

*Una aventura de:*  
**BUKANEROS  
DEL ROL**

*El Número XIII*



*Aventura para La Llamada de Cthulhu*

## Créditos

**AUTOR DEL MÓDULO:**

Javier Huertas Tato

**CORRECCIÓN DE TEXTOS:**

Javier Huertas Tato

Francisco J. González

Jonathan Barroso

**DISEÑO DE PLANTILLA:**

Vanessa García Boquera

**IMAGEN PORTADA:**

Foto original del Apolo XI [\[ENLACE\]](#)

**IMÁGENES INTERIORES:**

Recorte periódico "The Miami News" [\[ENLACE\]](#)

Foto original del Apolo XI editada [\[ENLACE\]](#)

**IMÁGENES EDITADAS:**

Javier Huertas Tato

### DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Eres libre de:

- Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto sigas los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

- Atribución — Debes dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puedes hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tú o el uso tienen el apoyo de la licenciante.
- NoComercial — No puedes hacer uso del material con propósitos comerciales.
- CompartirIgual — Si remezclas, transformas o creas a partir del material, debes distribuir tu contribución bajo la misma licencia del original.
- No hay restricciones adicionales — No puedes aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



# Índice

<i>Información para el Guardián</i>	4	<i>8. Despacho Bean</i>	9
<b>SOBRE EL MISTERIO</b>	4	<i>9. La familia Bean</i>	10
<i>Información para los Investigadores</i>	4	<b>RECIBIDOR</b>	10
<i>Estructura de la aventura</i>	4	<b>SALÓN Y COCINA</b>	10
<i>Personas de interés</i>	5	<b>GARAJE</b>	10
<i>Ideas para Personajes Jugadores</i>	5	<b>HABITACIÓN DE CLAY Y SUE</b>	10
<i>1. Neil Armstrong</i>	5	<b>HABITACIÓN DE MATRIMONIO</b>	11
<i>2. Laboratorio de Miller</i>	6	<b>ESTUDIO</b>	11
<i>3. Encuentros en los pasillos</i>	6	<b>ÁTICO</b>	11
<i>4. Susan &amp; Maggie</i>	7	<i>10. Apollo XIII</i>	11
<i>5. Las rocas lunares</i>	7	<i>Ayudas de juego para los jugadores</i>	12
<i>6. Saturno V</i>	8	<b>AYUDA DE JUEGO 1:</b>	
<b>BASE DE LA LANZADERA</b>	8	<b>RECORTE DE PERIÓDICO DEL APOLLO XI</b>	12
<b>ASCENSOR A LA LANZADERA</b>	8	<b>AYUDA DE JUEGO 2:</b>	
<b>ACCESO AL COHETE</b>	9	<b>FOTOGRAFÍA LUNAR DE FRANK MILLER</b>	13
<i>7. Despacho de Armstrong</i>	9	<b>AYUDA DE JUEGO 3:</b>	
		<b>NOTA ARRANCADA DE FRANK MILLER</b>	13
		<b>AYUDA DE JUEGO 4:</b>	
		<b>BAJA MÉDICA DE BEAN</b>	14
		<b>AYUDA DE JUEGO 5:</b>	
		<b>FOTOGRAFÍA LUNAR DESCIFRADA</b>	14
		<b>AYUDA DE JUEGO 6:</b>	
		<b>PLANOS DEL APOLLO XIII</b>	14

## Información para el Guardián

La Luna no es lo que parece y, tras lo que vemos cada noche, se esconden horrores inenarrables. "El Artesano oculto" o Yaldabaoth es incomprensible, de dimensiones atroces, de rasgos imposibles y medidas incongruentes. Su color es de lo profundo de un agujero negro, entrelazado con los confines del universo. Cualquier mortal sucumbiría a la oscuridad de su ser con solo escuchar un mero susurro de su billón de cuerdas vocales.

El Artesano habita la Luna, durmiente, aguardando el fin de su sueño y el comienzo de su reinado. Hace una decena de millones de años comenzó a dormir usando un pequeño fragmento de su inmortalidad para disfrutar un plácido letargo.

Pero hoy es 9 de Abril de 1970, un día tenso para los Estados Unidos de América. A dos días del lanzamiento de la cápsula Apollo XIII desde la plataforma Saturno V, un científico ha sido hallado muerto en curiosas condiciones encerrado en su despacho.

Los pasillos de la NASA han sido infectados por las lascas del Artesano, en forma de lo que los mortales llaman "rocas lunares". Algunos técnicos ya se han percatado de que algo no anda bien en las instalaciones. Otros científicos rumorean que este incidente es solo la punta del iceberg, pero nadie puede perder un solo minuto en este asunto con el despeque a falta de dos días de ocurrir.

Frank Miller es la víctima, un licenciado en astrofísica y doctorado en matemáticas, algo excéntrico y hombre de pocos amigos. Su causticidad era conocida y a pocos les ha entristecido su muerte. Fue un asesinato.

Alan Bean, uno de los astronautas en la misión del Apollo XII, encontró algo en la Luna que nunca debió ver. La sombra de Yaldabaoth cayó sobre Bean y rápidamente sufrió una horrible obsesión, hasta dejar de ser él mismo. A la vuelta del viaje robó una de las rocas lunares, con la que ha estado comunicándose durante varios meses, urdiendo un plan para sabotear la misión del Apollo XIII. La roca no anhela nada más que despertar a su maestro y padre.

A través de arcanos y crueles rituales ha maldecido la nave para hacer estallar la caldera en el camino, liberando la lanzadera a gran velocidad sobre la luna. Su objetivo es abrir una grieta en la Luna para despertar a Yaldabaoth de su sueño.

El astronauta Bean ha perdido el control sobre sí mismo. Ha desarrollado extraños hábitos, como morder los bolígrafos en busca de plomo, roer sus tenedores para adquirir plata y otras conductas malsanas. En su interior una lasca del artesano ha tomado forma y el metal ha cobrado vida.

Bean consiguió robar una piedra, una de las lascas que coincidentemente estaba despierta, pero a través de una sonora explosión, despertó otras cuantas antes de ser descubierto. Ahora esas lascas se han perdido en los alrededores del Centro Espacial Kennedy (KSC), en Florida.

