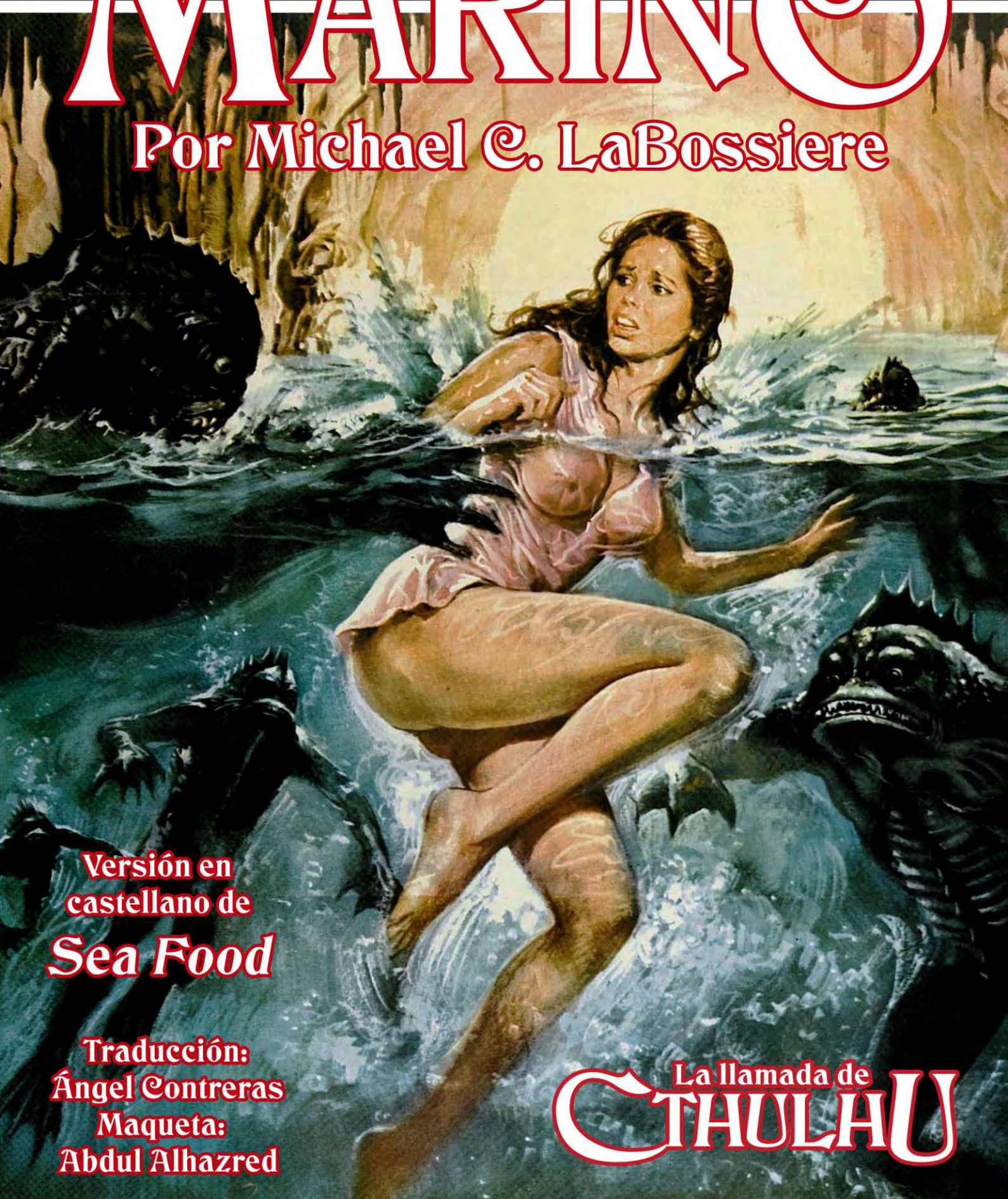




ALIMENTO MARINO

Por Michael C. LaBossiere



Versión en
castellano de
Sea Food

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

La llamada de
CTHULHU

LA LLAMADA DE CTHULHU



Alimento marino

Michael C. LaBossiere

Sea Food es copyright 1996, 1999, 2018 del Dr. Michael C. LaBossiere. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

La llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en www.chaosium.com/cthulhu/.

Versión en castellano (septiembre de 2018):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

Alimento marino

Una secta de satánicos está, presuntamente, cometiendo una serie de asesinatos rituales en Bracken, un pueblo de Maine

Por Michael C. LaBossiere

Introducción

Esta aventura enfrenta a un grupo de investigadores contra un temible adversario, uno que ha resurgido de la muerte en una terrible y espantosa forma gracias a uno de sus descendientes. Aunque el último enemigo de los investigadores es el horroroso espectro, tendrán que abrirse camino entre engaños, sin mencionar los muchos y peligrosos enemigos potenciales. El éxito librará al pueblo de Bracken, Maine, de un gran mal. El fallo tendrá como resultado la destrucción de la ciudad y la muerte (o peor) de sus inocentes habitantes.

Esta aventura está diseñada para un grupo de un mínimo de tres investigadores de experiencia media. Se sitúa en 1996 y la acción tiene lugar en Maine. Sin embargo, con algo de esfuerzo podría ser trasladada a un periodo anterior u otra localización.

Información para el Guardián

La siguiente sección detalla la historia reciente de la zona y el trasfondo de la aventura. La mayor parte de la información estará disponible para los investigadores e incluso puede que alguno ya la conozca.

Esta aventura posee ciertas conexiones históricas con los incidentes de Innsmouth, Massachusetts.

La historia

Cronología

- 1821 – Obediah Gates se une a la tripulación del ‘Sumatra Queen’ de Obed Marsh como grumete.
- 1822 – Sirviendo como tercero de a bordo, Daniel Bracken conoce a Calyso, un hombre que afirma ser cazador de brujas en Europa. Bracken cree que los relatos de éste son inventados, pero algo en él hace tomarle en serio.
- 1823 – Obediah Gates acompaña a Obed Marsh durante sus negociaciones con los nativos del archipiélago Tuamotu. Intrigado, Gates empieza a ahondar en los secretos de los nativos.

- 1837 – El capitán Daniel Bracken, un exitoso comerciante y amigo del capitán Gardner Averill de Innsmouth, construye una casa en la costa de Maine. Los miembros de su tripulación también levantan casas, asentando los cimientos del pueblo de Bracken, Maine.
- 1838 – Obed Marsh y Obediah Gates se desesperan al enterarse de que los nativos del archipiélago Tuomotu con los que comerciaban fueron exterminados por isleños vecinos.
- 1839 – Obediah Gates continúa sus estudios sobre materias en las que es mejor no ahondar e intenta convencer a Obed Marsh de contactar con los Profundos en la costa de Innsmouth.
- 1840 – Obed Marsh contacta con los Profundos en el Arrecife del Diablo de la ciudad de Y’ha-nthlei y llega a un acuerdo con ellos. Obediah Gates pasa muchas horas estudiando con los Profundos y aprendiendo su vil magia.
- 1846 – Obed Marsh y los Profundos controlan todo Innsmouth. Interesados en ganar influencia sobre más poblaciones humanas, los Profundos envían a Obediah Gates, ahora un poderoso hechicero, en busca de un pueblo costero adecuado para ellos. Tras algunas pesquisas, Gates elige Bracken, Maine.
- 1847 – Algunas personas de Innsmouth, la mayoría miembros leales de la antigua tripulación de Marsh, se trasladan a Bracken. Los Profundos empiezan a interferir en la pesca del área con el propósito de facilitar el trabajo a Gates.
- 1848 – Gates logra reunir a un pequeño grupo de pescadores desesperados que están dispuestos a negociar con él a cambio de una mejor pesca. Bracken se opone a Gates, aunque no con gran entusiasmo.
- 1849 – El hijo de Gardner Averill visita al capitán Bracken y le relata los sucesos acontecidos en Innsmouth. Aterrorizado, Bracken envía a dos de sus hijos en busca de Calyso.
- 1850 – Calyso vuelve junto a Taylor Bracken a Bracken. El día de su llegada, se producen varias batallas campales entre los seguidores de Gates y los habitantes. Viendo lo escrito en una pared,

Obediah Gates envía por la noche en secreto a su esposa y a su hijo a Boston. La tensión existente entre los seguidores de Gates y los ciudadanos se incrementa, acabando violentamente el 24 de septiembre. Calyso sorprende a Gates en su casa y lo derrota en combate singular. Calyso trocea el cuerpo de Gates y lo arroja al mar. Para poner fin a todo, también le quema la casa. Sin su líder, los seguidores de Gates abandonan el pueblo y muchos se dirigen a Innsmouth.

1851 – La viuda de Obediah Gates, Sarah, se casa con Samuel Jones, de Boston, Massachusetts. Tienen cuatro hijos. Sus hijos denotan ciertos rasgos de Innsmouth, gracias a la sangre contaminada de Sarah. Sarah decide olvidar el pasado y llevar una vida normal. Sin embargo, mantiene su promesa de entregarle el arcón cerrado y un talismán de Obediah a su hijo Jeremiah.

1927-28 – El gobierno de EE.UU. investiga Innsmouth y acaba arrasando los almacenes del puerto, instalando a los habitantes en campamentos especiales y atacando la ciudad de los Profundos con un submarino.

1949 – Jack Bracken, un oficial de marina retirado que sirvió en la Segunda guerra mundial, abre el Restaurante Bracken en Bracken.

1978-1980 – Andrew Gates se cae por la borda durante una tormenta mientras servía a bordo de una fragata de la Marina. Resignado a morir, se sorprende y horroriza al ser rescatado por Profundos que reconocen el talismán que lleva. Enloquecido por la experiencia, accede a abrir el arcón de su antepasado y a ahondar en los secretos de su familia. Los Profundos lo llevan hasta una isla próxima donde es rescatado por un equipo de búsqueda de la Marina. Tras acabar el servicio (y establecer contacto con varios Profundos y otros agentes de los Mitos por todo el mundo), vuelve a casa e inicia sus estudios.

1981-1991 – Andrew Gates estudia la obra de su antepasado, solicita ayuda a varios agentes de los Mitos y ahonda en cosas que es mejor evitar.

1992 – Buscando vengar la muerte de su antepasado, Andrew Gates lleva a cabo una investigación en Bracken e inicia los preparativos. Se entera de que hay Profundos viviendo en la costa que recuperaron los restos de su antepasado y ahora pretende resucitarlo. También comienza a corromper a algunos habitantes de Bracken. Consigue ganarse la confianza de Carl Denson.

1993 – Andrew Gates acaba descubriendo el horrible proceso para reanimar los restos de un hechicero mediante el espíritu del mismo. En una ceremonia blasfema, levanta a su antepasado gracias a pequeñas criaturas del océano. Los dos empiezan a planear la destrucción del pueblo. Uno de los agentes de Andrew Gates, Carl Denson, logra iniciar al satanismo a algunos adolescentes del pueblo; los Profundos también andan afectando la pesca en el área.

1994-1995 – Una combinación de pesca masiva, contaminación y la acción de los Profundos reduce considerablemente el número de ejemplares en la zona. El comercio en Bracken empieza a sufrir seriamente. Nell Bracken abandona a su marido, pero es encontrada enloquecida por Andrew Gates. Andrew se muda a Bracken. Nell convence a John Bracken, jugando con su miedo y su desesperación. Él accede a participar en rituales para mejorar la pesca. Andrew Gates contacta con los Profundos, que le enseñan hechizos para atraer la pesca a los barcos de Bracken. Empieza a sacrificar víctimas para el hechizo y la pesca mejora.

1996 – Empieza la aventura

Involucrando a los investigadores

Calyso será quien meta a los investigadores en la aventura. El investigador más experimentado será contactado por un agente de Calyso. Este investigador recibirá una llamada, un fax o un correo electrónico solicitándole una reunión en un caro y exclusivo restaurante (probablemente uno al que el investigador nunca ha entrado). La reunión será tal que resultará creíble y atrayente para el investigador. Por ejemplo, pudiera tratarse de una oferta de trabajo, un encargo para una obra artística o cualquier otra cosa apropiada. El investigador debería creer que la reunión es algo aparte de la campaña, tal vez un poco de interpretación para representar el modo en el que el personaje se gana la vida o algo por el estilo.

