6

Ataques: Tentáculo 75%, daño 2D6 + drenaje de fluidos vitales. Aplastamiento 65%, daño 5D6 +bd

Armadura: 5 puntos de piel y músculo. También regeneran 5 puntos de vida por turno después de resultar heridos, aunque morirán de inmediato si llegan a quedarse con 0 puntos de vida. Inmunes al daño por fuego, débiles al contacto con el agua corriente.

Hechizos: un adulto conocerá 1D6 hechizos si se tiene éxito en una tirada de INTX3 en 1D100. Estos estarán relacionados con Shudde M'ell u otros primigenios que residan en nuestro planeta, como Cthulhu, Y'Golonac, Yig, etc.

Pérdida de COR: ver a un chthonian adulto cuesta 1D20 puntos de Cordura. Ver a uno perteneciente a un instar inferior al adulto cuesta 1D10. No hay pérdida de Cordura por ver a una cría.

SHUDDE M'ELL (*El que socava en las Profundidades*)

FUE	90	DES	15	INT	20
CON	80	APA	-	POD	35
TAM	120				

Mov 6/1 excavando. Puntos de vida 100

Bonificación media al daño: +12D6

Ataques: Tentáculo 100%, daño 6D6 + drenaje de 1D6 puntos de CON. Aplastamiento 90%, daño 12D6 a todos los que se encuentren dentro de un área de 12 metros de radio.

Armadura: 8 puntos de piel y músculo. También regeneran 5 puntos de vida por turno.

Hechizos: conoce todos aquellos hechizos que el guardián estime apropiados. En el pasado ha enseñado a sus adoradores muchos de ellos relacionados con los Primigenios y con las razas servidoras.

Pérdida de COR: ver a Shudde M'ell cuesta 1D20 puntos de Cordura.