¿Será alguien capaz de descubrir el nefario plan de Bean a tiempo y detenerle?

## SOBRE EL MISTERIO

Uno de los temas principales de esta investigación es que los mayores horrores a veces están a simple vista. En ocasiones las cosas no están ocultas, simplemente no han sido buscadas. Las pistas y detalles mostrados en esta aventura deben servir al relato y deben ser un premio a la intervención de los Investigadores. Anímales a describir sus intenciones al indagar y permíteles hallar estas pistas sin necesidad de tirar cada vez que puedas. En caso de que los Investigadores no encuentren el camino correcto, siempre puedes ayudarles descubriéndolo poco a poco con o sin tiradas.

También hay que recordar que aunque se utilicen algunas mecánicas particulares del juego 'La llamada de Cthulhu', podrías jugar este escenario en cualquier otro sistema narrativo de horror cósmico.

## Información para los Investigadores

Hoy es 9 de Abril de 1970, quedan dos días para el lanzamiento del Apollo XIII en la tercera misión lunar de los Estados Unidos. El Centro Espacial Kennedy (KSC) está abarrotado de científicos, ingenieros y militares acabando los preparativos de la siguiente misión. El ambiente, aunque alborotado, es de cierto silencio y tensión debido a los rumores que corren: los más supersticiosos dicen que la lanzadera está maldita por el número 13 en su placa.

Por algún motivo que todavía no se os ha comunicado, el Lugarteniente Neil Armstrong, ha requerido vuestra presencia en su despacho del KSC. La urgencia de su petición os ha hecho llegar lo antes posible al despacho, a las 10:00 del 9 de Abril...

## Estructura de la aventura

Esta estructura tentativa es un hilo de pistas que lleva desde 1 a 10, pasando por los distintos puntos intermedios del misterio.

1. Reunión con el Lugarteniente Armstrong.  
(Lleva a 2)
2. Investigación del laboratorio de Frank Miller.  
(Lleva a 4 ó 6)



3. Encuentro con personal en los pasillos. (Lleva a 4, 5, 6 ó 7)
4. Interrogatorio de Susan o Margaret. (Lleva a 5, 7 u 8)
5. Investigación del centro del almacén de rocas lunares. (Lleva a 6)
6. Investigación de la lanzadera Saturno V. (Lleva a 7 u 8)
7. Investigación del despacho de Neil Armstrong. (Lleva a 8)
8. Investigación del despacho de Alan Bean. (Lleva a 9)
9. Investigación de la casa de Alan Bean. (Lleva a 10)
10. Despliegue del Apollo XIII. (Fin)

### Personas de interés

Todos los astronautas de las misiones Apollo XI y XII han vuelto del espacio con extraños tics. Estos tics nerviosos no son conocidos entre los trabajadores habituales, mucho menos por los personajes jugadores.

- **Neil Armstrong**, Lugarteniente, Piloto del Apollo XI: Ha adquirido la manía de morder sus plumas, dejando claras marcas en todos sus bolígrafos.
- **Buzz Aldrin**, Piloto del Apollo XI: Siempre lleva imperdibles encima con los que no para de jugar, cuando nadie le ve suele clavarlo bajo sus uñas.
- **Frank Miller**, Doctor en Criptografía: Descubrió el secreto de la Luna a partir de litografías de fotos, murió por ello.
- **Alan Bean**, Piloto del Apollo XII: manipulado por su obsesión y la lasca de Yaldabaoth quiere accidentar el Apollo XIII para despertar al Artesano. Asesinó a Frank Miller por su conocimiento. Asesinó hace semanas a su mujer e hija.
- **Pete Conrad**, Piloto del Apollo XII: Puede decir que Alan Bean tomó una repentina baja hace dos días. Tiene la extraña manía de acumular alfileres, algunos de ellos se los ha tragado.
- **Dick Gordon** y el resto de la tripulación de las misiones Apollo XI y XII están presentes en el centro y su inclusión es opcional, presentan síntomas similares a Bean, Armstrong y demás astronautas en la luna.
- **Susan Finley**, Doctora en astrofísica, responsable de la trayectoria de Apollo XI, XII y XIII, trabaja cerca del laboratorio de Miller, testigo del asesinato. Totalmente benevolente si bien algo arisca,

podría ayudar en la investigación.

- **Margaret Hamilton**, Doctora en telecomunicaciones, responsable del software de Apollo XI, XII y XIII, trabaja cerca del laboratorio de Miller, testigo del asesinato. Introversa y completa trabajadora empedernida, podría ayudar en la investigación.
- **Leslie** (mujer) **Clay** (hijo) y Sue (hija), Familia de Bean, están muertos en su casa.

### Ideas para Personajes Jugadores

- **Adam Crawford**: Científico experto en química y combustibles. Secreto: Llevas años filtrando secretos de la NASA a la URSS por grandes cantidades de dinero. En su última petición (hace 2 días) te han encomendado sabotear la misión del Apollo XIII. Sin embargo sabes que alguien ya se te ha adelantado.
- **Stacey Arrows**: Detective privada. Secreto: Otros compañeros de profesión dicen que no vales para esto, pero nunca te ha impedido destacar como lo que eres, lo mejor de lo mejor. Lo que sabes que te impide destacar son tus molestas visiones, padeces brotes ilusorios que tratas de mantener en secreto.
- **Dylan McFoley**: Militar. Secreto: Mantienes las fuerzas de seguridad del complejo Cabo Kennedy. Sin embargo las mujeres de algunos astronautas no han podido resistirte a tus encantos y más de una ha cometido adulterio contigo. Tu último romance fue con Leslie Bean, hace dos días.
- **Dorothy Gilligan**: Archivista. Secreto: Tienes una mente brillante y una memoria aún mejor, pero ha habido manos que nunca te dejaron subir de puesto. Culpas de esta situación a Neil Armstrong, estás convencida de que está desquiciado desde que volvió de la luna.