La cita empezará de manera agradable y en su mayor parte versará sobre lo prometido. Si el investigador demuestra ser competente y tratarse de la persona adecuada, el agente le hará una buena oferta. A la conclusión de la cita, el agente le entregará una lista con las víctimas (véase la *Ayuda n° 1*), un mapa de Bracken, una carta (véase la *Ayuda n° 2*) y una vieja llave. Le sugerirá que eche un vistazo a los papeles y se dirija a Bracken. Si el investigador está de acuerdo, el agente le permitirá conservar los objetos y le entregará un número de billetes de avión igual al número de personas que forman el grupo del investigador (asumiendo que no están ya en Maine) y un teléfono móvil con su número. Si el investigador se lo queda todo y no va a Bracken, Calyso se enfadará.

Investigación

Los asesinatos de Jim y Kelly Walt

Jim y Kelly Walt fueron asesinados por su hija, Sarah, poco antes del comienzo de la aventura. Sarah les mató con un cuchillo mientras dormían y después otros dos

satánicos la ayudaron a llevar los cuerpos hasta las rocas arcanas. Los cuerpos fueron utilizados por los Bracken y sus acólitos en la ceremonia. Después de eso, se devolvieron los cadáveres a la casa. Fueron descubiertos por un amigo de Jim, Dave Jones, quien supuestamente iba a pescar con él. Desde los asesinatos, Sarah lleva escondiéndose de la policía en los bosques.

El caso del asesinato es poco conocido y tendrá poca repercusión a nivel nacional. La prensa aludirá al suceso afirmando que la principal sospechosa es Sarah Walt, que anda en paradero desconocido. Si los investigadores son capaces de acceder a los informes policiales, averiguarán que Jim y Kelly murieron debido a múltiples heridas de arma blanca. Los cuerpos fueron hallados en la casa por Dave Jones, quien no es sospechoso. El informe del juez de instrucción indica que los cadáveres han perdido más sangre de lo esperado por las heridas y que fueron claramente trasladados del lugar del homicidio. El informe forense señala que se encontraron agujas de pino y hierba en los cuerpos. La policía considera a Sarah una sospechosa potencial, porque anda en paradero desconocido y no existen evidencias de que se forzara la entrada.

Si los investigadores hablan con David Jones, que vive en una ciudad cerca de Bracken, y lo convencen de que cuente su versión, les dirá que encontró los cuerpos cuando fue a recoger a Jim para ir a pescar. Dirá que sus amigos habían sido apuñalados. Sospecha que Sarah está implicada de algún modo por su comportamiento anterior.

Otras muertes

Hay otras diez muertes en la lista entregada a los investigadores. Éstos posiblemente quieran estudiar todos los casos. Dado que las muertes tuvieron lugar hace algún tiempo y todas fueron consideradas accidentes, no hay demasiada información disponible. A menos que cuenten con los contactos adecuados, tendrán serias dificultades a la hora de intentar exhumar los cadáveres. No obstante, deberían ser capaces de descubrir algo acerca de los casos.

Hace 5 meses, John y Jane Carlson

Jane Carlson era una abogada de Connecticut que se encontraba de vacaciones en la zona. Ella y su marido iban a bordo de un bote y los Profundos le dijeron a Obediah Gates dónde estaban. Gates había robado algunas de sus pertenencias del bote y por la noche las usó con el hechizo *Agua en los pulmones* para matarles. Los cuerpos fueron recogidos por algunos pescadores de los Bracken y utilizados en la ceremonia. Luego los cadáveres fueron devueltos al bote, que fue arrastrado hacia las rocas por los Profundos, rompiéndose el casco. La versión oficial sostiene que se ahogaron cuando volcó su bote. Las heridas halladas en los cadáveres fueron atribuidas al choque contra las rocas. El bote fue localizado en la costa a la deriva, medio hundido. No se menciona ninguna conspiración en los informes (los Profundos tienen mucha experiencia fingiendo accidentes). Aunque casi todos los familiares creen que las muertes fueron un accidente, el primo de John

Carlson, David Kendar, no lo comparte. Considera que su primo era demasiado buen marino como para estrellarse contra las rocas sin más. Oficialmente, las muertes están consideradas como un accidente y el caso está cerrado.

Hace 4 meses, Carl West

Carl West era un pescador de langostas que faenaba cerca de Bracken. Según el informe oficial, se cayó por la borda mientras se encontraba pescando y se ahogó. Su cadáver fue arrastrado hasta la orilla una semana después de su muerte. Oficialmente, la muerte de West fue un accidente. En realidad, fue asesinado por los Profundos y su sangre fue usada en la ceremonia.

Hace 4 meses, Diane Smedley

Diane Smedley era una turista que iba en bote cerca de Bracken. Trabajaba como diseñadora gráfica en Nueva York e intentaba escapar del estrés, la polución y la delincuencia. Tuvo la mala suerte de toparse con uno de los botes de los Bracken. La mataron y emplearon su sangre en la ceremonia. Su pequeño bote fue arrastrado hasta la orilla de Massachusetts. Oficialmente continúa desaparecida. Sin embargo, su familia cree que está muerta.

Hace 3 meses, David Cane

David Cane era un vagabundo que ganaba algo de dinero haciendo un poco de todo. Le contrataron los Bracken para hacer algunas reparaciones en el Restaurante Bracken. Según la versión oficial, se cayó de la escalera encima de la valla con pinchos del restaurante. De hecho murió así, pero su muerte fue preparada por Josh Hynes como sacrificio para su “maestro”. Naturalmente, Hynes no sabía que en realidad estaba suministrando sangre para la ceremonia de la pesca.

Hace 3 meses, Linda Smith

Linda Smith era una artista local algo conocida que llevaba una vida decente vendiendo sus pinturas de paisajes costeros. Carl Denson se topó con ella mientras practicaba con el arma. Le pegó un tiro en la cabeza y entregó su sangre para la ceremonia. Oficialmente, se cayó por un pequeño acantilado y se ahogó mientras estaba inconsciente. Su cuerpo fue encontrado por dos pescadores.

Hace 2 meses, Fred y Gloria Cliff

Fred y Gloria Cliff iban en coche cerca de Bracken cuando Fred se quedó dormido y una de las ruedas del coche chocó contra el pilón de un puente. O eso es lo que dice la versión oficial. En realidad Andrew Gates ejecutó el hechizo *Arañazos sangrantes* contra Fred. Cuando los arañazos comenzaron a manifestarse sobre su piel, perdió el control del coche. Gates usó su sangre en la ceremonia.

Hace 1 mes, Jack Wilson

Según la versión oficial, Jack Wilson estaba fumando cuando el tanque de gasolina de su bote tuvo una fuga. No detectó la fuga a tiempo y voló por los aires. Jamás se recuperó su cuerpo, pero su bote sí, por la Guardia

costera. Lo que sucedió realmente fue que uno de los botes de los Bracken abordó al de Wilson e hizo explotar el bote.

Hace 1 mes, Danielle Brown

Danielle Brown tuvo un accidente con una motocicleta mientras conducía por Bracken. Cayó de la moto por culpa de un cable que Hynes había extendido por la carretera donde esperaba que ella pasase. Brown había acudido al pueblo en busca de Hynes, porque le había robado una gran cantidad de dinero a su hermana pequeña. Lamentablemente para Brown, creyó que él era vil aunque inofensivo, subestimándole. Algunas personas del pueblo saben que Brown venía buscando a Hynes y que tuvo unas palabras con él. La policía sospecha que su muerte pudiera no haber sido un accidente, pero no han podido hallar pruebas suficientes (Hynes tiró la llanta delantera a los bosques, que impactó con el cable, y no se ha encontrado aún).

Las rocas arcanas

Las rocas arcanas tienen cierta reputación. Hay cinco piedras que conforman las rocas arcanas. Cuatro de ellas fueron traídas aquí en 1925 por un grupo de espiritualistas y una es un meteorito que cayó sobre la Tierra hace incontables años.

Si los investigadores buscan información disponible acerca de las piedras, podrían encontrar una copia de *Mitos de los indios americanos*. Este libro es una colección de escritos de la época (véase la *Ayuda nº 3*).

También podrían dar con el libro *Espiritualismo en los años veinte*. Este libro puede encontrarse en bibliotecas grandes. Se trata de una obra bien escrita y cubre con escaso detalle el espiritualismo de la década de 1920 en Estados Unidos (véase la *Ayuda nº 4*).

El viejo capitán Jebediah Jackey

Museo del pueblo

El museo, que se describe más abajo, alberga un objeto que será de interés para los investigadores. Este objeto es el arcón de Calyso entregado al pueblo la última vez que estuvo aquí. El arcón está guardado junto a muchos otros. La llave que Calyso hizo entregar a los investigadores tiene un grabado muy peculiar (un león marino) y el arcón otro. Si los investigadores parecen de fiar, se les permitirá el acceso al arcón. A menos que sean muy persuasivos, tendrán que examinar el contenido del arcón en el museo. Naturalmente, el museo no cuenta con fotocopidora. Andrew Gates no sabe de la existencia del arcón, pero si se enterase, orquestaría su robo.

El arcón contiene varios objetos de interés.

La gente que suele acudir al museo resulta ser bastante habladora y propensa al cotilleo, si los investigadores se muestran amables. Todos saben lo del

asesinato de Jim y Kelly Walt. La teoría general aceptada es que Sarah, que era conocida como una “mala muchacha”, los mató por dinero para droga. Ninguno de ellos sabe lo que realmente pasa en el pueblo.

El arcón

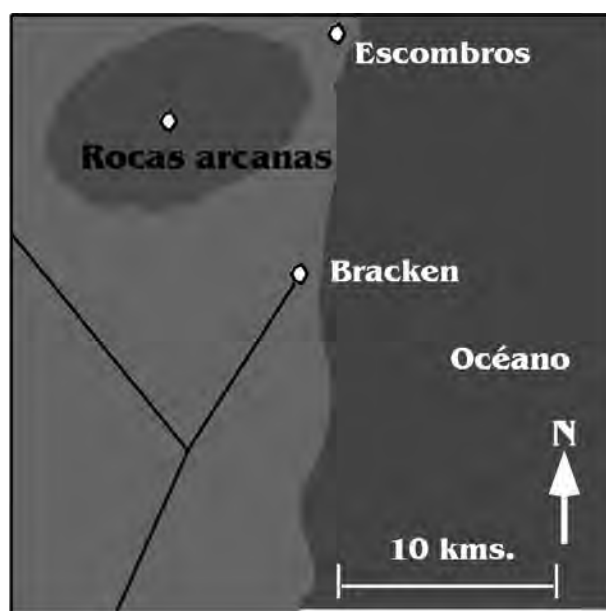
El arcón está hecho de hierro y sigue intacto. La única manera de abrirlo es mediante la llave de Calyso. Contiene varios objetos útiles para los investigadores.

Calyso escribió algo sobre cada uno de los objetos, y su escritura y la de la carta son casi idénticas. Calyso dejó estos objetos en el arcón en Bracken porque temía que el mal retornase.

El primer objeto es un pergamino enrollado que contiene algunos bosquejos detallados de Profundos y muestra sus puntos vulnerables con marcas de color rojo. Aquellos investigadores que sepan artes marciales podrían reconocer un diagrama anatómico usado en las típicas clases de artes marciales. Aunque los jugadores podrían esperar algún tipo de ventaja mágica estudiándolo, todo lo que dice es cómo matarlos.

El segundo objeto es un trozo de papel con indicaciones de la ubicación de la casa de Obediah Gates. Las indicaciones requieren que primero se sepa dónde se encuentran las rocas arcanas. Naturalmente, estas indicaciones se refieren únicamente a la roca original (véase la *Ayuda nº 5*).

Mapas



Mapa de la zona

Este mapa muestra el área en la que tendrán lugar la acción y la investigación. Detalla una zona ficticia de la costa de Maine. El área mostrada se encuentra en torno a media hora de Portland, que es la ciudad más grande del estado.

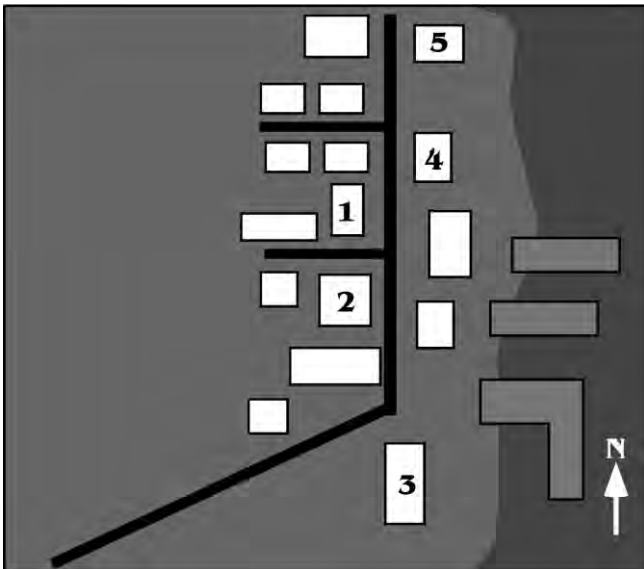
Océano: Este es el océano Atlántico.

