

# ¿Que hacéis?



## The Party

Por Luis D'Estrées.

**NOTA:** Esta aventura ha sido creada para ser jugada por un jugador y un guardián de los Arcanos y para jugar con las nuevas competencias publicadas en TROLL nº 1. Puede desarrollarse en cualquier ciudad, mientras ésta sea mínimamente importante (tenga zona residencial o una clase social alta reconocida).

Todas las características y competencias de los NPC se hallan al final del módulo.

### INTRODUCCION

El investigador se encuentra solo durante el día

(el resto del grupo no puede acompañarle por tener obligaciones o trabajos pendientes a imaginación del Guardián).

Finalizando el día se verá envuelto en LA FIESTA.

**NOTA:** Se ha previsto que dos personajes no jugadores sean co-protagonistas junto con el investigador o investigadora: Richard Brent y Karen Edberg. Este módulo relata los acontecimientos para que sean jugados por un investigador de sexo masculino, pero en el caso que fuese una investigadora sólo hay que cambiar las interpretaciones de Richard y Karen en el módulo. (Ella se transformará en la víctima y él en posible aliado de la investigadora).

### LA HISTORIA

El investigador se encontrará en las calles de la ciudad hacia las 19.30 h, hora en la cual asistirá a un desfile de coches que irrumpirá dando bocinazos y armando escándalo, visiblemente eufóricos.

El primer coche de la caravana (un Plymouth blanco descapotable o similar) está ocupado por una curiosa pareja: Richard Brent (al volante) y Karen Edberg.

Karen repara en la presencia del investigador (que asiste atónito al espectáculo) y hará parar el coche, para entablar luego conversación con el investigador e invitarle a la fiesta.

Su encanto y elocuencia son irresistibles al inves-



tigador, que aceptará encantado la invitación.

Este podrá observar que Karen y Richard van disfrazados (Karen de princesa egipcia y Richard de príncipe árabe, y se acomodará en los asientos traseros del automóvil.

La caravana de coches reemprenderá la marcha y se dirigirá hacia el barrio rico de la ciudad. Durante el viaje, Karen simpatizará con el investigador y le atosigará con preguntas (evitando así que el investigador pregunte demasiado), al fin y al cabo es la relación públicas de la fiesta.

Tras internarse en el barrio elegante de la ciudad los coches subirán por las calles, desfilando entre lujosas mansiones. A las 20.30 h. tomarán un pasaje privado (una estrecha calle asfaltada, con preciosa arboleda a los lados) que desembocará frente a una enorme verja dorada, entrada principal a la mansión.

Si el investigador tira con acierto "Encontrar objeto escondido", habrá podido ver las iniciales de la mansión en la placa de entrada: END

Al traspasar la verja los coches penetran en una zona con gravilla, dispuesta para el aparcamiento de los mismos. Hay numerosos coches ya aparcados, todos ellos de lujo.

Puesto que lo más normal es que el investigador no vaya disfrazado, Karen le sugerirá el acompañarle al guardarropía para probarse un disfraz adecuado.

Si el investigador acierta "Encontrar obj. escondido" observará que Richard luce en su cinto un precioso puñal árabe. Si mostrase además interés podría conseguir que Richard se lo

dejase ver ("Camelar" o "Elocuencia") y observaría ("Arqueología") que es auténtico y del siglo XII.

Richard, que se habrá comportado de un modo muy correcto (aunque un tiro acertado de "Psicología" permitiría averiguar que parece preocupado y que intenta disimular cierto malhumor) se excusará ante el investigador y hablará un momento con Karen un poco apartados.