### 1. Neil Armstrong

*El astronauta os saluda cordialmente pero con toda la rigidez de un militar curtido. Su despacho es un lugar bien ordenado, algo que cabe esperar de alguien con una sólida disciplina. La habitación está adornada por numerosos periódicos de los Apollo XI y XII, que flanquean un elaborado cuadro de la luna. El cuadro ocupa la mayor parte de la pared.*

*Sobre su mesa hay varios documentos esparcidos, sujetos bajo un firme pisapapeles, memorando de la primera expedición lunar. Varios útiles de oficina se encuentran sobre la mesa, un teléfono personal, notas y archivadores. Hay un puñado de bolígrafos junto a una libreta de notas encuadernada en buen cuero.*

*El astronauta toma asiento y con un suspiro se*



dirige a vosotros con una mirada estática. "Damas y Caballeros, me dirijo a ustedes con una petición de máxima urgencia. Hemos mantenido este hecho en secreto hasta ahora: en este centro se ha producido un asesinato. La víctima es Frank Miller, nuestro mejor criptógrafo, su muerte debe ser investigada y la situación ha de ser resuelta con suma rapidez y discreción. El lanzamiento del Apollo XIII podría depender de ello y por ello su colaboración será debidamente recompensada. Podrán encontrar fácilmente su laboratorio siguiendo estas instrucciones. ¿Alguna pregunta?"

Los investigadores han sido convocados por el mismísimo Neil Armstrong hoy día 9 de Abril de 1970. Neil Armstrong parece intranquilo, desde que los investigadores entraron parece distraído escribiendo sobre documentos y mordiendo un bolígrafo memorando de la luna. Habla sobre el asesinato de Frank Miller y pide investigar su muerte en el más absoluto de los secretos.

- Mesa de Armstrong
  - Pisapapeles de piedra lunar (Causa de su locura)
  - Documentos confidenciales (sobre la muerte de Miller)
  - Teléfono (con el último número marcado el de Buzz Aldrin)
  - Veintena de notas personales con teléfonos y recordatorios
  - Cubo con bolis mordidos (Muestras de dientes)
- Ostentoso cuadro con la Luna detrás suyo.
- Recortes de periódico sobre las misiones del Apollo XI y XII. (**Ayuda de juego 1**).

## 2. Laboratorio de Miller

Con un giro de muñeca, la puerta del laboratorio de Frank Miller se abre hacia vosotros. Una andanada de olor a descomposición y hierro fundido os golpea pese a los conductos de ventilación de la sala. Dos fluorescentes iluminan a toda potencia el laboratorio.

Una ancha tubería oxidada sujeta una cuerda, atada al cuello del desafortunado científico. Aparte del cuello partido, el cadáver presenta grotescas heridas circulares perforadas en su pecho y abdomen, ensangrentando su uniforme hasta la punta de sus pies.

Se escucha el chirrido de la cuerda contra el metal mientras el cuerpo todavía cuelga como un péndulo. Entre otros sonidos se escucha el constante traqueteo de una enorme computadora, que periódicamente emite un tenue pitido. Al lado del computador hay un terminal conectado, donde una serie de documentos, carpetas y cuadernos están desgarrados y llenos de sangre.

Lo más extraño de toda la siniestra escena es el mural: docenas de fotos de la Luna y las misiones Apollo han sido fijadas y marcadas con numerosas indicaciones en rotulador, unidas con chinchetas y cuerdas rojas.

Los investigadores, con las instrucciones Armstrong llegan hasta el laboratorio de Miller. El cadáver de Miller está colgando de una cuerda atada a una de las numerosas tuberías del techo. Su pecho ha sido perforado más de una docena de veces, con algún tipo de objeto punzante de origen desconocido.

- La sala tiene una única puerta para entrar y salir.
- No hay ventanas.
- El pestillo ha sido reventado desde fuera.
- Pese al cuello rasgado no hay restos de sangre en el suelo.
- Hay dos conductos de ventilación (uno de ellos está fuertemente soldado a la pared, en vez de estar atornillado) ☒ Hay marcas de algo que ha pasado por ahí que parecen llevar al patio.
- Una pared está cubierta de docenas de fotografías de la Luna, hechas con telescopio, otras desde el Apollo XI. (Hay algunas que están escritas) (**Ayuda de juego 2**)
- Computadora con la pantalla verde (Contraseña muy difícil, contiene información sobre la esteganografía utilizada sobre las fotos lunares). Varios racks, ordenador potente.
- Cuaderno entreabierto con notas, empapado en sangre y medio arrancado (Ayuda de juego 3), La nota dice así.

"A la atención del Lt. Armstrong, Dos noches en vela quedan a mis espaldas preguntándome cuál es el significado de... esta locura. A un nivel profesional sé que no tiene sentido, pero no deja de comer mi conciencia... ¿Y si los datos fueran correctos?. Ya me dirigí a usted la semana pasada con las fotografías anotadas, pero le ruego que vuelva a considerar escuchar mi petición. Estoy enormemente preocupado de que..." (Ensangrentado). (Borrador de la carta a Armstrong)

- Las luces dan mucho calor y brillan con demasiada intensidad.
- Todo el metal de la habitación parece ser anti-guio pues está oxidado. La boca les sabe a hierro cuando entran a la sala y huele a metal fundido.

## 3. Encuentros en los pasillos

Los pasillos del Cabo Kennedy están en pleno apogeo y pueden encontrar personalidades interesantes. Estas pistas sólo deben usarse si los investigadores van desencaminados o para darle algo



de intriga cuando los jugadores llevan demasiado tiempo tranquilos.

- Las luces se atenúan, parpadeando. Los pasillos se empiezan a oxidar rápidamente a ritmo sobrenatural, como si de una alucinación se tratara. Al rato desaparecen. Pérdida de cordura (1d6).
- Escuchan el ruido intenso de mecanismos, a través de un ojo de buey se puede ver una extraña maquinaria hecha de óxido y plomo. Al abrir la puerta no hay nada. Pérdida de cordura (1d6).
- Encuentran a Buzz Aldrin. Tiene un bolsillo lleno de alfileres e imperdibles. Saluda a los investigadores y les ofrece ayuda. Sabe que Armstrong lleva meses con conductas raras, pero que no es el único. Otros astronautas también están más nerviosos desde que regresaron a la tierra.
- Encuentro con el bedel Roy Denver. Gruñón y cascarrabias, piensa que la mitad de los investigadores de aquí han perdido el norte. Dice que anoche vio algo moverse alrededor de la plataforma Saturno V.
- Encuentro con técnico del almacén Daniel Dallas. Lleva prisa, puede hablar acerca del robo de más de 160 rocas lunares hace menos de una semana en el almacén.
- Encuentro con Margaret Hamilton. Introvertida, lleva dos tazas de café, pero en el camino una de ellas se le cae. Ver Susan y Maggie.