Bracken: Esta es la localización del pueblo de Bracken. Es

uno de los muchos pueblos pesqueros que hay a lo largo de la costa de Maine y se describe abajo con mayor detalle.

Rocas arcanas: Esta área contiene cuatro piedras que han sido claramente trasladadas hasta esta posición. Hay muchos mitos y leyendas asociados con ellas.

Escombros: Este lugar alberga los cimientos de una antigua casa así como una cueva marina en la que continúan “viviendo” los restos de Obediah Gates. Existen ciertos mitos y leyendas en torno a la casa y su propietario.



Mapa de Bracken

1. **Museo:** El museo está localizado en una vieja casa y es gestionado por voluntarios, principalmente gente jubilada. El edificio contiene una amplia variedad de objetos y artefactos relacionados con la historia del pueblo. Obviamente, la mayoría está relacionada con barcos y pesca. El único objeto de interés para los investigadores es el arcón que Calyso dejó en el pueblo.

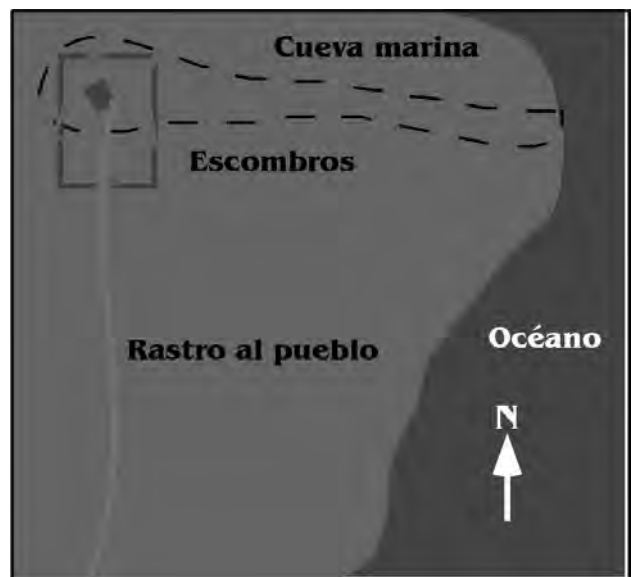
2. **Casa de los Bracken:** Se trata de una casa grande, cara y bien conservada que fue construida en el siglo anterior por el capitán Daniel Bracken, un exitoso capitán de barco. John y Nell Bracken viven aquí. Ambos procuran ocultar toda evidencia de sus actividades y no revelan nada al resto de sus familiares. Los Bracken están casi siempre fuera de casa durante el día. Son propietarios de un restaurante y de dos botes pesqueros, que son su principal fuente de ingresos.

3. **Planta de procesamiento de pescado/restaurante:** Este edificio contiene la marisquería de los Bracken. El restaurante lo montó Jack Bracken en 1949 y ha tenido mucho éxito desde entonces, al menos hasta hace dos años, cuando los Profundos y la pesca masiva redujeron severamente la cantidad de pescado en la zona. Es bien sabido que el restaurante tuvo un montón de problemas el año pasado cuando los Bracken se vieron forzados a comprar el pescado en lugar de pescarlo ellos mismos. Muchos restaurantes locales sufrieron un desplome similar y la mayoría jamás se recuperó, aunque las naves de los Bracken tienen ahora la reputación de ser muy afortunadas. El restaurante es excelente y ofrece una amplia variedad de platos a buen precio. Está decorado

con buen gusto. Es muy popular y la gente viene desde lejos para cenar aquí. Al igual que en su casa, los Bracken procuran no dejar pruebas de sus actividades en el restaurante.

4. **Casa de Andrew Gates:** Aquí es donde vive Andrew Gates. Sabe muy bien lo que le sucedió a su antepasado, así que tiene mucho cuidado a la hora de ocultar su verdadera naturaleza. Su casa es bastante normal. Los dos únicos elementos inusuales son dos cuadernos llenos de notas acerca de varios textos de los Mitos, y una colección de papeles sueltos con el hechizo *Alzar con pequeñas criaturas marinas*. Los dos cuadernos están en inglés. Cada uno cuesta 1D3/1D6 puntos de COR y añade un 6% a la habilidad de Mitos de Cthulhu del lector. El multiplicador de hechizos es de x2. El primero contiene el hechizo *Contactar con un Profundo* y el segundo *Contactar con Cthulhu*. Tratan de temas relacionados con los Profundos y Cthulhu. Gates los guarda en un baúl en el ático, debajo de varios libros viejos. Leer los papeles con el hechizo cuesta 1/1D3 puntos de COR, pero no tiene bonificador a Mitos de Cthulhu. El multiplicador de hechizos es de x4.

5. **Casa de Jeb Jackery:** Esta es la casa donde vive el capitán retirado Jackery. Se trata de una casa normal bien conservada. Dado que su entretenimiento favorito es construir maquetas de barcos en botellas, las habitaciones están bien surtidas de tales objetos. Jackery es uno de los agentes de Calyso y será el contacto principal de los investigadores en el pueblo.



Mapa de los escombros

Rastro al pueblo: Se trata de un rastro apenas visible que conduce al pueblo. Andrew Gates procura no ir y venir del pueblo por el mismo camino para evitar dejar un rastro claro. Sin embargo, se ha vuelto un poco flojo y sigue un mismo camino cuando está a kilómetro y medio o así del pueblo. Este rastro se ha ido formando con el transcurso de los meses y puede ser seguido con cierta facilidad.

Escombros: Los escombros son claramente antiguos y han sido afectados por el tiempo. Algunas rocas están fracturadas por la acción del calor y otras están,

asombrosamente, aún ennegrecidas por el fuego. También hay trozos de madera que han sobrevivido carbonizados. Hay un rastro claro que termina en una losa de piedra. La losa tiene cerca de un metro de largo y medio de ancho. Pesa un poco, porque es de piedra sólida, pero tiene colocados un par de leños que facilitan el que una persona pueda deslizarlo. Bajo la losa hay un túnel a una cueva marina. Los escalones de piedra son resbaladizos y están llenos de moho. La bajada es muy estrecha. Aquellos investigadores de estatura media o superior tendrán que agacharse para bajar. Los Guardianes que se sientan particularmente crueles pueden hacerles tirar **DESx5** para evitar caer por la escalera si realizan acciones violentas, como subir corriendo o entrar en combate encima de ella. Caer por la escalera causará, por lo menos, **1D4** puntos de daño.

Cueva marina: Esta es la cueva en la que “vive” Obediah Gates. La cueva fue originalmente usada por Gates como lugar donde celebrar sus siniestros rituales en privado. Fue excavada en granito sólido por seres de los Mitos y conduce al océano. Tiene unos dos metros de altura y un poco más de anchura. El final está inundado con la marea alta y a medias con la marea baja. La salida superior está algo húmeda porque solamente se inunda con mareas muy altas o fuertes tormentas. Grabados en el suelo hay varios símbolos. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** revelará que están asociados a la magia de los Mitos, concretamente con Cthulhu. Cualquier hechizo de los Mitos realizado en este sitio será el doble de efectivo, pero costará el doble de COR.

En su nueva forma, Gates debe pasar la mayor parte del tiempo sumergido en el agua, por eso se pasa las horas en la cueva marina, planeando el modo de hacerse con un nuevo cuerpo. Andrew Gates le ha traído toda una variedad de objetos, como libros a prueba de agua, linternas sumergibles y algunas obras de arte embasadas al vacío. También le ha traído algunos refrigeradores donde pone la comida para las criaturas marinas que forman el cuerpo de Obediah.

Océano: El océano Atlántico.



Mapa de las rocas arcanas

Las rocas arcanas se localizan en el bosque a cierta distancia del pueblo. Josh Hynes y sus satánicos han ido

erosionando un camino del pueblo a las rocas.

Descubrirlo requerirá un esfuerzo consciente y una tirada de **Seguir rastros**. Hynes es lo suficiente inteligente como para tomar precauciones a la hora de evitar ser seguido cuando acude a las rocas arcanas. Los locales le suelen ver entrar al bosque llevando sus enseres de pintura. La mayoría asume que va a pintar, lo cual es algo que hace habitualmente.

Hay cinco rocas. Hay cuatro formando un cuadrado. Éstas están hechas de granito y fueron traídas aquí en la década de 1920 por un grupo de espiritualistas ricos (y excéntricos). La roca central no es propia de la Tierra. Se trata, de hecho, de un antiguo meteorito. Parece bastante vulgar, pero de apariencia desagradable, por algún motivo. El área de alrededor siempre es un poco más fría que el resto y hace sentir malestar a la gente que hay en torno a ella.

Los Profundos del lugar consideran que la roca central posee algún significado y por eso la han mantenido alejada de los ojos humanos. Dadas sus actividades, que no siempre pasan desapercibidas, han ido surgiendo leyendas en torno al emplazamiento.

Las rocas fueron utilizadas en la década de 1920 por espiritualistas, y las cuatro de las esquinas tienen marcas donde grabaron símbolos esotéricos. Estos símbolos no están relacionados con los Mitos. El área circundante está salpicada de elementos utilizados por Josh Hynes en los rituales, así como latas de cerveza, botellas de güisqui y colillas de cigarro. Hay muchos huesos de animales pequeños (mayormente perros y gatos), empleados en los rituales.

Sarah Walt se encuentra cerca, en una tienda de campaña. De alguna manera teme a las rocas, pero quiere estar cerca de ellas porque todavía cree que recibirá algún tipo de recompensa y que ésta le será entregada en las rocas.

Acción

La acción comienza cuando los investigadores llegan a Bracken. Obediah Gates, cuya muerte a manos de Calyso sigue aún fresca en la memoria de la gente, ha advertido a sus seguidores de que podría venir gente al pueblo y causar problemas, de ahí que vigilen a los forasteros poco habituales. Una vez que Gates sepa que los investigadores andan por el pueblo, hará cuanto pueda por ponerlos en peligro. Para alcanzar el triunfo, los investigadores han de evitar que les despierten y maten. Obediah, que quiere evitar que le vuelvan a matar, ha dispuesto varias barreras entre él mismo y los investigadores. Son estas barreras las que con casi toda seguridad definirán el curso de acción de la aventura.

A Andrew Gates se le ha ordenado que se asegure de que nadie llame la atención, por lo que la primera línea de defensa de Obediah es dejar a los investigadores en la ignorancia. Es poco probable que esto resulte efectivo (o de lo contrario la aventura terminará pronto, con triste resultado).

Los satánicos

Los satánicos son la segunda línea de defensa de Gates. La investigación del asesinato de los Walt debería conducir a los investigadores hasta los satánicos, siempre y cuando vayan en busca de Sarah. El contacto de los investigadores, Jackery, cree que Josh Hynes está implicado en algo sospechoso, y les sugerirá que lo investiguen a él y a sus seguidores. Jackery sabe que los jóvenes satánicos (no sabe mucho sobre ellos, por supuesto) están conchabados con Hynes, y sugerirá a los investigadores que también lo investiguen.

Cuando Gates se dé cuenta de que los investigadores andan por el pueblo, dispondrá que los satánicos los sigan. Hansen y Taylor estarán dispuestos a actuar de manera violenta contra los investigadores. Hynes, como se ha mencionado antes, se considera grande y poderoso y se mostrará más que confiado a la hora de actuar contra los investigadores. No tendrá redaños en matarlos. No es completamente estúpido, así que tramará un plan antes de actuar. También tiene la necesidad de satisfacer sus deseos artísticos, por lo que podría enviar una nota anónima a los investigadores diciéndoles que se reúnan con él en las rocas arcanas para revelarles la verdad de lo que está pasando en Bracken. Naturalmente, Hynes dispondrá una trampa dramática en las rocas que implique luces, máscaras cogidas a postes y cosas así. La verdadera trampa será más mundana: les disparará con un fusil desde el bosque.

Probablemente, los satánicos solo sean una molestia menor para los investigadores. Si los derrotan, Gates confiará en que los investigadores crean haber resuelto el misterio y se marchen del pueblo.