Un tiro de "Escuchar" permitirá oír briznas de la conversación:

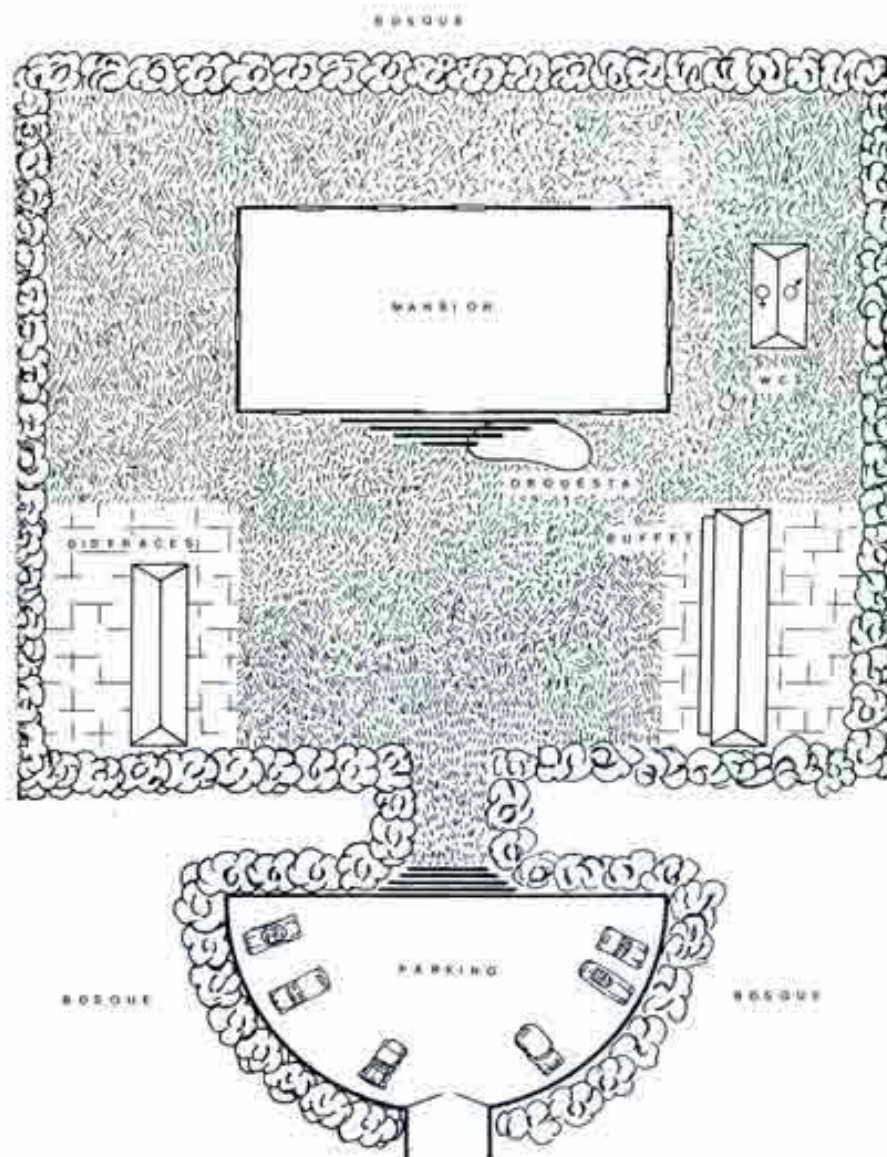
"Estoy harto... esto tiene que acabar... me va a oír... se lo pienso decir a Shel-

ton..."

En caso contrario, el investigador observará que Richard parece disgustado mientras habla con Karen.

Al poco tiempo la pareja vuelve hacia el investigador, y mientras Karen se ofrece para ayudarlo a escoger disfraz, Richard se excusa y se retira. Son las 21.00 h. Si el investigador lo sigue con la mirada ("Seguir pista"), verá a Richard entrar en la mansión End.

Karen enlaza al investigador por el brazo y lo lleva entre sonrisas y atenciones a la tienda donde se encuentran los disfraces. Si





el investigador desea conocer a End, Karen le dirá que es un millonario tan ex céntrico que nadie lo conoce salvo Shelton.

A la entrada de la tienda hay un sirviente que viste túnica de monje con capucha (que le oculta el rostro) guantes y botas de montar negras. Tras la capucha se oculta un rostro de gitano (y un tiro de "Antropología" permitiría determinar más precisamente su origen húngaro, a condición claro está, de lograr verle el rostro).

Karen le sugerirá al investigador varios disfraces, todos históricos (a gusto del Guardián).

Una vez disfrazado, el investigador y Karen podrán pasear por el jardín o dirigirse al buffet, o a tomarse una copa.