#### 4. Susan & Maggie

*La puerta de este laboratorio está abierta y bien iluminada, dejando ver el interior con facilidad. El aroma del café todavía cuelga en el ambiente, su fuente es una taza blanca y vacía. Al lado de una larga pizarra negra, hay una mujer inmersa en numerosas ecuaciones físicas, todas en orden, bien anotadas. En un escritorio hay varios artilugios desde péndulos y muelles hasta canicas metálicas, entre otros utensilios de naturaleza extraña.*

*Otra computadora similar a la de Miller está haciendo su trabajo en el extremo opuesto de la habitación, emitiendo un potente ruido metálico de su interior. Varias pilas de papel continuo yacen al pie del ordenador, todas con centenares de líneas en lenguaje máquina.*

*La mujer no media palabra, demasiado inmersa en su labor como para prestar atención a sus visitantes.*

Susan está trabajando sobre una pizarra negra larga y alta, escribiendo numerosos términos físicos de naturaleza compleja. Está demasiado ocupada como para prestar atención y responderá con dureza, indicando que no tiene tiempo. En cuanto mencionen

qué están investigando les prestará más atención.

(Tras presentarse a Susan)

*Una mujer irrumpe en la habitación tropezando con el marco de la puerta, lanzando una taza de café hirviendo al suelo. La taza se rompe en mil pedazos con un estruendo. Se recompone y recoge sus gafas. Susan detiene un momento la conversación para comunicar por un interfono el incidente y vuelve a su labor. Con tono calmado dice "Deberías andar con más cuidado Maggie, es la quinta vez este mes y en cualquier momento podría romperse la computadora, o aún peor, tus programas."*

La otra sección de la habitación tiene una enorme computadora con seis terminales distintos. Al lado de esta sección hay una pila de dos metros de anotaciones, pseudocódigo y jerga científica. El enorme ordenador ruge con intensidad, pero no hay nadie para manejarlo. Los fluorescentes emiten una luz plácida y se respira el aire estéril mezclado con café.

Susan es arisca y condescendiente, pero es muy cordial con Maggie la cual es mucho más introvertida. Fueron testigos, estuvieron por allí alrededor de la hora del asesinato y pueden dar las siguientes pistas (mbas saben cosas distintas, pero da igual cual de las dos las diga).

- Se escucharon muchos golpes, contundentes, alrededor de las 12:00.
- Los pasillos estaban vacíos y ellas estaban trabajando fuera de su horario.
- Cuando llegaron ya era muy tarde, Miller estaba muerto.
- No pudieron pasar a la habitación: tuvieron que tirar la puerta abajo.
- En la habitación había un fortísimo olor a quemado, pero no había nada en llamas.
- Los bordes de la rejilla de ventilación estaban al rojo vivo.
- Ambas están convencidas de que este caso tiene que estar relacionado con el robo masivo de rocas lunares.
- Mencionan de pasada que los astronautas llevan unos meses actuando raro. Uno de ellos Alan Bean, tomó una baja médica hace 4 días.

#### 5. Las rocas lunares

*Decenas de cientos de cajas y receptáculos metálicos están apilados en numerosos pasillos ordenados por algún tipo de código. La luz fluorescente inunda cada centímetro de la sala, dejando ver una compuerta de alta seguridad en un costado de los almacenes, escoltada por dos militares bien armados y en*

*posición de firmes.*

Normalmente los almacenes permanecen cerrados y, en particular, el almacén de rocas lunares es mucho más seguro. Solo oficiales de alto rango puede pasar, astronautas y otros altos cargos militares. Si los investigadores requieren paso de Armstrong, él lo concederá, pero a regañadientes.

### **(Si han sido autorizados por un oficial).**

*Al mostrar la autorización, los militares introducen una contraseña en un panel de alta seguridad. Las puertas metálicas se abren dando paso a una sala, que huele a limpio, esterilizado, como el interior de un hospital. Tras la descontaminación en la antesala, la segunda puerta se abre dejando ver el almacén de rocas lunares.*

*Un aire caliente sale del almacén, volviéndose difícil parar de sudar dentro del traje aislante. Decenas de cristales rotos y restos quebrados de aluminio han sido derramados por el suelo alrededor de unas marcas negras.*

*Hay rocas lunares todavía intactas, sobre estanterías de aluminio fijadas al suelo, la mayoría sumidas en óxido blanco. En un lateral de la habitación hay un receptáculo de seguridad. Tiene paneles luminosos muy corroídos y pantallas en estático, de dudoso funcionamiento.*

*Todo este tiempo que lleváis en esta habitación habéis tenido una sensación extraña. Distinguirlo era difícil, pero en vuestra boca se empieza a acumular un peculiar sabor a sangre.*

El interior está caliente, llega a los investigadores como un golpe de calor. Hay varias cápsulas apiladas sobre más de una veintena de estanterías, todas ellas consumidas por el óxido. El hierro que compone los estantes está deformado y en algunos lados parecen estar danzando. Faltan en efecto 160 piedras lunares. Cualquier investigación superficial revelará los siguientes hechos:

- El termostato está a 10 grados.
- Las cápsulas de cada roca han sido quebradas desde dentro.
- El centro de la habitación está quemado (Cualquier a con conocimientos sobre explosivos verá que hay rastros de pólvora).
- Algunas bombillas están fundidas.
- Hay una grabación de seguridad: Se puede ver una figura en traje de astronauta, pero no se ve quién es. Hay un corte y se ve a la figura colocando una caja de explosivos en el centro de la sala. Otro corte se produce y durante unos instantes se ven las rocas moviéndose por cuenta propia, rodando hacia el exterior del almacén siguiendo al astronauta. (Si preguntan a cualquiera, los trajes de astronauta

solo se consiguen en el exterior de la base).