La secta y Andrew Gates

La secta la forman los Bracken, los dos capitanes y los marineros que participan en las ceremonias. Aunque esta gente se encarga de la parte criminal mundana, se les ha ordenado no hacer nada ilegal que pudiera llamar la atención. Si algún miembro de la secta atrae la atención de la policía, los demás le “sacrificarán” a la ley, evitando así que se extienda una investigación policial que pudiese dejar expuesto a todo el culto. Aquellos miembros que sean arrestados no hablarán, porque creen que hallarán un terrible destino si revelan algún secreto de la secta. Esto es, por supuesto, verdad. Desde luego, un interrogatorio llevado a cabo por un investigador o policía inteligente podría hacerle revelar cierta información, posiblemente mediante amenazas. Por ejemplo, podría alardear de que un gran poder le vengará.

Los miembros de la secta son muy cuidadosos a la hora de limitar sus actividades en las ceremonias y reuniones ocasionales de la secta. Las ceremonias se celebran una vez al mes por la noche, cuando se amarran los botes de los Bracken. Mientras la ceremonia tiene lugar, habrá marineros armados de guardia. La primera parte de la ceremonia, la cual es una farsa, es conducida por Nell Bracken. Entonará un cántico y pintará con sangre los botes y luego los sectarios se irán. La segunda parte es dirigida por Andrew Gates. Después de que los sectarios hayan terminado la pseudo ceremonia, él y Carl Denson subirán a los botes y Gates celebrará la auténtica

ceremonia. En este momento Gates será muy vulnerable. Tras ejecutar el hechizo de la ceremonia, tendrá muchos menos puntos de magia de lo habitual. Si los investigadores lo cogen después de la ceremonia, se verá forzado a luchar con medios mundanos, y un grupo bien armado no debería tener problemas en derrotar a él y a Denson, actuando velozmente y con decisión. No obstante, debería tenerse en cuenta que Gates podría proceder con el sacrificio en secreto por seguridad y hacerse acompañar por los dos capitanes y dos de los sectarios más leales como guardias. En este caso, los investigadores lo tendrán mucho más difícil.

Aparte de la ceremonia, Gates sólo realiza actividades normales. Las únicas excepciones serán su búsqueda de un medio para conseguir un cuerpo nuevo a Obediah y sus encuentros con éste en busca de consejo. Su investigación la realiza en casa, usando los libros, faxes y fotocopias que le envían otras personas relacionadas con los Mitos o eruditos que actúan inconscientemente. Puesto que estas actividades no son ilegales, no servirían como pruebas si se le arresta. Cuando está en su casa, deja la puerta cerrada y el arma a mano. Cuenta con un sistema de alarma y avisará a la policía si los investigadores intentan irrumpir. Dado que forzar la entrada es ilegal, Gates haría arrestar a tales incautos y proseguiría con sus planes sin impedimentos.

Andrew Gates irá solo a reunirse con Obediah Gates, ya que este último no desea que nadie sepa de su existencia. Andrew tomará precauciones cuando vaya a visitar a Obediah, especialmente si se ha enterado de que los investigadores se encuentran en el pueblo.

Andrew no querrá sacrificar a los miembros de la secta, a menos que se vea obligado a ello. Si los investigadores se deshacen de los satánicos, Gates dirigirá a los sectarios contra ellos. Primero hará que algunos marineros les ataquen en lo que parece ser un intento de robo. Si esto falla, intensificará sus ataques contra ellos. Si los investigadores vencen a todos sus acólitos, probará a convocar a Profundos para que les ataquen, si la situación lo permite. Si los investigadores derrotan a los Profundos convocados, es muy posible que Andrew y Obediah huyan. Obediah se verá forzado a marcharse junto a los Profundos y Bracken volverá a estar a salvo, al menos durante un tiempo.

El viejo mago

Para dar con Obediah los investigadores tendrán que deshacerse de los satánicos, de los sectarios y de Andrew. Si son capaces de pillarle por sorpresa, tendrán la oportunidad de atacarle en su gruta. Huirá, obviamente. Si los investigadores parecen débiles, los matará sin más. Si suponen una seria amenaza, escapará hacia el mar. Intentará ganar la ciudad de los Profundos. A menos que los investigadores cuenten con un submarino militar o con cargas de profundidad, Gates estará a salvo en la ciudad submarina.

Derrotar a Obediah requerirá decisión y una actuación muy rápida. Tendrán que acabar con él antes de que escape, o evitar su fuga el tiempo suficiente como para destruirle.

Conclusión

La aventura termina cuando los investigadores son derrotados, acaban con sus oponentes o deciden abandonar el pueblo.

Abandonar el pueblo

Si los investigadores dejan el pueblo sin hacer nada, los Profundos terminarán asaltándolo y tomándolo. Aquellos que no sean consumidos por la locura serán eliminados por un “incendio accidental” que arrasará parte de la ciudad. Los supervivientes serán esclavizados por los Profundos y los Bracken caerán en la corrupción y la demencia. Los investigadores deberían perder **1D4** puntos de COR si se enteran de lo sucedido. Pueden redimirse volviendo al pueblo y liberándolo, lo cual resultará extremadamente difícil. Es muy posible que los Profundos den con un hechizo que provea a Obediah de un nuevo cuerpo.

Derrotar a los satánicos

Si los investigadores logran deshacerse de los satánicos matándolos o arrestándolos, habrán obtenido una victoria parcial contra el mal. Los investigadores deberían recibir **1** punto de COR cada uno. Si abandonan el pueblo después de esto, creyendo que todo ha acabado, tendrán lugar los acontecimientos arriba descritos. Si prosiguen con su investigación, aún habrán de ser recompensados.

Derrotar a los sectarios

Derrotar a los sectarios implica matarlos o neutralizarlos. La secta la forman los Bracken, los dos capitanes, los marineros y Carl Denson. Los investigadores se enfrentarán a serias dificultades si pretenden matar a toda esta gente. Si no llevan a cabo acciones violentas a gran escala, sería inteligente sacar a la luz las actividades ilegales de la secta para que los arresten. Si pueden relacionar a la secta con los asesinatos, la policía indagará.

Esto afectará sensiblemente a las actividades de Gates. Si se vuelve sólida la investigación policial, Andrew pudiera verse forzado a poner fin a sus actividades. Si la secta es derrotada, Gates sufrirá un duro revés y le llevará algún tiempo hallar un nuevo grupo al que usar como acólito. Sin sus

acólitos, Gates y los Profundos no atacarán la ciudad. Por otro lado, Gates continuará con su plan de ayudar a Obediah a conseguir un cuerpo nuevo firmando los dos un gran pacto maligno. Dependiendo de lo que los investigadores sepan de estas actividades, podrían perder COR por no detenerles. Por descontado, pueden compensarlo derrotando a Gates.

Acabar con los sectarios debería otorgar a los investigadores una recompensa en COR, que no debería ser superior a **1D6** puntos.

Derrotar al nuevo hechicero

Los investigadores pueden derrotar a Andrew Gates matándolo o hallando el modo para que lo arresten. Puesto que Gates se ha preocupado de no mancharse las manos de sangre, será difícil arrestarlo. Es probable que tengan que matarlo, a menos que puedan incriminarle reuniendo pruebas suficientes para que se le arreste. No hace falta decir que es posible que tengan que tratar con la justicia si le matan.

Acabar con Andrew Gates evitará que los Profundos tomen el control de Bracken, ya que sus acólitos no contarán con el liderazgo adecuado y terminarán siendo detenidos por la policía. Si no desmantelan la secta antes de encargarse de Andrew, Obediah no tendrá forma alguna de interactuar con el mundo humano y se verá forzado a unirse a los Profundos en la ciudad de éstos. Terminará regresando para atormentar a la humanidad, aunque Bracken estará a salvo durante un tiempo. Los investigadores deberían ser recompensados por derrotar a Andrew. Se sugiere **1D4** puntos de COR.

Derrotar al viejo hechicero

Derrotar a Obediah posiblemente sea la parte más difícil de la aventura. Puesto que éste ya no es humano, los investigadores harían bien en no inmiscuir a la policía. El lado positivo es que si le destruyen, no tienen por qué temer una acción oficial (después de todo, lo que quedará de él serán unos huesos viejos y fauna marina muerta).

La derrota de Obediah marcará, muy posiblemente, el

final de las actividades en Bracken. Si lo derrotan sin detener antes a Andrew o a los sectarios, Bracken seguirá condenada, aunque sin el malvado Obediah guiándolos. Puesto que Obediah es un auténtico ser de los Mitos, los investigadores serán recompensados con COR, unos **1D10** puntos.



PNJs



Andrew Gates, joven hechicero

Andrew Gates es un hombre de mediana edad y de peso y apariencia normal. Tiene un fino pelo castaño y ojos marrones. También lleva gafas. Aunque no destaca por su aspecto, su mente es retorcida, insana y perversa.

Su historia se ha explicado antes, en las secciones correspondientes. En resumen, es el descendiente de Obediah Gates que descubrió su verdadera herencia.

Es muy inteligente y elabora sus planes cuidadosamente. Le ha costado mucho mantenerse en las sombras y ha hecho cuanto ha podido por no atraer la atención. Para defenderse ha puesto unas pocas barreras entre él y aquellos que pudieran venir a detenerle. Sabe muy bien que hay gente que podría venir a por él, así que ha tomado medidas. Enviará a sus acólitos contra los investigadores y se manchará las manos si no le queda otra opción. Sabe que Obediah está usándole, pero él también le ha estado usando para incrementar su propio poder.

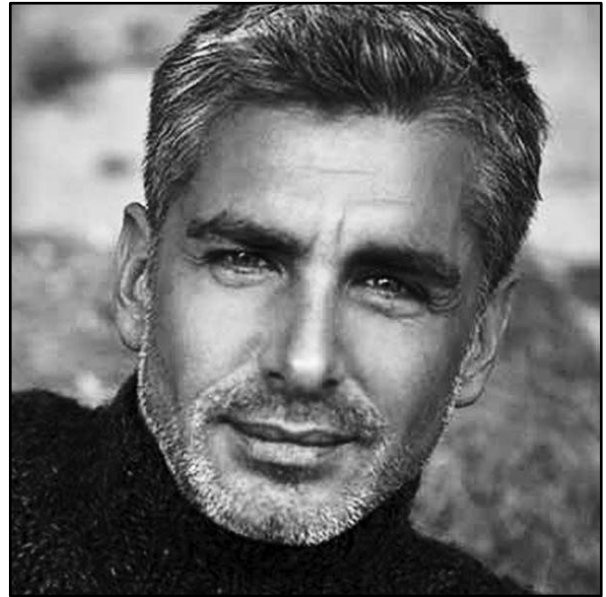
En combate, utilizará su pistola y sólo recurrirá a la magia si la situación lo requiere. Hará cuanto pueda por negociar su libertad porque desea seguir viviendo.

FUE 12 CON 13 TAM 14 INT 15 POD 16
DES 12 APA 11 EDU 16 COR 0 P.V. 14

Armas: 9mm 45% 1D10

Habilidades: Ciencias ocultas 45%, Conducir automóvil 45%, Descubrir 28%, Escuchar 37%, Hablar alemán 34%, Hablar latín 65%, L/E alemán 34%, L/E latín 65%, Mecánica 36%, Mitos de Cthulhu 21%, Nadar 34%, Orientación 41%, Pilotar embarcación 37%.

Hechizos: Agua en los pulmones, Alzar con pequeñas criaturas marinas, Arañazos sangrantes, Ceremonia de la pesca, Preparar sangre.



Calyso, viejo cazador de brujas

Calyso tiene 1'77 metros de alto y el pelo y la barba negros con algunas canas. Sus ojos son azules, con un tono blanquecino (consecuencia de los efectos de una poción). Su rostro está repleto de profundas arrugas y parece encontrarse en buena forma con poco más de cuarenta años. Siempre viste de manera conservadora, con gusto y con ropa de calidad.

Nació en 1636 en Inglaterra en el seno de una familia de nobleza menor. En 1650, su familia fue acusada falsamente de "brujería, satanismo y fechorías" por un noble más poderoso que quería sus tierras, siendo él un auténtico hechicero relacionado con los Mitos. Cuando el caso contra la familia falló, el hechicero convocó a un Vagabundo dimensional para que la matase. De la familia, solo el joven Calyso (entonces conocido como Henry) sobrevivió. Fue rescatado por un sirviente leal, que falleció durante el rescate. Aterrorizado por tan terrible experiencia, vagó por el país hasta que fue acogido por un bondadoso sacerdote. El sacerdote le puso el nombre de Calyso porque aquello era lo que el muchacho murmuraba una vez tras otra en su locura, por alguna razón desconocida. Finalmente, se recuperó de la ordinalia y creció fuerte hasta hacerse hombre. Se unió al ejército y se graduó con honores. Tenía 26 años, él y varios hombres leales a él mataron al noble que había ordenado el asesinato de su familia. El noble contaba con una considerable cantidad de poder, así que Calyso y sus hombres se fugaron del país para transformarse en aventureros. Calyso acabó en China en 1674 y estudió bajo la tutela del maestro taoísta Lin Yung, de quien aprendió artes marciales, las sendas de la magia y cómo preparar la poción de la inmortalidad. Armado con las enseñanzas de Yung, Calyso declaró la guerra a los Mitos y a otras formas del mal.