En el caso que el investigador quiera interrogar a Karen y la atosigue con demasiadas preguntas indiscretas se verá abordada por un invitado de la fiesta y tendrá que atenderlo dejando al investigador solo.

El investigador puede dirigirse al Buffet, a la barra, al baile en el jardín, a los servicios que se hallan en un lateral de la mansión, bajo un entoldado adaptado como letrinas, o incluso darse una vuelta por los jardines o el aparcamiento.

Y esta es la información que se puede averiguar:

a/ Entre la gente (en el baile o en el buffet, etc), si acierta varios tiros de "Escuchar" podrá oír los rumores de estos rumores:

"... Sullivan se está volviendo un auténtico tahir".  
"... Estas fiestas me dejan molido..."

"... Tienes que probar estas pastillas querida, te

liberan de todas tu inhibiciones..."

"... Tengo que conseguir la receta de este ponche, es definitivo..."

Un tiro de "Psicología" durante el baile le permite observar que la gente baila muy frenéticamente.

b/ Si se acerca a la orquesta, el investigador puede observar desde ella la entrada principal a la mansión. Frente a la entrada se encuentra Balek, disfrazado de corsario musulmán con cimitarra al cinto.

Si el investigador repasa en él más tiempo, verá como se dirige hacia el grupo e intercambia con ellos palabras corteses y les entrega de manera disimulada un pequeño paquete (es una droga muy poderosa).

c/ En el buffet o en el bar el investigador podrá ser abordado por Almira (una prostituta de lujo), que le seducirá con todo descaro.

Un tiro con acierto de "psicología" le permitirá al investigador observar que Almira ejerce de prostituta, y que le rodea un aura de malignidad.

Si el investigador ha bebido ponche (los sirvientes insisten en servir esa bebida mejor que otra), tendrá que acertar en su competencia de "Bebida" para no embriagarse.

Cuando el investigador esté en compañía de Almira, aparecerá en escena un tercer personaje llamado Julius, que intentará llevarse a Almira. (Julius y Almira se conocen).

d/ Si el investigador decide merodear por los alrededores de la mansión (jardines, etc) observará signos evidentes de desenfrenadas orgías (parejas revolcándose por la hierba, a discreción del master).

A las 21.30 h, por la parte trasera de la casa y desde el solarium ubicado en la parte más alta, caerá el cuerpo de Richard Brent.

Si el investigador se halla en las cercanías, un tiro de "Escuchar" podría permitirle oír el ruido de los cristales al romperse.

De 21.30 h a 21.50, el cuerpo sin vida de Richard yace en el suelo de la parte trasera de la mansión.

A las 21.50 h, Balek y dos sirvientes aparecen para intentar disimular el cuerpo de Richard en los arbustos que crecen junto a la mansión.

El guardián deberá tener en cuenta donde se encuentra el investigador entre las 21.30 h y 21.50 h actuando en consecuencia según el momento y situación.

Examinando el cuerpo de Richard, y acertando 4 tiros de "Encontrar objeto escondido" el investigador notará por este orden:

1- que la daga de Richard ha desaparecido (solo está la funda).

2- descubrir que en el puño crispado de Richard, se halla un medallón. (Se permite en caso de fracaso, un tiro de suerte).

Medallón: en el centro del mismo hay un relieve de una figura tentacular, en los bordes hay unos signos extraños que producen un extraño mareo al mirarlos. La vista de este medallón hace perder 103 puntos de SAN si no se supera el tiro.

3- En los bolsillos de Richard se encuentra una agenda. En ella figuran nombres de militares, jueces, senadores, ... (entre ellos Julius).

4- Si el investigador mira hacia arriba podrá observar



que los cristales rotos son de la parte superior de la mansión.

Si el cuerpo de Richard ha sido escondido en las malezas, el investigador deberá hacer un tiro de "Encontrar objeto escondido" para descubrir rastros del impacto del cuerpo en el suelo (o "Suerte" para pisar cristales) seguido de "Seguir pista que dé con el rastro del cuerpo arrastrado, tras lo cual procederá al registro igual que antes (no le han registrado y por lo tanto se halla en posesión de todos los elementos).