### **(Cuando tengan una idea de a donde ir).**

*De repente un sonoro estruendo retumba en el almacén. Es difícil distinguir exactamente qué ha ocurrido, pero tras unos pocos segundos se hace evidente. Una de las rocas lunares ha empezado a rodar por su propia cuenta hacia un conducto de ventilación. Tiene unas motas de color morado.*

Una de las cápsulas se rompe (por el ruido que han estado haciendo los investigadores) y una de las piedras ha empezado a moverse por su cuenta.

### **(Si detienen la piedra).**

*La roca tiembla momentáneamente. Algunos guijarros se resquebrajan y se escucha el chirrido de metal contra metal. Rápidamente varios alambres de aluminio fundido salen de su interior, formando un cuerpo más parecido a un insecto. Chirriando se oculta entre los estantes, acechando cual cazador.*

Si interactúan con ella de alguna forma adquiere forma de araña metálica y trata de atacar a los investigadores (ataca a los ojos con saltos). Mientras desarrolla las patas se le puede atacar. Pérdida de cordura pequeña (1) si solo rueda, media (1d4) si deciden atacarla. La lasca tiene: 1d6 de daño, 75% al ataque y 10 puntos de vida. Además, puede inducir alucinaciones en los investigadores que no superen una prueba inicial de POD al verla por primera vez.

## 6. Saturno V

### **BASE DE LA LANZADERA**

*La lanzadera es una estructura colosal. Centenas de barotes de hierro soportan el peso del cohete Apollo XIII. Alrededor del lugar hay una amplia planicie de hormigón y asfalto, con señalizaciones de control iluminando toda la zona con parpadeos rojos.*

*En la base del cohete están los motores suspendidos a varios metros del suelo y en el extremo opuesto hay un ascensor, indicando el piso actual.*

Se puede ascender a la plataforma y ver las instalaciones cercanas. Hay varios sitios que visitar.

El cohete está preparado. Si alguien examina los cohetes interiores verá como el interior del cohete está deformado, el metal adquiriendo formas extrañas como de rostros humanos. Pérdida de cordura (1d6).

### **ASCENSOR A LA LANZADERA**

*El interior del ascensor está sucio, con decenas de pequeños guijarros de grava y algo de barro seco. Los botones marcan que hay dos pisos, el actual, que brilla, y el piso de acceso a la nave.*





*Con un pitido el ascensor cierra sus puertas y comienza su ascenso. La plataforma se mueve violentamente, sacudiendo el interior como si de un terremoto se tratara. Los halógenos del ascensor parpadean constantemente.*

*Entre parpadeos de las luces, las paredes del ascensor empiezan a oxidarse rápidamente, formando masas marrones de olor nauseabundo y sonidos retorcidos.*

*El ascensor se detiene de golpe y las puertas quedan entreabiertas...*

Está sucio con algo de barro seco, pero sin forma fija. A medida que sube se ve como el interior empieza a corroerse lentamente, hay varios parones y las luces parpadean. Los restos son de Bean.

### ACCESO AL COHETE

*Un pasillo alcanza las puertas cerradas del Apollo XIII. En un lateral de dicho pasillo, no muy lejos del ascensor hay una sala incrustada en la estructura metálica. Una luz intensa proviene de la sala. Se ven manchas de barro y grava entrar y salir de la habitación.*

*En una inspección rápida se pueden ver varios armarios, todos cerrados con candados electrónicos. A través de pequeños ventanales de cristal templado se pueden ver trajes espaciales tras estos armarios. Hay un par de mesillas juntas donde todavía queda un cigarro a medio fumar, revistas y una taza de café.*

En el tope de la lanzadera hay un pasillo extenso, con una pequeña salita donde hay varios trajes de astronauta tras diferentes vitrinas, cada una con una llave y candado. Uno de ellos está recientemente utilizado, el propietario está escrito en su interior en una pequeña etiqueta intercambiable: Alan Bean, piloto del Apollo XII.

- Hay una taza de café reciente, una caja de cigarrillos y un puñado de revistas; esta sala se utiliza con frecuencia.
- La sala tiene varios sillones, uno de ellos tiene un bolígrafo mordisqueado.
- Ascensor descendiendo la lanzadera. Al descender está todavía más corroído, los botones cuesta apretarlos. Si lo utilizan para bajar, empezará a formar estacas de hierro intentando atacar a los investigadores (Esquivar o 1d6). Pérdida de corbata (1d8).
- Escaleras de emergencia. Una escala cerca del ascensor permite descender sin peligrar el ascensor. Mientras descienden por la escalera verán que se oxida de la misma forma que el ascensor, pero no ataca. En la lejanía ven la hierba alrededor de la lanzadera moverse en círculos alrededor suya.

## 7. Despacho de Armstrong

Armstrong no está en su propia habitación pasadas las 9.00. Su despacho está cerrado con llave. Si deciden investigarla más a fondo pueden encontrar esta información adicional:

- Baja médica de Bean. (Síntomas muy extraños) **(Ayuda de juego 4)**
- Informe médico de Armstrong. (TOC)
- Informe de pérdidas del robo de rocas lunares.
- Fotografías de Frank Miller descifradas. Es difícil de interpretar, pero la fotografía contiene un mensaje legible, en el caso de que los jugadores presnten suficiente atención. (Pista sobre Yaldabaoth) **(Ayuda de juego 5)**
- Medicación.
- Nota sobre la condición de los otros astronautas.

## 8. Despacho Bean

El despacho de Alan Bean está cerrado. El pequeño ojo de buey ha sido tapado con una cortina opaca. Al otro lado de la puerta se esconde una terrible verdad que delata al responsable de toda esta pesadilla.