Calyso tiene más de 300 años y ha estado combatiendo a los Mitos a lo largo de tres siglos, de ahí que sea extremadamente competente, astuto y peligroso. Ha sobrevivido tanto tiempo gracias a que es muy cauto, planea cuidadosamente y sabe cuándo es mejor quitarse de en medio para luchar en otro momento. Debido a su

edad y ceguera cada vez mayores (ha usado 33 pociones, así que está ciego al 33%), se incrementa su uso de intermediarios. No obstante, es más que capaz de actuar.

Es muy rico gracias a sus inversiones pasadas, a contratos inmobiliarios y a muchos negocios. Esto le permite hacerse fácilmente con una nueva identidad cada unas cuantas décadas para no llamar la atención. Considera el dinero como un medio para conseguir un fin, aunque no lo gastará tontamente. Su forma de actuar es mantenerse al margen, ayudando a aquellos que combaten a los Mitos mediante información y recursos. Normalmente evita llamar mucho la atención sobre él porque sabe que los seres de los Mitos están más que deseosos de encontrarle y matarle (o peor).

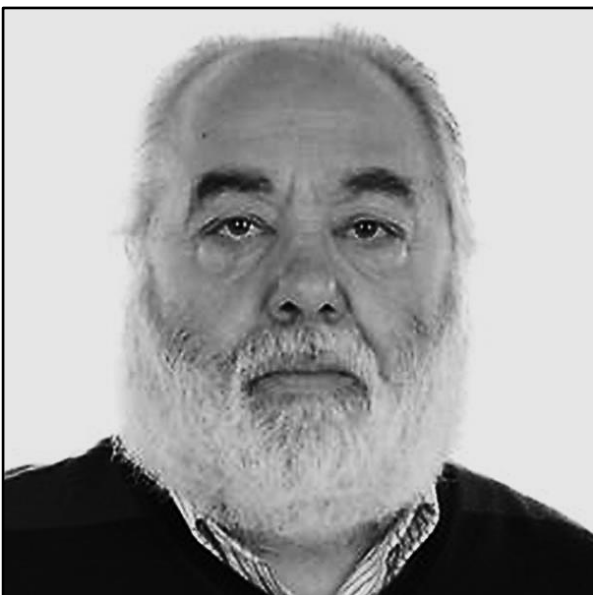
FUE 15 CON 10 TAM 13 INT 15 POD 20
DES 16 APA 14 EDU 21 COR 46 P.V. 12

Armas: Cuchillo 75% 1D4+2+1D4
Puñetazo 90% 1D3+1D4
Patada 90% 1D6+1D4
Presa 90% Especial
9mm. 65% 1D10

Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 55%, Artes marciales 90%, Botánica 30%, Buscar libros 85%, Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 85%, Contabilidad 45%, Crédito 75%, Derecho 35%, Descubrir 75%, Discreción 55%, Equitación 50%, Espada 65%, Fusil 65%, Hablar alemán 75%, Hablar chino 70%, Hablar español 35%, Hablar inglés 99%, Hablar japonés 45%, Hablar latín 85%, Historia 85%, L/E alemán 75%, L/E chino 70%, L/E español 35%, L/E inglés 99%, L/E japonés 45%, L/E latín 85%, Medicina 20%, Mitos de Cthulhu 25%, Nadar 45%, Primeros auxilios 70%, Psicología 75%, Química 35%, Regatear 95%, Seguir rastros 35%, Zoología 85%.

Hechizos: Contactar con Nodens, C/A a un Ángel descarnado de la noche, Desviar el daño, Dominar, Polvo de Solimán, Símbolo arcano.

Objetos: Concha de tortuga con 20 puntos de magia, un collar con un símbolo arcano de piedra.



Jeb Jackery, capitán retirado

Jackery tiene 67 años, es calvo y tiene una barba blanca. Se encuentra en muy buena forma y la mantiene caminando todos los días y nadando en verano cuando el océano está medio helado.

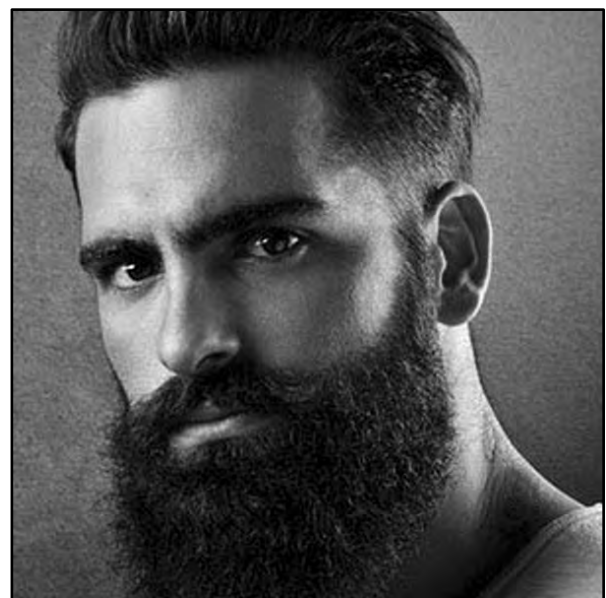
Solía trabajar como capitán de un buque de carga para una de las compañías de Calyso, y tenía la reputación de ser un oficial valiente y de confianza. Tras retirarse, Calyso le ofreció un “plan de jubilación” especial. A cambio de una casa y una pensión mensual, accedió a vivir en Bracken y vigilar. Cuando se enteró de las numerosas muertes en la zona, envió un mensaje a su contacto en la organización de Calyso. Basándose en su informe, Calyso decidió enviar a los investigadores a echar un ojo.

Jackery ha tenido alguna experiencia menor con los Mitos, por trabajar como agente de Calyso. Ayudará a los investigadores en cuanto pueda, aunque su edad le impide meterse en refriegas. Actuará mayormente como fuente de información para los investigadores y de enlace entre éstos y Calyso.

FUE 11 CON 11 TAM 13 INT 12 POD 14
DES 13 APA 13 EDU 15 COR 67 P.V. 12

Armas: Pistola .45 45% 1D10+2

Habilidades: Conducir automóvil 29%, Descubrir 26%, Discreción 26%, Escuchar 35%, Mecánica 53%, Nadar 40%, Orientación 75%, Pilotar embarcación 77%, Primeros auxilios 35%, Zoología 55%.



John Bracken

John Bracken es un hombre de 40 años con el pelo y la barba negros. Es de piel curtida como todo hombre de mar. A diferencia de la mayoría, tiene una mirada obsesiva, como si supiese cosas que es mejor no saberlas y como si hubiese hecho cosas que es mejor no hacerlas.

Es propietario de dos barcos pesqueros y de la marisquería del pueblo. Solía trabajar duro y decentemente hasta que los negocios pasaron por malos momentos y se vio arrastrado al mal por su esposa.

Todavía siente remordimientos por lo que ha hecho y podría ponerse en contra de Gates con cierto esfuerzo.

Participa en los rituales, pero no sabe de la existencia de Gates. Andrew lleva una máscara durante los rituales y no habla. Cree que su mujer es quien está al mando de lo que está pasando y que el hombre enmascarado trabaja para ella, justo lo que Andrew quiere. Sabe algo sobre los satánicos, pero no participa en sus actividades. Los satánicos tampoco saben de las suyas. Se le ha dicho que eche la culpa de todo a los satánicos si es arrestado e interrogado. A menos que los investigadores sean muy persuasivos, eso es lo que hará. También se le ha dicho que actúe de modo natural y evite llamar la atención, lo cual es exactamente lo que tratará de hacer.

Tienen licencia de armas, y ha adquirido una legalmente. Casi siempre lleva un revólver .357 Magnum. Practica regularmente con él, a menudo imaginando la careta de Andrew sobre el objetivo.

Su hija, Jessica, es detective de Miami, así que tiene mucho cuidado cuando le escribe.

FUE 13 CON 14 TAM 13 INT 12 POD 10
DES 12 APA 12 EDU 14 COR 24 P.V. 14

Armas: Revólver .357 35% 1D8+1D4

Habilidades: Conducir automóvil 35%, Descubrir 26%, Escuchar 35%, Mecánica 33%, Nadar 30%, Orientación 35%, Pilotar embarcación 57%, Primeros auxilios 25%, Zoología 55%.



Nell Bracken

Nell es la segunda esposa de John Bracken. Su primera esposa falleció de cáncer hace tres años. Nell era su contable del restaurante y acabó casándose con él. Lo abandonó un tiempo cuando el restaurante estaba sufriendo serias dificultades. Contactó con Andrew Gates, quien le ofreció un trabajo. El “trabajo” demostró ser una artimaña y Nell quedó expuesta a varias experiencias devastadoras para la mente que la condujeron al borde de la locura. Su demencia, combinada con su egoísmo, hizo de ella el agente ideal para Andrew Gates. Regresó a Bracken y ayudó a Andrew a implicar a John.

Está bastante loca y es perversa en este momento. Su principal preocupación es acumular cuanto más dinero mejor, sin importar lo que tenga que hacer. También está muy interesada en tener poder, y espera que Andrew se lo dé, por eso hace todo lo que él quiere, al menos por ahora.

Tiene la precaución de mantener una fachada de normalidad, e interpreta el papel de ama de casa muy bien. Si es interrogada por los investigadores, fingirá no saber nada de lo que está ocurriendo. Si es pillada haciendo algo incriminatorio, estallará en lágrimas y dirá llena de felicidad que la han liberado. Dirá que John y los satánicos tienen la culpa de todo, y que ella no es nada más que un peón.

FUE 9 CON 10 TAM 9 INT 13 POD 14
DES 13 APA 15 EDU 13 COR 0 P.V. 10

Armas: Semiautomática .25 33% 1D6

Habilidades: Charlatanería 65%; Contabilidad 55%, Elocuencia 55%, Regatear 45%.



Carl Denson

Carl mide 1'83 metros de altura y tiene el pelo moreno, con el bigote y los ojos grises. Es muy musculoso. Con la esperanza de conseguir dinero, dejó Bracken cuando era joven. Las cosas no le fueron bien y recurrió al crimen. Tras servir un tiempo como matón, regresó a Bracken y se puso a trabajar como pescador. No le gustaba su trabajo y decidió volver al crimen. Antes de que pudiera retomar su antigua carrera, fue reclutado por Andrew Gates. En un principio, no tenía que hacer nada más que encargos menores, pero fue siendo gradualmente atraído al reino de la locura por una exposición sistemática a los horrores de los Mitos.

Puesto que Denson no es una fuente intelectual, Andrew Gates lo utiliza sobre todo como fuerza bruta. Será usado, junto a los satánicos, como carne de cañón contra los investigadores. Obviamente, a Andrew no le preocupa tener que sacrificarle así como a los demás con tal de alcanzar su objetivo.

Denson es un acólito menor de Andrew y su lealtad

está garantizada por su locura y por el miedo que siente hacia el poder de Gates. Hará cuanto Andrew le pida sin hacer preguntas, porque sabe que no podría pasarle nada peor de lo que éste podría hacerle.

FUE 15 CON 16 TAM 15 INT 11 POD 9
DES 12 APA 10 EDU 10 COR 0 P.V. 16

Armas: .44 Magnum 45% 2D6+2
Escopeta galga 12 45% 4D6
Cuchillo 55% 1D4+2+1D4
Puñetazo 50% 1D3+1D4

Habilidades: Charlatanería 30%, Conducir automóvil 35%, Escuchar 45%.



Kevin Taylor, capitán de barco

Taylor mide poco más de metro y medio de alto. Tiene el pelo canoso, una barba poblada y ojos azules. Suele fumar en pipa. Es capitán de uno de los pesqueros de los Bracken y está implicado en las ceremonias que han mejorado la pesca.