22.30 h Shelton advierte que le falta el medallón y encarga a Balek que lo recupere. Balek se hará acompañar de 2 hombres y si no lo encuentra irá en busca de Karen o del investigador si éste no ha sido muy discreto.

A partir de este momento los acontecimientos se precipitan. El investigador tiene varias opciones y tendrá que ser discreto si quiere evitar problemas.

Puede tener en Karen Edberg una aliada potencial si acierta en su "Elocuencia".

Mientras que todo comienza a oídos de Balek, Julius, Sullivan o Almira solo le traerían problemas puesto que estos son secuestrados de Shelton.

Convenciendo a Karen o actuando por su cuenta el investigador puede intentar entrar en la mansión END.

#### LA MANSION END

El Guardián puede indicar al investigador que el camino parece libre porque Balek se ha ausentado (por pasar droga o simplemente por buscar a Richard) sin embargo un tiro de "Discre-

ción" permitirá saber si al gún sirviente o cómplice se ha dado cuenta de su entrada.

#### 0- Hall

Entrada a la mansión, sala de espera. Rinconete decorada con armaduras en los ángulos de la sala. ("Arqueología" permitirá deducir que son auténticas).

#### 1- Gran salón de baile

Vacío y oscuro hasta que sea medianoche. Enorme suelo de parquet con cristales en el muro Norte.

La sala estará vacía hasta las doce horas en la cual los invitados en fuerte estado de excitación (por las bebidas, drogas o frenesí del Baile) entrarán en esta sala para terminarla noche con un "Gran Baile" que no es más que una orgía.

#### 2- Salón de estar

Sofás, sillones y un sirviente sentado junto a una puerta que da acceso (si él lo permite) a la sala de juego.

Sala de juego:

En esta sala cubierta por una intensa humareda, están Sullivan y otros jugadores frente a una mesa de Poker. El investigador puede echar unas manos y probar su competencia de "Juego". Cuando Sullivan pase, la competencia se ejecutará de modo normal (como se indica en el TROLL nº 1). Si Sullivan juega, el investigador siempre perderá, ya que Sullivan hace trampas. Las apuestas son muy fuertes y los otros jugadores (muy malhumorados) vienen perdiendo una suma elevada.

#### 3, 4, 5 y 6- Nada anormal.

#### 7- Cocina

Normal excepto que la

puerta de servicio está cerrada (FUE: 5).

#### 8- Habitaciones del servicio

Cerradas con llave, no ocultan nada interesante.

#### 9- Biblioteca

Nada interesante a primera vista. Un tiro de "Biblioteca" acertado permitirá constatar cierto desorden en una colección de obras comunes.

Con "Encontrar obj. escondido", el investigador, podrá observar un mecanismo oculto con un doble fondo que permite acceder a otros libros de ocultismo, magia, etc...

Dos tiros de biblioteca darán:

1/ Libro del mito del Chtulhu en inglés titulado "Cuerpo y alma" por Ibn-el-Idrisi, Ed. Smith & Simpson (tratado de filosofía sobre la pervivencia del cuerpo. Sin hechizos).

Si el investigador lo lee tranquilamente ganará un 4% en "Mito de Chtulhu" y perderá 1d4 de SAN si no supe-  
ra el tiro.

2/ Libro de ocultismo que aporta al investigador después de una concienzuda lectura (1d6 días) un 10% en ocultismo. El título es "Profondeus de l'espirit" (francés) por Ieronimas Bracciae (Ed. Marne et Loire).

#### 10- Despacho

Un registro del despacho permite descubrir las siguientes pistas:

Cajón de despacho cerrado. Forzarlo con el abrecartas de la mesa no cuesta nada (tabla de resistencia con FUER:3 de la cerradura).

Dentro encontrarán:

- Una serie de documentos y carpetas entre las cuales (por "Biblioteca") destaca



rá un poder de End para Greg Shelton, abogado/secretario del señor End y unos movimientos en el extracto de la cuenta corriente de End muy exagerados.

- Al fondo del cajón ("Encontrar objeto escondido") hay una carpeta con las iniciales G.S. En su interior figura un extraño organigrama que implica a muchos nombres y prevee espacios en blanco para ministros, generales y presidente.