*La habitación se abre lentamente, su interior es cálido, casi ardiente, lo cual se nota al contacto con el pomo de la puerta. La escena interior es bizarra como poco, nada que alguien en su sano juicio usaría para trabajar. Una orgía de residuos metálicos oxidados hace difícil andar con libertad por la habitación. La mayoría de hierros están mordisqueados como si algo o alguien los hubiera devorado a bocados.*

*Las paredes no son menos extrañas que los restos. Están manchadas de pintura negra, dibujando símbolos y números por toda la habitación. La mayoría de la pintura se ha corrido hacia abajo en chorros. Todas estas expresiones no tienen sentido aparente y es difícil distinguir su principio y su fin.*

*Todo lo que queda de la habitación antes de ser destrozada, son astillas y restos.*

Alan Bean ha enloquecido, placas de acero apiladas caóticamente, oxidadas y marcadas. Cada placa tiene al menos una marca de dientes humanos, como si las hubieran mordisqueado.

Las paredes están manchadas de pintura negra, dibujadas con las manos con centenares de números y expresiones matemáticas sin sentido aparente. (Si alguien intenta interpretarlas pierde corbata 1d10)

La mesa de su escritorio ha sido reducida a una pila de astillas, sus documentos están rotos, desgarrados. La luz que ilumina la habitación es

deslumbradora, casi abrasadora. Cualquiera sería capaz de decir que la bombilla ha sido manipulada de alguna forma.

Cuando están en la habitación, aparte del olor a óxido, la boca empieza a saberles a hierro y después a sangre.

### 9. La familia Bean

La casa Bean, a simple vista es una casa de suburbio normal y corriente, quizás algo más grande de lo normal, pintada en un color turquesa mate. Pero algunas peculiaridades empiezan a llamar vuestra atención, bolsas de basura acumuladas cerca del porche, las ventanas están tapiadas tras las cortinas y las puertas parecen estar en el mismo estado. Lo que sea que hay dentro es un misterio.

El exterior de la casa Bean parece la típica casa de suburbio estadounidense, pintada en turquesa, pero hay varias bolsas de basura acumuladas que claramente huelen a podrido. Las puertas están tapiadas desde el interior, las ventanas también. Se puede entrar a cualquier habitación del hogar.

#### RECIBIDOR

Es difícil abrir la puerta por completo, está bloqueada por restos de muebles rotos. Al entrar sois recibidos por un escuadrón de cucarachas que se disuelve rápidamente cuando se dan vuelta de vuestra presencia.

El olor es familiar, como en el laboratorio de Miller, se huele a óxido y descomposición, pero amplificado por cien. El hedor hace difícil respirar. También notáis un regusto ya familiar entre vuestros dientes, como a hierro y sangre, aunque como en el almacén, no hay nada raro en vuestras bocas.

Desde la puerta, cubriendo las paredes, parten cientos de extraños símbolos matemáticos y ecuaciones pintados con diversos colores: verde, negro, azul e incluso marrón.

Se huele a óxido y podrido, al entrar un grupo de cucarachas se disuelve en la alfombra. Hay pintadas parecidas a las del despacho, pero de varios colores. Verde, negro, e incluso marrón. Si alguien se fija en ellas, verá que las marcas marrones son de sangre. (Intentar analizarlas induce una pérdida de cordura de 1d10).

Se puede entrar al salón/cocina o atravesar la puerta al garaje.

#### SALÓN Y COCINA

El suelo está cubierto de chatarra igual que en el despacho, pero con mayor densidad. Parece que ha estado acumulando basura en su casa durante

bastantes días. Los muebles de madera han sido reducidos a astillas y ahora carecen de valor. Sin embargo, el televisor y otros utensilios electrónicos parecen intactos.

La cocina está conectada con el salón, estilo cocina americana, y al igual que el salón todo está destrozado. Una pila de utensilios usados están sobre una precaria encimera, todos cubiertos de manchas marrones de sangre seca. Justo al lado de los cuchillos hay un perro, colgando desde las patas traseras. Su cuerpo sin vida parece haber sido degollado, pero no hay casi marcas de sangre. Todavía tiene un cuchillo ensartado en la garganta.

Hay chatarra en cada rincón de la casa, puertas de coches, chapas, etc. Mezcla muebles de madera que han sido reducidos a astillas, con instrumentos como la televisión que permanecen intactos. Si alguien intenta examinar algo de dichos objetos intactos, verá como el metal se retuerce y empieza a reaccionar ante quien se acerca. (Pérdida de cordura 1d6). Por otra parte la cocina está llena de utensilios de cocina desperdigados, más de los que son necesarios normalmente. Cada cuchillo tiene marcas de sangre. El perro de la familia ha sido degollado sobre la encimera, aún tiene un cuchillo clavado.

Hay un baño, el cual está destrozado pero no alberga más pistas. Unas escaleras suben a la segunda planta. Esta tiene un pasillo que da a un baño (sin pistas), la habitación de los hijos, la habitación de matrimonio y un estudio.

#### GARAJE

El garaje está más ordenado que el resto de la casa. Excepto el coche familiar, todo parece estar intacto. Las partes metálicas del auto han sido mordidas y corroídas, mientras que los plásticos todavía se mantienen en pie.

Hay estantes con herramientas de bricolaje que están desperdigadas sobre una mesa de trabajo. Hay también numerosos botes de pintura vaciados, algunos de ellos tienen olores raros, como a podrido.

Una estantería en el extremo opuesto del garaje tiene decenas de botes. Todos ellos están llenos de lo que parece sangre con mechones de pelo flotando en su interior. Están etiquetadas.

El coche está hecho trizas, las partes de acero han sido mordidas como por una bestia grande. En un estante hay un muestrario ordenado. Botes de cristal llenos de sangre con mechones de pelo flotando en su interior. Hay docenas de ellos, pero pueden identificar la etiqueta perteneciente a Frank Miller.