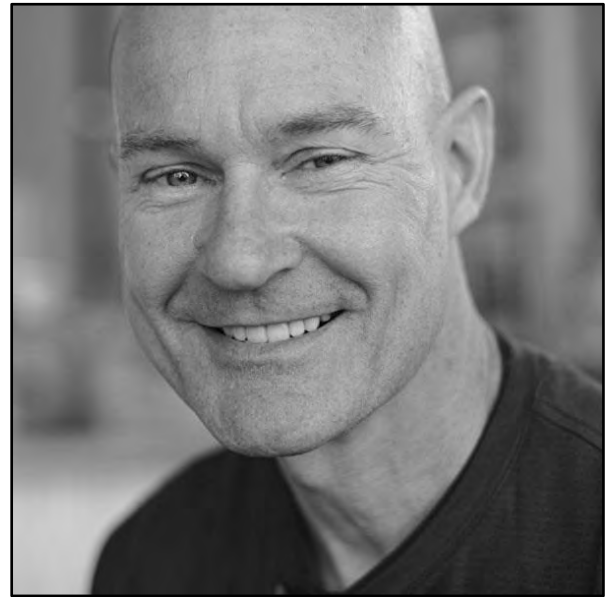
Al igual que John Bracken, Taylor participa en los rituales, pero no sabe nada de los Gates. Cree que Bracken es quien está al mando. Sabe algo acerca de los satánicos, aunque no es partícipe de sus actividades. También se le ha dicho que le eche la culpa a los satánicos si es arrestado e interrogado. A menos que los investigadores demuestren ser muy persuasivos, eso es lo que hará. Se le ha dicho que actúe de modo natural y evite llamar la atención sobre sí mismo, lo cual es exactamente lo que tratará de hacer. No se siente tan culpable como John Bracken, principalmente porque no sabe demasiado bien lo que está sucediendo como John y está más interesado en aumentar sus ingresos.

No vive en Bracken y acude cada mañana en coche desde una ciudad próxima.

FUE 13 CON 14 TAM 13 INT 11 POD 11
DES 12 APA 12 EDU 13 COR 22 P.V. 14

Armas: .38 especial 28% 1D10

Habilidades: Conducir automóvil 27%, Descubrir 22%, Mecánica 27%, Nadar 35%, Orientación 32%, Pilotar embarcación 64%, Primeros auxilios 23%, Zoología 22%.



John Gussell, capitán de barco

Gussell mide 1'60 metros de alto, está calvo y tiene los ojos marrones. Antes de trabajar para los Bracken estuvo metido en el tráfico de droga en Florida. Ahora es capitán de uno de los pesqueros de los Bracken y fue especialmente recomendado por Andrew Gates.

Participa en los rituales y sirve como acólito de Gates. Como Denson, se ha vuelto loco por culpa de Gates y es su fiel servidor. Si es arrestado e interrogado, echará la culpa de todo a los satánicos y jamás revelará nada relacionado con Andrew. No sabe de la existencia de Obediah.

Andrew le utiliza para vigilar a John Bracken. Éste, a su vez, sospecha que Gussell es un agente de Andrew y no le quita el ojo de encima.

Gussell prefiere llevar una vida de decadencia, así que Bracken no es de su gusto. Viene de fuera de la ciudad en coche a trabajar o se queda a dormir en el pesquero del que es capitán.

FUE 14 CON 15 TAM 14 INT 12 POD 12
DES 13 APA 12 EDU 12 COR 0 P.V. 15

Armas: Semiautomática 9mm 48% 1D10
AK-47 35% 1D10

Habilidades: Conducir automóvil 28%, Descubrir 42%, Escuchar 32%, Mecánica 41%, Nadar 35%, Orientación 47%, Pilotar embarcación 74%, Primeros auxilios 25%, Zoología 32%.

Marineros

No todos los tripulantes de los pesqueros de los Bracken saben lo que realmente está pasando. Los que ignoran la verdad hacen su trabajo y desean mantenerlo. Otros están lo suficiente metidos como para llevar a cabo verdaderas acciones violentas contra los investigadores. Estos hombres fueron atraídos por la locura de Andrew Gates. Gates siempre viste una túnica y una máscara cuando celebra los rituales, así que los marineros no saben de quién se trata. Se refieren a él como “el que lo sabe todo”, un título que Andrew se ha granjeado.

Siempre llevarán cuchillos para trabajar, pero si prevén que habrá gresca, es muy posible que lleven armas de fuego.

La mayoría llegó con Gussell de su negocio de tráfico de drogas. Al igual que Gussell, ve Bracken como un

lugar demasiado aburrido como para vivir.

Movimiento: 8

Armas: Puñetazo 50% 1D3+BD
Cuchillo 25% 1D6+BD

Marineros: Se ofrecen las estadísticas de hasta nueve de ellos.

	nº 1	nº 2	nº 3	nº 4	nº 5	nº 6	nº 7	nº 8	nº 9
FUE	13	12	11	13	14	11	14	12	15
CON	12	11	14	13	12	10	12	14	14
TAM	13	14	12	13	11	12	15	12	13
INT	11	10	9	9	11	12	10	11	10
POD	10	9	8	11	10	9	9	11	12
DES	13	14	12	11	12	8	7	12	15
APA	10	5	13	13	11	7	13	9	5
EDU	12	9	10	11	10	11	9	8	11
COR	50	45	40	55	50	45	45	55	60
P.V.	13	13	13	13	12	11	14	13	14
B.D.	+1D4	+1D4	0	+1D4	+1D4	0	+1D4	0	+1D4



Sarah Walt, joven satánica y homicida

Sarah es una muchacha de 16 años. Es delgada, tiene un largo pelo moreno y ojos azules. Solía ser una niña tranquila y talentosa, pero se aficionó a la brujería y poco a poco se fue metiendo en el mundo de las drogas y acabó haciéndose satánica.

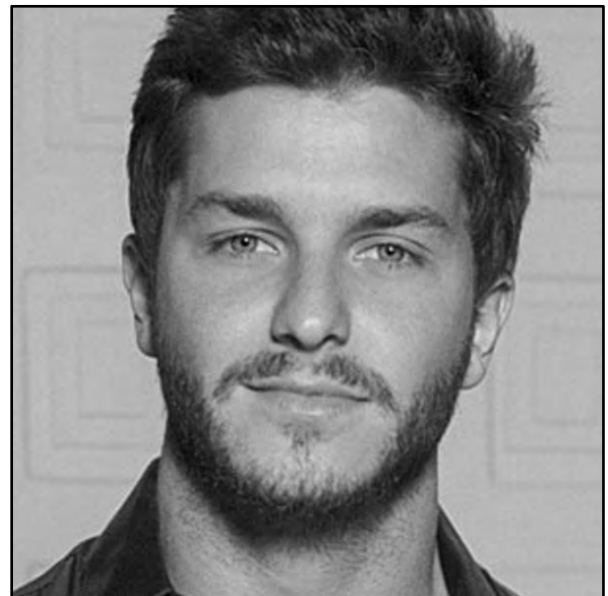
Se le ordenó matar a sus padres para demostrar su lealtad al Diablo y se le prometió un inmenso poder en una vida posterior. Dudó un poco, pero acabó matándolos mientras dormían. Creyó que el Diablo la protegería tras cometer los asesinatos y se sintió muy decepcionada cuando tuvo que huir de la policía e ir a esconderse a los bosques. Aún espera recibir su “recompensa” algún día, pero su fe se tambalea. Está profundamente deprimida y furiosa, y es muy probable que se ponga violenta si se la enfrenta.

Gracias a las visitas de algunos Profundos de Gates, cree a pies juntillas en la existencia de los demonios y de Satán. Conoce a los demás satánicos, pero no a los Gates ni a los Bracken.

FUE 8 CON 11 TAM 8 INT 13 POD 11
DES 13 APA 13 EDU 11 COR 23 P.V. 10

Armas: Automática .25 22% 1D6
Cuchillo 27% 1D6-1D4

Habilidades: Charlatanería 15%, Ciencias ocultas 15%, Conducir automóvil 24%, Discreción 14%, Escuchar 30%, Hablar latín 3%, L/E latín 3%, Ocultarse 14%.



Bill Hansen, joven satánico

Bill es un chico joven de pelo castaño y un bigote poco poblado. Viste vaqueros y una chamarreta vaquera que ha decorado con marcas mágicas.

Está muy metido en el satanismo y cree que Satán le otorgará el poder para gobernar el mundo, especialmente sobre las mujeres. Es un tanto disfuncional, aunque no particularmente violento. Ha visto a los “demonios” y tiene fe en su “religión”. Le gusta Sarah, de ahí que sea la única chica con la que habla. Ha estado cuidando de ella, llevándole comida y otras cosas.

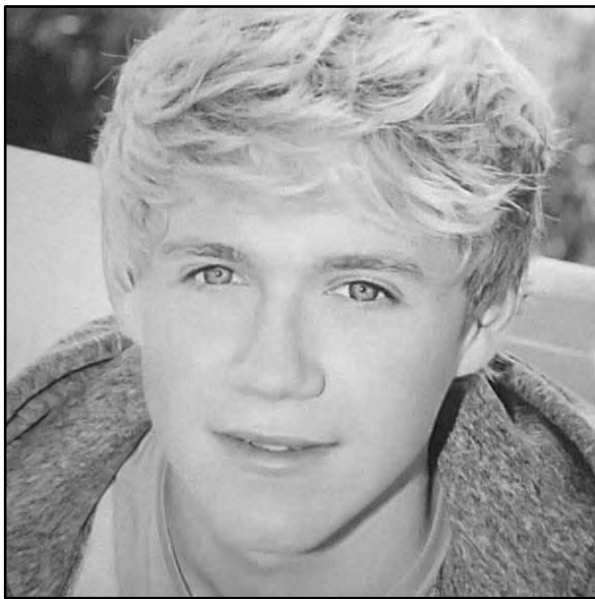
No es especialmente violento y es muy probable que

ceda ante las amenazas. Conoce a los demás satánicos, pero no a los Gates ni a los Bracken. Vive en la ciudad con su anciana abuela. Ella no tiene ni idea de en lo que él está metido y cree que es un niño que ha sido malo. Teme por él, así que no dirá mucho de sus actividades excepto a personas que considere con autoridad.

FUE 13 CON 11 TAM 10 INT 11 POD 12
DES 12 APA 11 EDU 11 COR 50 P.V. 11

Armas: Cuchillo 31% 1D4

Habilidades: Ciencias ocultas 15%, Discreción 13%, Escuchar 30%, Ocultarse 15%.



Timothy Taylor, joven satánico

Timothy es un muchacho robusto con el pelo rubio y corto y ojos azules. Se interesó por el boxeo cuando era más joven, pero lo dejó cuando se enganchó a la droga. Fue atraído por el satanismo gracias a Josh Hynes, quien le prometió la oportunidad de ganar dinero fácil para pagarse su vicio.

No se trata de un “auténtico creyente”. Se metió a satánico porque está asociado a la violencia y le da la posibilidad de robar para pagarse su vicio. Es un delincuente y puede volverse contra los otros satánicos para recibir un trato mejor. Solamente participa en algunas ceremonias y no ha visto a ningún “demonio”. Hynes lo usa como músculo para amenazar y someter a la gente. Vive fuera del pueblo junto a sus padres, pero pasa la mayor parte del tiempo en la casa de Hansen, porque allí puede hacer todo lo que quiere.

FUE 13 CON 13 TAM 15 INT 12 POD 10
DES 13 APA 11 EDU 9 COR 50 P.V. 14

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4

Habilidades: Artes marciales (boxeo) 15%, Esquivar 43%, Saltar 32%.



Josh Hynes, viejo satánico

Josh Hynes es un hombre delgado de tendencia nerviosa (sus manos siempre están activas y fuma sin parar). Tiene el pelo largo y castaño, ojos marrones y usa gafas. Suele vestir pantalones vaqueros y chamarretas deportivas.

Era un estudiante frustrado cuando decidió intentar aprovechar el fenómeno de la Nueva era. Fue de aquí para allá, haciendo algo de dinero mediante algunas estafas. Después de unos pocos años con ingresos bajos, decidió realizar una estafa a gran escala.

Desafortunadamente para él, los preparativos implicaban la lectura de un libro de los Mitos y ejecutar un hechizo del texto. Había planeado ofrecer un buen espectáculo a un grupo de californianos crédulos, pero en lugar de ello fue el causante de sus muertes cuando los Profundos respondieron a su llamada. Rogó por su vida y se ofreció a servirles, y así lo ha hecho desde entonces. Cree que los Profundos son demonios y no sabe mucho acerca de la verdadera naturaleza de los Mitos.

Andrew Gates contactó con él mediante los Profundos y lo ha enviado a Bracken para que colabore con sus planes. Hynes no sabe de la existencia de Gates y recibe todas las órdenes de éste a través de los “demonios”.