- Una correspondencia dirigida a Greg Shelton:

a/ carta de un clan escocés (leer/escribir inglés) permite entender que están a la espera de poder enviarle el material que usted tanto necesita para sus "propositos"

b/ Carta de un tal Adhad Ben-Salad (leer/escribir Árabe) informándole que sigue buscando el libro por el cual usted mostró tanto interés y espera poder conseguirlo de aquí a breve plazo.

c/ Carta de Hungría. (Leer/Escribir Alemán). Informa al Sr. Shelton que pronto vendrán a incorporarse a sus servicios dos "nuevos sirvientes" y espera que los eduque tan correctamente co-

mo hizo con los demás.

#### PRIMERA PLANTA

11- Al llegar al distribuidor un acierto en la competencia de "Escuchar" permite oír un ruido en una sala por la cual filtra una débil luz.

Es una sala de juegos. En ella esta un joven de 16 años aproximadamente. El chico esta de espaldas y no parece oírle, pero instintivamente girará la cabeza y mirará al investigador.

Su extraña mirada sorprenderá al investigador. Un tiro de "Idea" resuelto con éxito le hará comprender que tiene mirada senil.

End, porque el chico es End, se levantará cordial, y le preguntará al investigador -¿Vienes a jugar conmigo? Que extraño, porque normalmente el Sr. Shelton no deja que nadie me visite. ¿Quieres ver mis juegos? End se desplazará con dificultad y ademanes de viejo lo cual impresionará al investigador. Otro tiro de "Idea" exitoso le hará perder 1d4 de SAN (si no pasa su tiro de SAN). End no es otra cosa que un viejo en un cuerpo y una mente de niño.

End se comportará como un niño y le hablará de sus juegos y caprichos. Si le menciona los disfraces y el investigador notó que éstos eran auténticos, End le explicará que -Shelton me los trae del pasado-. El investigador perderá 1d3 de SAN (si no pasa su tiro de SAN).

No puede descubrir nada más sobre Shelton ni lo que sucede en la mansión ya que End es en realidad el "niño" de paja de Greg Shelton e ignora todo lo que sucede en la mansión.

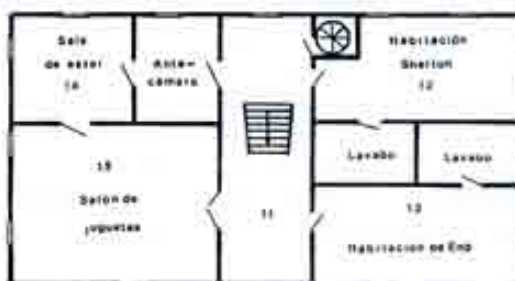
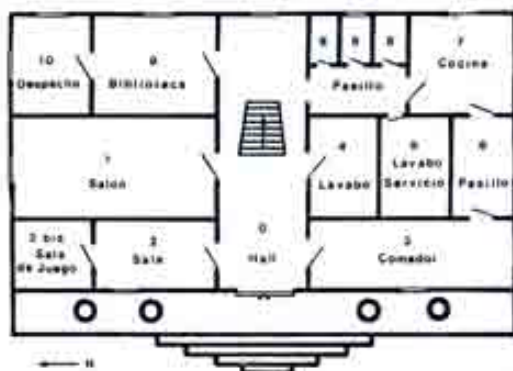
12, 13, 14 y 15- No tienen nada especial.

Una puerta abre el paso hacia una escalera de caracol ascendente que desemboca frente a otra puerta.

16- El solarium

"Escuchar" permitirá oír voces de un máximo de 3 personas.

Si todavía no es medianoche, el investigador puede irrumpir en el solarium y sorprender a Greg Shelton solo preparando el ceremonial para invocar a TAWIL AT'UHR (ver Yog-Sothoth, sección Mitos de Cthulhu del juego).





En una gran mesa de már mol negro con manchas secas (de sangre) en su costado se halla una joven prostituta maniatada y amordazada, esperando el sacrificio.

Un símbolo de los arcanos se halla tras el altar y en una esquina de la sala se hallan varios libros del Mito.