#### HABITACIÓN DE CLAY Y SUE

En la puerta hay una inscripción, una placa metálica con adornos infantiles en las que claramente se



*pueden leer los nombres de Clay y Sue, los hijos de la familia.*

*La puerta se abre con chirrido metálico, como si las bisagras estuvieran oxidadas. El olor a podrido se vuelve más intenso y, antes de poder taparos la nariz, veis una macabra escena.*

*Tres personas, una mujer adulta y dos niños han sido degollados. Sus cuerpos sin vida cuelgan de alambres de espino que les aprietan, tendiendo sus cadáveres sin vida como si fueran cerdos en una carnicería.*

*El resto de la habitación está pintada en rosa y azul, manchada con las escrituras extrañas que cubren toda la casa.*

*La habitación está pintada a medias entre rosa y blanco. Hay docenas de pintadas en las paredes. Hay tres alambres de espino, clavados al techo, de los cuales cuelgan tres personas (Pérdida de cordura 1d4). Un niño, una niña y una mujer adulta. Los tres han sido degollados y tendidos como cerdos. Llevan muertos menos de una semana y sus cadáveres están desangrados. De sus cuerpos sin vida cuelgan todavía ganchos y el espino les continúa apretando como si fuera una serpiente constrictora. (Pérdida de cordura 1d4).*

### **HABITACIÓN DE MATRIMONIO**

*Más y más pintadas se acumulan sobre la destrozada cama. Sobre el colchón se ha dispuesto algún tipo de cuna hecha de cristales, chapa y acero.*

*No hay mucho más en esta habitación.*

### **ESTUDIO**

*Entráis a una sala en la que parecen entrar todas las escrituras, como si una corriente de símbolos desapareciera en la habitación. Hay muchos instrumentos de pintura, martillos, clavos, brochas y lienzos.*

*Todas las escrituras convergen en espiral hasta unos planos, colgados de la pared.*

*Todas las pintadas convergen en esta habitación, formando un círculo sobre una serie de caballetes y mesas de diseño. Hay colgados pintados en sangre dos planos. (Ayuda de juego 6)*

### **ÁTICO**

*Las escaleras del ático crujen con cada paso. El hedor a óxido se vuelve más intenso. El ático está bien iluminado, con docenas de electrodomésticos de calefacción operando. Una pequeña rendija entre el entablado y las tejas deja ver la luz exterior.*

*Alan está con los brazos extendidos, gozando de la poca luz que le alcanza. Su piel no suda y su ropa está rasgada, podrida por el uso. A su alrededor*

*masas de acero giran y se retuercen, moviéndose con vida propia. Alan da la vuelta, abriendo la boca para hablar, su voz porta un eco metálico y en su garganta se pueden ver finas púas de brillante acero...*

*"Llegáis demasiado tarde, el navío zarpará pronto, Yaldabaoth despertará. Todo está preparado, dejad que ocurra, la llegada del Artesano es inevitable."*

*Si alguien quiere interrumpirle, puede dispararle, sin embargo el cuerpo de Alan ya ha sido consumido y solo es una cáscara vacía. Cualquier daño es ignorable.*

*Sin mediar más palabras, Alan se pone de rodillas y su garganta emite sonidos de arcadas. De su boca brotan varias extremidades de acero fundido, su cuello se ensancha y su cabeza finalmente se quiebra en mil trozos. Se mueve como una extraña araña, erráticamente, con el cuerpo de Alan todavía colgando de sus patas.*

*Bajo la luz del sol, con los brazos extendidos y de espaldas está Alan. El ático está patas arriba, ha sido deformado por incontables piezas de hierro en un bosque de espinos. Las piezas de acero se mueven incesantemente. (Pérdida de cordura 1d12) Alan tiene: 1d10 de daño, 80% al ataque y 20 puntos de vida. Los ataques con metal (balas, etc, no tienen efecto y restauran 1 punto de vida). Cualquier fuente de frío le debilita, sus tiradas requieren un éxito difícil y el daño es reducido a 1d6. Su cuerpo metálico es susceptible al ácido, cualquier daño provocado por una fuente de ácido es duplicado (Por ejemplo, la batería del coche en el garaje).*

## **10. Apollo XIII**

*Acaben con Alan o no, deberían querer detener el despegue del apollo XIII. El plan de Alan nunca tiene éxito. Todos sabemos como acaba la historia, los astronautas consiguieron salvar la nave y regresaron a salvo, casi como un milagro.*

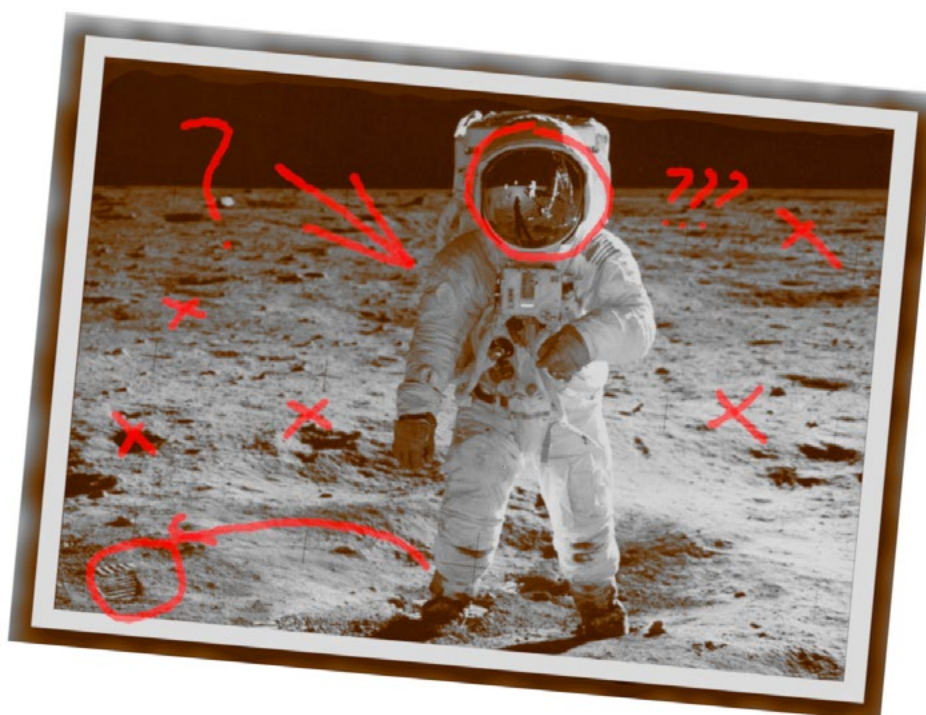
*Pero en esta historia todavía no está todo contado: durante un instante, los que conocían la verdad, consiguieron divisar una fría mirada desde la nave hacia ellos. (Gran pérdida de cordura 1d20). Cada día que vean el cielo estrellado, sabrán que Yaldabaoth seguirá viviendo un día más.*







## AYUDA DE JUEGO 2: FOTOGRAFÍA LUNAR DE FRANK MILLER



## AYUDA DE JUEGO 3: NOTA ARRANCADA DE FRANK MILLER

...la atención del Lt. Armstrong.