Todavía es un hombre avaricioso y está sediento de poder. Sus principales deseos son demostrar que todas sus teorías son ciertas y crear un arte que capture “el verdadero horror de la existencia”. No es un buen artista, aunque él cree que es un genio. Es presuntuoso en exceso y contempla con satisfacción maligna a la gente, debilidades que pueden aprovechar los investigadores.

A pesar de creerse poderoso e importante, no es más que un lacayo inconsciente de Andrew Gates. Gates ha hecho que se crea al mando por lo que John no conoce a los Gates ni a los Bracken. No sabe que Andrew está utilizándole a él y a los satánicos para dos cosas: conseguir víctimas para los sacrificios (creen estar entregando las víctimas a los demonios) y servir como chivos expiatorios en caso de que algo salga mal. Dado su gran ego e ignorancia ante la situación real, resulta ideal

para el papel.

Aunque se cree un estudioso de las artes mágicas, no cuenta con auténticos poderes así que prefiere disparar a la gente.

FUE 13 CON 12 TAM 13 INT 13 POD 13
DES 13 APA 12 EDU 14 COR 0 P.V. 13

Armas: Semiautomática 9mm. 27% 1D10
AK-47 34% 2D6+1

Habilidades: Buscar libros 55%, Charlatanería 34%, Ciencias ocultas 65%, Discreción 70%, Fotografía 23%, Habilidad artística (pintar) 21%, Hablar latín 45%, Historia 26%, L/E latín 45%, Mitos de Cthulhu 3%, Psicología 26%, Regatear 11%.

Hechizos: Contactar con un Profundo.



Aparecidos de criaturas marinas

Los Aparecidos de criaturas marinas son seres creados mediante el hechizo *Alzar con pequeñas criaturas marinas*. Estos seres se levantan a partir de los restos de hechiceros muertos y con pequeñas criaturas marinas (cangrejos, gusanos marinos, peces chicos, calamares, etc.) en lugar de con su carne. Por eso resultan horribles de contemplar, ya que tienen el aspecto de un esqueleto retorciéndose con terribles animales marinos que imitan un basto perfil de una forma humanoide.

Conservan sus recuerdos, habilidades, conocimientos e inteligencia. Sin embargo, su horripilante condición les afectará, así que si no estaban locos antes de su muerte, lo estarán ciertamente cuando sean resucitados.

En combate pueden usar cualquier arma o pueden emplear sus “puños”. Dado que precisan permanecer en el agua, no irán armados con armas a las que les afecte el agua. Pueden ser destruidos en combate. Si se les reduce a 0 o menos puntos de vida, el encantamiento que mantiene su existencia física caerá y “morirá”.

Obediah Gates estaba completamente loco cuando murió. Cuando fue resucitado por su descendiente, casi inmediatamente empezó a planear su venganza e intentar dar con la manera de adquirir un cuerpo humano para

reemplazar su “carne”. Su condición actual le ha vuelto más loco todavía, por lo que no parará hasta conseguir lo que quiere.

A pesar de su demencia, planifica con cuidado y tiene mucha paciencia. Sin embargo, su paciencia no es ilimitada y desea fervientemente volver a tener forma humana.

Para protegerse ha dispuesto una serie de obstáculos entre él y cualquier grupo potencial de investigadores. Estos obstáculos incluyen a los satánicos, los Bracken y Andrew Gates. Está dispuesto a sacrificarlos con tal de sobrevivir.

Aunque su cuerpo se recupera fácilmente, se le puede provocar daño suficiente como para que el hechizo deje de tener efecto, así que optará por evitar el combate. Primero evitará ser encontrado. Si esto falla, intentará acabar con sus oponentes empleando hechizos. Es muy consciente del efecto que causa el terror sobre la gente, así que empleará el hechizo *Arañazos sangrantes* para herir a un adversario e inducir al pánico a los demás. Si sabe que va a ser derrotado, intentará escapar prometiendo poder y riqueza.

	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>	<u>Obediah</u>
FUE	2D6	7	9
CON	3D6	10-11	14
TAM	3D6	10-11	13
INT	3D6*	10-11	16
POD	3D6*	10-11	17
DES	2D6	7	5
P.V.		13-14	14

* Puesto que los *Aparecidos de criaturas marinas* son creados a partir de personas (o cosas) que fueron una vez magos, tienden a contar con una media mayor en INT y POD.

Movimiento: 6.

Armas: Puñetazo 50% 1D3+BD

Habilidades: Las mismas que poseyesen en vida.

Habilidades (Obediah): Arma corta 36%, Botánica 21%, Charlatanería 23%, Cuchillo 37%, Elocuencia 21%, Fusil 31%, Hablar latín 24%, L/E latín 24%, Pilotar embarcación 34%, Regatear 20%, Zoología 21%.

Armadura: Ninguna, pero las armas capaces de empalar les causan la mitad del daño.

Hechizos: Todos conocen uno al menos.

Hechizos (Obediah): Agua en los pulmones, Arañazos sangrantes, Ceremonia de la pesca, Contactar con Cthulhu, Contactar con un Profundo, Preparar sangre.

Pérdida de COR: 1/1D10.

Profundos

Existe una pequeña comunidad de Profundos localizada a unos 3 kilómetros de la costa de Bracken, y los Gates han establecido contacto con ella. En algún momento durante la aventura es posible que varios Profundos acudan a tierra para ayudar a los Gates contra los investigadores o los habitantes.

Se ofrecen las estadísticas de nueve monstruos anfibios. Son inteligentes y astutos, así que no entrarán en combate sin contar con un plan. Prefieren no ser vistos

por los humanos, y si lo son, harán cuanto puedan por eliminar a los testigos.

Movimiento: 8/10 nadando.

Armas: Garra 25% 1D6+BD

Lanza de pesca 25% 1D6+BD

Armadura: 1 punto.

Pérdida de COR: 1/1D6.

Profundos (9):

	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>	<u>nº 1</u>	<u>nº 2</u>	<u>nº 3</u>	<u>nº 4</u>	<u>nº 5</u>	<u>nº 6</u>	<u>nº 7</u>	<u>nº 8</u>	<u>nº 9</u>
FUE	4D6	14	11	13	11	21	16	16	21	16	9
CON	3D6	10-11	11	11	12	10	7	10	13	13	9
TAM	3D6+6	16-17	18	15	19	21	17	14	19	15	10
INT	2D6+6	13	10	15	10	12	9	10	10	14	9
POD	3D6	10-11	7	10	8	12	13	8	10	9	9
DES	3D6	10-11	4	11	10	13	15	7	11	7	11
P.V.		13-14	15	13	16	16	12	12	16	14	10
B.D.		+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+2D6	+1D6	+1D4	+1D6	+1D4	0



Hechizos

Arañazos sangrantes

Este hechizo puede realizarse con el fin de provocar dolor y sufrimiento a una víctima. El hechicero hace gestos a la víctima mientras se hace un corte en uno de sus brazos. Si le supera en un enfrentamiento de POD, la sangre desaparece y unos arañazos rojos aparecen en la víctima, desgarrándole la carne. Estos arañazos forman rápidamente heridas que sangran abundantemente, dejando de manifiesto la materialidad de los arañazos. Los arañazos infligen 1D2 puntos de daño por asalto. Aparte del daño, la víctima sufre un dolor intenso que reduce sus habilidades en un 10% por asalto mientras dure el hechizo. Este hechizo cuesta 3 puntos de magia más 1 punto por cada asalto que se quiera mantener. También cuesta 1D4 puntos de COR. Durará 3 asaltos a menos que el hechicero le ponga fin antes. Al expirar, los arañazos no sangran tanto, aunque las heridas permanecen. Ver a una víctima del hechizo mientras los arañazos actúan cuesta 1/1D4 puntos de COR.

Ceremonia de la pesca

Este hechizo se realiza con el objetivo de mejorar la cantidad y la calidad de la pesca. Requiere 2 litros de sangre tratada mediante el hechizo *Preparar sangre*. La sangre se aplica sobre el casco del bote y se la deja correr por el agua. Mientras se pinta el bote con diferentes símbolos, el hechicero entona un cántico gutural. Una vez completado el hechizo aquellos que usen el bote pescarán entre un 50% y un 150% más de pescado de lo normal durante el siguiente mes (30 días), ya que los peces se verán atraídos al bote gracias a la sangre encantada. Ejecutar este hechizo cuesta 6 puntos de magia y 1D4 de COR.

Preparar sangre

Este hechizo se realiza con el propósito de extraer y preparar sangre humana para su uso en la *Ceremonia de la pesca*. Ha de llevarse a cabo con el cadáver fresco de un ser humano (fallecido no más de 2 horas). Su realización implica un breve canto ritual, marcar la piel de la víctima a la altura de una arteria con un pequeño símbolo místico y después cortar dicha arteria. Una vez hecho el corte, el hechicero entona un cántico monótono y se extrae la sangre de la víctima lentamente, deteniendo la hemorragia una vez sacados 2 litros (un cuerpo humano medio cuenta con 5'5 litros). Este proceso dura 15 minutos. La sangre está lista para ser utilizada en la *Ceremonia de la pesca*. Ejecutar este hechizo cuesta 1 punto de magia y 1D4 de COR.

Alzar con pequeñas criaturas marinas

Este horripilante hechizo requiere (o al menos la mayoría de éstos) de un hechicero fallecido, por lo menos 1 litro de sangre humana fresca y el acceso al mar o el océano. Un hechicero es una persona que ha perdido al menos un 25% de sus puntos de COR originales mediante el uso de magia relacionada con los Mitos. No importa cuánto tiempo lleve muerto el hechicero. Se graban varios

símbolos en los huesos mediante un utensilio mientras se entonan las palabras del hechizo. Esta parte dura 2 horas y cuesta 4 puntos de magia y 1D4 de COR. Una vez hechos los grabados, se dejan los restos en el mar a poca profundidad. Entonces el usuario vierte la sangre en el agua sobre los restos mientras canta la parte final del hechizo. Esta parte del hechizo lleva unos 15 minutos y cuesta 3 puntos de magia y 1D3 de COR. Una vez finalizada, la sangre atrae a diferentes criaturas marinas de pequeño tamaño (cangrejos, calamares, gusanos, peces pequeños y por el estilo) hacia los huesos. La magia del hechizo atará los cuerpos de las criaturas a los huesos dándole forma humana. Presenciar este proceso de cerca cuesta 1/1D6 puntos de COR. La recién formada criatura se alzará y se tambaleará en el agua. Si al hechicero le quedaban puntos de COR cuando falleció, pierde 1D30 cuando es consciente de su condición actual.

Agua en los pulmones

Este hechizo se realiza con el fin de infligir daño a una víctima llenando sus pulmones con agua del mar. No hace falta decir que el conjuro únicamente funciona en criaturas con pulmones. Para efectuarlo, el hechicero precisa de un objeto personal de la pretendida víctima a la que ha pertenecido en los últimos 5 años. Realizar el hechizo lleva 3 horas. El hechicero ha de sumergirse en agua hasta la altura del pecho y cantar y gesticular durante la duración del hechizo. Pasado ese tiempo, se tira POD contra POD en la Tabla de resistencia cada asalto. De tener éxito, la víctima empieza a ahogarse (de acuerdo a las reglas de Asfixia). El hechizo continúa hasta que la víctima muere ahogada o el hechicero pierde en el enfrentamiento de POD. Si el hechicero falla la tirada, la víctima se deshace del conjuro y es capaz de expulsar el agua de sus pulmones. El daño sufrido por la víctima se mantiene. Las víctimas matadas mediante este hechizo parecen haberse ahogado, a pesar de que su cuerpo, ropa y demás estén secos. Ejecutar este hechizo cuesta 5 puntos de magia más 1 por asalto de efecto. El hechicero también pierde un número de puntos de COR igual a la mitad de puntos de magia empleados.

Objetos

Poción de Lin Yung

Esta poción fue inventada en 1434 por el filósofo taoísta Lin Yung, en su búsqueda de la inmortalidad. Yung no estaba contento con cómo funcionaba la poción, ya que causaba un debilitamiento gradual de la energía vital del usuario provocando finalmente ceguera. En 1676, el aventurero y cazador de brujas Calyso conoció a Lin Yung mientras seguía el rastro de un hechicero fugitivo. Lin Yung le confió el secreto de la poción a Calyso, quien la bebió para seguir vivo durante siglos.