Greg Shelton solo podrá

defenderse con la daga de sacrificio si es sorprendido. Viste túnica y no lleva su revólver encima. Si ha tenido tiempo de reaccionar alcanzará una vieja cimitarra turca que cuelga de la pared y se enfrentará al investigador. La lucha será a muerte porque Shelton se haya en principios de trance.

Si el investigador irrum

pe a medianoche podrá asistir al acto de invocación. Los efectos se aplican de inmediato (ver sección Yog Sothoth del Manual de Cthulhu).

Si lo prefiere el Guardián puede evitar el triste final del investigador haciendo que luche por su vida frente a Shelton y sus dos asistentes armados de dagas.

## MONJES

Todos los monjes del servicio tienen características similares y van armados con dagas.

FUE 16/17 CON 10/8 TAL 10/11 INT 10  
DES 8/10 APA 8/7 EDU 9/10 POD 11  
SAN 0 PV 10

Competencias : Esquivar 40%, Daga 50%.

## KAREN EDBERG

Animadora de la fiesta al igual que Richard Brent. Son las relaciones públicas contratados por Greg SHELTON.

Es muy atractiva y agradable. Era cantante de cabaret. Se encaprichará del investigador.

FUE 12 CON 14 TAL 12 INT 11 POD 10  
DES 12 APA 18 SAN 57 EDU 14 P.V 13

Competencias : Biblioteca 40%, Camelar 50%, Cantar 80%, Elocuencia 75%, Conducir auto 40%, Discreción 30%, Hablar Alemán 50%, Hablar Francés 60%, Psicología 45%, Bebida 60%, Seducción 80%, Disfraz 60%, Bailar 90%.

## RICHARD BRENT

Es como Karen EDBERG pero en versión masculina, salvo que en vez de ser cantante fué jugador de polo.

Richard BRENT estaba harto del " mal ambiente " que se respiraba ultimamente en las fiestas de END.

Al llegar a la mansión, Richard fué a hablar con Greg SHELTON para informarle que pensaba dejar de proporcionarle "los invitados especiales". Quería abandonar el juego. Irrumpió en la sala, sorprendiendo a SHELTON cuando éste se estaba vistiendo para el ritual. Intentó defenderse (sacando la daga) pero SHELTON le lanzó un hechizo, tirándolo después por la ventana. Al intentar resistirse, Richard BRENT se agarró al meda-

llón de SHELTON, arrancandoselo al caer sin que el abogado se diese cuenta inmediatamente (puesto que estaba en trance de hechizo).

FUE 12 CON 14 TAL 12 INT 11 POD 10  
DES 14 APA 18 SAN 57 EDU 14 P.V 13

Competencias : Biblioteca 50%, Camelar 40%, Elocuencia 75%, Conducir Auto 60%, Discreción 30%, Hablar Francés 40%, Hablar Alemán 30%, Hablar Italiano 20%, Bebida 75%, Psicología 40%, Juego 70%, Seducción 80%, Disfraz 58%, Bailar 70% y Montar a caballo 80%.

## BALEK

BALEK es el hombre de confianza del abogado Greg SHELTON. Encargado de proporcionar drogas a los invitados de la fiesta. Si el investigador aceptase probar la droga que le ofreciese BALEK (sólo la ofrecerá si quiere eliminarlo), el tiro de "Droga" tendría que ser superado con una penalización de 10%, por ser ésta especialmente "dura". BALEK se encarga igualmente de la seguridad en la fiesta, teniendo a sus órdenes los monjes. Es el único que conoce la verdadera personalidad de SHELTON.

FUE 16 CON 10 TAL 9 INT 13 POD 15  
DES 13 APA 11 SAN 8 EDU 8 P.V 10

Competencias : Camelar 70%, Lanzar 50%, Camuflaje 80%, Discreción 60%, Escuchar 70%, Esquivar 60%, Hablar Alemán 85%, Hablar Magyar 90%, Hablar Inglés 60%, Ratero 70%, Saltar 65%, Esconderse 58%, Seguir Pista 67%, Encontrar objeto escondido 55%, Esgrima 86%, Farmacología 44%, Droga 20%, Mitos de Cthulhu 12%.