Das noches en vela quedan a mis espaldas preguntándome  
¿cuál es el significado de... esta locura. A un nivel profesional sé  
que no tiene sentido, pero no deja de comer mi conciencia... ¿Y si  
sus datos fuesen correctos?

Ya me dirigí a usted la semana pasada con las fotografías  
cortadas, pero le ruego que vuelva a considerar escuchar mi petición.  
Estoy enormemente preocupado de que...



### AYUDA DE JUEGO 4: BAJA MÉDICA DE BEAN



#### Descripción de los síntomas:

Temperatura corporal baja, ojos dilatados, sudores fríos, mareos. Tiene temblores localizados en manos y rodillas.

Además de los síntomas físicos el solicitante tiene manías extrañas, sus compañeros testifican que ha sido visto mordiendo tapas de sus plumas estilográficas hasta sangrar, mordiendo su grapadora de hierro dejando visibles marcas, apretando alfileres en su puño.

En dos ocasiones aisladas se le ha escuchado gritar en soledad. Sus compañeros reportan que, entre líneas, tiende a murmurar frases consigo mismo.

Se teme que la presión del lanzamiento del Apollo XIII junto a Neumonía sea la cause de estos extraños comportamientos.

#### Decisión de la junta:

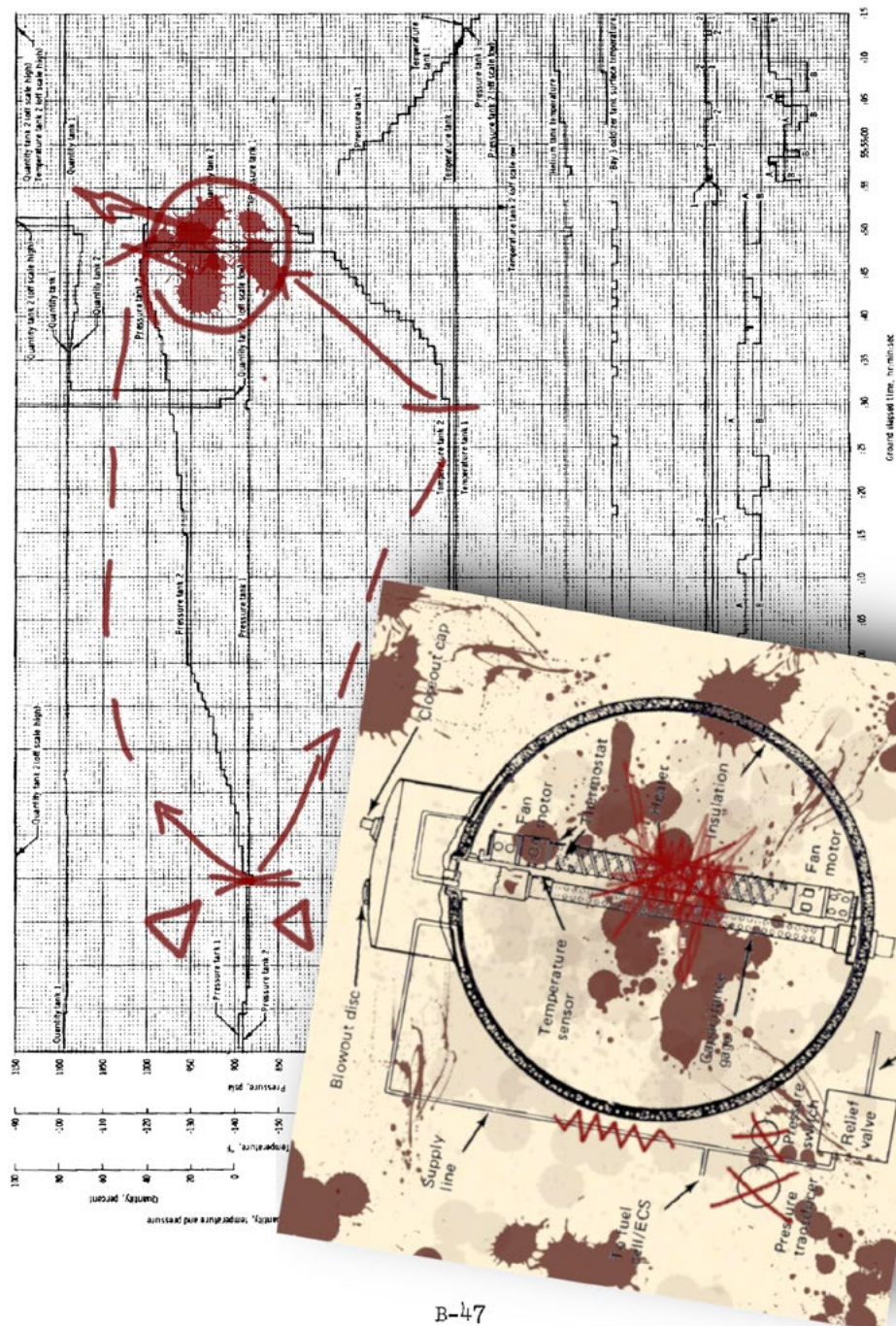
Se ha decidido enviarle a casa junto a su familia. Se han prescrito medicamentos adecuados junto con ansiolíticos. Se realizará una evaluación en un periodo de dos semanas.

### AYUDA DE JUEGO 5: FOTOGRAFÍA LUNAR DESCIFRADA





## AYUDA DE JUEGO 6: PLANOS DEL APOLLO XIII



B-47