Preparar la poción es un proceso difícil y agotador. Se ha de reunir una variedad de plantas y extractos de extraños animales y mezclarlos en un cuenco de hacho a partir de un barro especial. Encontrar estos elementos

siempre es extremadamente difícil porque son raros, inusuales y perecederos. El creador debe trabajar con los materiales sin parar durante 2 días. Entonces imbuye a la mezcla con 1 punto de POD tras 12 horas de meditación intensa mientras se sostiene el cuenco. Luego se entierra la poción durante 10 años. Al desenterrarse debe ser consumida antes de 24 horas o perderá todo su efecto. Este proceso requiere una tirada de CONx5 (se precisa de fuerza física) y de PODx5 (y de fuerza de voluntad). Una dosis prevendrá del proceso de envejecimiento al individuo durante 10 años. Un individuo sólo puede consumir una dosis por década. Beber más de una no tendrá un efecto positivo. Aunque prolonga la vida, cuenta con efectos secundarios perjudiciales. Primero, la poción provoca una pérdida gradual de la visión. Cada poción consumida implica una pérdida de visión de un 1%, así que tras 100 pociones (unos 1.000 años) una persona se volverá absoluta e irremediablemente ciega. Segundo, la poción absorbe la energía vital, dando como resultado la pérdida de 1 punto de COR cada 10 pociones consumidas. Tercero, prolongar la vida de este modo cuesta 1D3 puntos de COR por poción

consumida. Aprender a preparar esta poción requiere un entrenamiento extensivo por parte de alguien que sepa cómo fabricarla. Este proceso lleva al menos 3 meses, tras los cuales el aprendiz ha de tirar Conocimientos o no comprenderá tan difícil proceso.

Matriz de caparazón de tortuga

Este extraño objeto se lo entregó Lin Yung a Calyso. Se parece a una piedra plana y desgastada, aunque en realidad se trata de un caparazón de tortuga. Su portador puede ponerse en armonía con él sosteniéndolo entre sus manos mientras medita durante 12 horas. El usuario imbuye al caparazón con 1 punto de POD y después puede utilizarlo para su propio beneficio. Cada día, el usuario puede imbuir al caparazón con puntos de magia para usarlos posteriormente. Estos puntos de magia quedarán almacenados indefinidamente en el caparazón y podrán ser utilizados por su propietario mientras lo posea. El caparazón puede almacenar un número de puntos de magia igual al POD de su propietario. No puede ser usado por otra persona hasta que fallezca el propietario anterior.

圖形現兒嬰

他日雲飛方見真人朝上帝

潛龍今已化飛龍
變現神通不可窮
一朝跳出珠光外
漫身直到紫微宮

神水澄液
氤氳根株
內外無塵
長養聖軀

夫蟠蟠之真
孕蟠蟠之子
傳其情交某
精此其氣何
其神隨無大
小俱得其真

氣穴法名無盡歲
歲包於寂寂包空
我問空中誰氏子
他云是你主人翁

衍在坐卧
抱璞守確
綿綿若存
念茲在茲

此時丹葵更須慈母情嬰兒



Ilustración de Lin Yung del libro *El secreto de la flor de oro*

Ayudas de juego

Ayuda nº 1: Listado de víctimas.

<u>Meses antes</u>	<u>Nombre</u>	<u>Causa de la muerte</u>
5	John Carlson	Ahogo accidental
5	Jane Carlson	Ahogo accidental
4	Carl West	Ahogo accidental
4	Diane Smedley	Ahogo accidental
3	David Cane	Caída accidental
3	Linda Smith	Ahogo accidental
2	Fred Cliff	Accidente automovilístico
2	Gloria Cliff	Accidente automovilístico
1	Jack Wilson	Accidente de bote
1	Danielle Brown	Accidente automovilístico
Este mes	Jim Walt	Homicidio
Este mes	Kelly Walt	Homicidio

Ayuda nº 2: Carta entregada a los investigadores.

Estimado :

Han llegado hasta mis oídos una serie de "accidentes" que han tenido lugar en las proximidades del pueblo de Bracken, Maine. Dicho pueblo tiene un punto negro en su historia y es posible que éste se extienda hasta nuestros días.

Te ruego que viajes hasta Bracken, quizás con amigos de confianza, e investigues el homicidio de Kelly Walt. Tengo la impresión de que estas desafortunadas personas pudieran haber sido las últimas víctimas de un mal muy antiguo.

Uno de mis agentes, Jeb Jackery, vive en Bracken. Cuando llegues a Bracken, contacta con él para que te ayude.

La llave que te entregará es de un viejo arcón. El arcón se encuentra en el museo del pueblo. Solicita educadamente ver el arcón y enseña la llave al encargado, y seguro que te dejará abrirlo. Los documentos que hay dentro te serán muy útiles, si las cosas están como me temo.

Si mis suposiciones son ciertas, podrías descubrir una gran amenaza cerniéndose sobre los habitantes de Bracken. Si es así, contacta con mi agente y pronto llegará ayuda.

Para terminar, debo prevenirte de que podrías meterte en una situación muy grave. Sé cauto, no te pases de listo y busca la ayuda de mi agente.

Ayuda nº 3: Extracto de *Mitos de los indios americanos*.

Daniel Smith, 1734

Los indios de esta tierra tienen muchas historias interesantes acerca de monstruos y lugares mágicos y malditos que en muchos aspectos recuerdan a la antigua Grecia. Un guerrero que había viajado muy lejos me contó una historia interesante. Me contó que una roca cayó del cielo y atrajo a hombres de ciudades submarinas. Este guerrero me contó cómo estos habitantes submarinos lucharon contra la gente del lugar. Algunos de estos hombres submarinos fueron masacrados por bravos guerreros, pero continuaron llegando, por lo que abandonaron aquella tierra a manos de aquellos hombres perversos.

Ayuda nº 4: Extracto de *Espiritualismo en los años veinte*.

El aumento generalizado del espiritualismo en la década de 1920 causó ciertos incidentes en distintas partes del país... Uno de los más extraños tuvo lugar en Nueva Inglaterra, cuando se transportaron cuatro rocas a un área apartada en la costa de Maine. Las rocas fueron dispuestas en torno a una quinta, la cual supuestamente "cayó de las estrellas". De acuerdo con el folclore local, la roca fue examinada en la década de 1930 por un profesor universitario. Dicho profesor confirmó que la roca no era terráquea. Desafortunadamente, su informe no ha sido aún corroborado.

Las cuatro rocas en cuestión fueron trasladadas por el rico, aunque excéntrico, William Desantis. Según un artículo de periódico, Desantis llevó las rocas hasta allí para acentuar la concentración de energía espiritual. Él y sus compañeros celebraron rituales secretos a lo largo de cuatro años hasta la muerte de Desantis en 1929. Aunque existen varias historias acerca de la muerte de Desantis, el juez de instrucción la atribuyó a un ataque cardíaco. Puesto que Desantis era ya mayor y su salud precaria, esto no resulta sorprendente. Algunos de sus seguidores sostienen que su corazón se paró cuando unos espíritus aparecieron de entre las rocas.

Ayuda nº 5: Extractos de las notas del arcón. En las notas también dice que la ubicación de la zona de escombros está a una hora y media caminando hacia el noreste de “la piedra”.

...En 1822 conocí a Daniel Bracken. Me pareció un hombre de fortaleza mortal y con un oído dispuesto para mis historias. Después de regresar al Nuevo mundo, jamás creí volver a oír hablar de él...

...En 1849 los dos hijos de Daniel vinieron a verme. Afortunadamente para ellos y el pueblo yo vivía todavía en la misma ciudad, y no tuvieron problemas para localizarme. Los tres regresamos juntos al Nuevo mundo y en 1850 llegamos a Bracken. El viaje no fue fácil, pero hicimos un buen tiempo a pesar de las tormentas...

...Al llegar me enteré de que un hombre llamado Obediah Gates había tomado el control de todo el pueblo de Bracken. Tras algo de investigación, averigüé que aquella gente se enfrentaba a un mal auténtico. Mi llegada generó confianza a Daniel y sus seguidores, y se produjeron numerosas reyertas entre ellos y los sicarios de Gates. Estos últimos, mediante traiciones y acciones malintencionadas, fueron sonoramente aplastados en las calles...

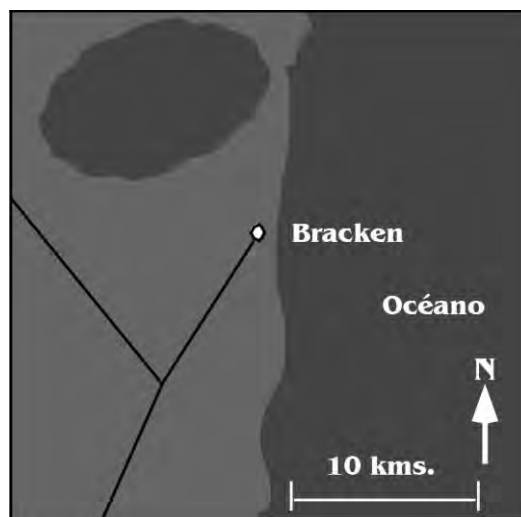
...En el transcurso de las semanas siguientes, el pueblo fue una olla a presión. Lo habitual eran pequeñas refriegas. Daniel me urgíó a actuar contra Gates directa e inmediatamente, pero le convencí de que lo mejor era actuar con la debida cautela...

...En el transcurso de mi investigación descubrí que Gates estaba aliado con ciertos seres terribles que moraban bajo el océano. Por suerte, yo sabía cómo tratar con cosas tan ruines...

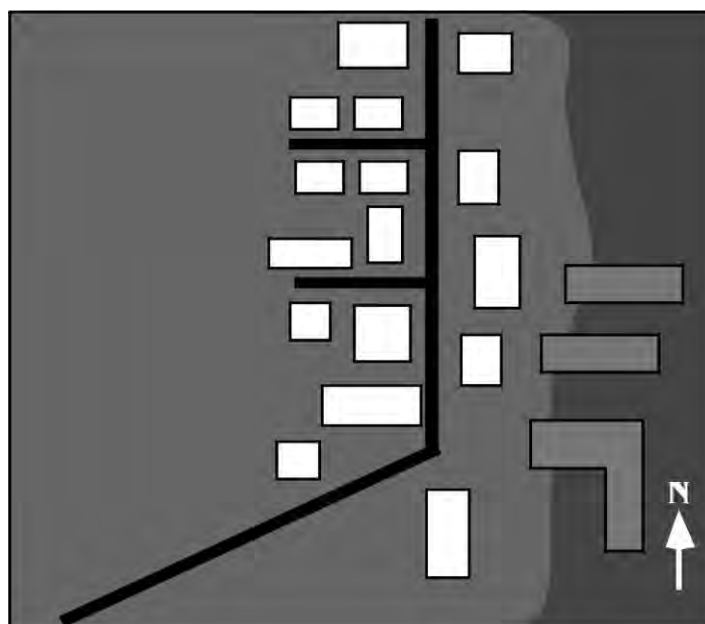
...El 24 de septiembre estábamos listos para actuar. Hombres armados atacaron a los hombres de Gates y los expulsaron del pueblo. Mientras que este ataque se llevaba a cabo a primeras horas de la mañana, sorprendí a Gates en su casa y le disparé con mi pistola, y le corté la cabeza con mi sable. Sabedor de lo que eran capaces tales seres y cosas, descuarticé el cuerpo de Gates y lo arrojé al mar. Temiendo que pudiera haber algo más en la casa, la quemé hasta los cimientos...

...Sin su líder, los seguidores de Gates abandonaron el pueblo, y parece que el mal se da un descanso... por supuesto, el mal supura como los hongos malignos.

Ayuda s/n: Mapas para los investigadores.



Mapa de la zona



Mapa de Bracken



Mapa de la zona de escombros

Próximamente en español:

La maldición de Nínive
(The Curse of Niniveh)

Diario de Neve Selcibuc
*(The Journal of Neve
Selcibuc)*

Diario de Reginald
Campbell Thompson
*(The Journal of Reginald
Campbell Thompson)*

Locura en la ciudad de
Londres
(Madness in London Town)

El mal de Arkham
(The Arkham Evil)

Susurros en la oscuridad
(Whispers in the Dark)

La apuesta
(The Bet)

Un mal sueño
(Book of Dark Wisdom I)

Solamente tras caer la
noche

(Book of Dark Wisdom I)

Ghostmail
(Book of Dark Wisdom I)

Sombras junto al fuego
(Book of Dark Wisdom II)

Los libros para colorear de
la Sra. Bentley

(Book of Dark Wisdom II)

Los demonios de Hithfenn
(Book of Dark Wisdom II)

Y más...