## ALMIRA

Almira es la prostituta de lujo que opera en las fiestas de END por indicaciones de SHELTON. Se encarga de perver



tir a los invitados, disponiéndoles para el gran baile.

FUE 9 CON 12 TAL 12 INT 17 POD 13  
DES 8 APA 16 SAN 20 EDU 9 P.V 12  
**Competencias** : Camelar 60%, Eloquencia 70%, Conducir auto 50%, Bebida 70%, Seducción 90%.

#### **JULIUS FELPS**

Es un millonario pervertido por SHELTON y sus secuaces (ALMIRA y BALEK). Lo utilizan para relacionarse con los elementos de la escala social idóneos.

FUE 10 CON 13 TAL 11 INT 16 POD 15  
DES 5 APA 4 SAN 25 EDU 17 P.V 12  
**Competencias** : Discusión 80%, Psicología 60%, Bebida 70%, Juego 70%, Droga 70%.

#### **AL SULLIVAN (A.S.)**

Es un tahúr. Inicialmente fue un jugador que asistía a las fiestas de manera normal, pero SHELTON le propuso algo más ambicioso, desplumando a los ricachones, durante las fiestas.

FUE 13 CON 10 TAL 12 INT 16 POD 12  
DES 12 APA 13 SAN 30 EDU 11 P.V 11  
**Competencias** : Camelar 80%, Psicología 75%, Bebida 80%, Discreción 85%, Juego 100%.

#### **END**

Es un viejo de 75 años con un cuerpo de 16 años y mentalidad infantil.

Sucumbió a la tentación de la eterna juventud que le ofreció Greg SHELTON.

En realidad END no es más que viejo moribundo con apariencia de niño. Mentalmente perturbado por el ritual al cual se sometió SHELTON, END no se da cuenta de su situación.

FUE 6 CON 5 TAL 7 INT 9 POD 10  
DES 3 APA 16 SAN 0 EDU 17 P.V 6  
**Competencias** : Biblioteca 100%, Mitos de Cthulhu 16%.

\* El libro de la biblioteca es el único del Mito que conoce END.

#### **GREG SHELTON**

Abogado y secretario de END, al cual engaña para controlar su fortuna. Además es un brujo que ambiciona el control de la nación entera para de YOG-SOTHOTH.

Con este propósito organiza cada mes una fiesta en la cual corrompe a todos aquellos personajes públicos que constituyen su objetivo.

El Ritual tiene por objeto el acrecentar su poder con el cual dominar a sus víctimas. Es necesario que simultáneamente se este celebrando el Gran Baile

que consiste en una danza frenética que se celebra en el gran salón del cual el brujo extrae el poder necesario para la invocación (mientras los invitados balbucean semi-inconscientes una letanía guiados por BALEK.

FUE 14 CON 13 TAL 13 INT 16 POD 10  
DES 12 APA 15 SAN 0 EDU 15 P.V 13

**Competencias** : Arqueología 75%, Astronomía 50%, Camelar 60%, Discreción 70%, Biblioteca 80%, Eloquencia 90%, Leer/escribir Inglés 80%, Árabe 60%, Latín 55% y Griego 70%, Ocultismo 90%, Psicología 75%, Esgrima 90%, Seducción 75%, Bailar 80%, Bebida 85%, Mitos de Cthulhu 70%.

**Hechizos** : Signo de los Antiguos, Llamar Yog-Sothoth, Controlar Yog-Sothoth. También tiene el hechizo de Agostamiento (ver Magia, Libro de Reglas).

#### **FINAL DE LA AVENTURA.**

Si el investigador logra evitar que se celebre el gran Baile, SHELTON no podrá reunir el poder necesario para invocar a YOG-SOTHOTH, por lo que recuperará 1d8 de SAN.

Si además consigue eliminar a GREG SHELTON, habrá desbaratado los planes de

Si además consiguiese eliminar a Greg SHELTON, habrá desbaratado los planes de dominación del país y por lo tanto recuperará 1d10 de SAN.

El medallón en poder del investigador impide a SHELTON el hacer la invocación (por lo cual recupera 1d3 de SAN), pero si SHELTON sigue vivo... puede buscar vengarse.

