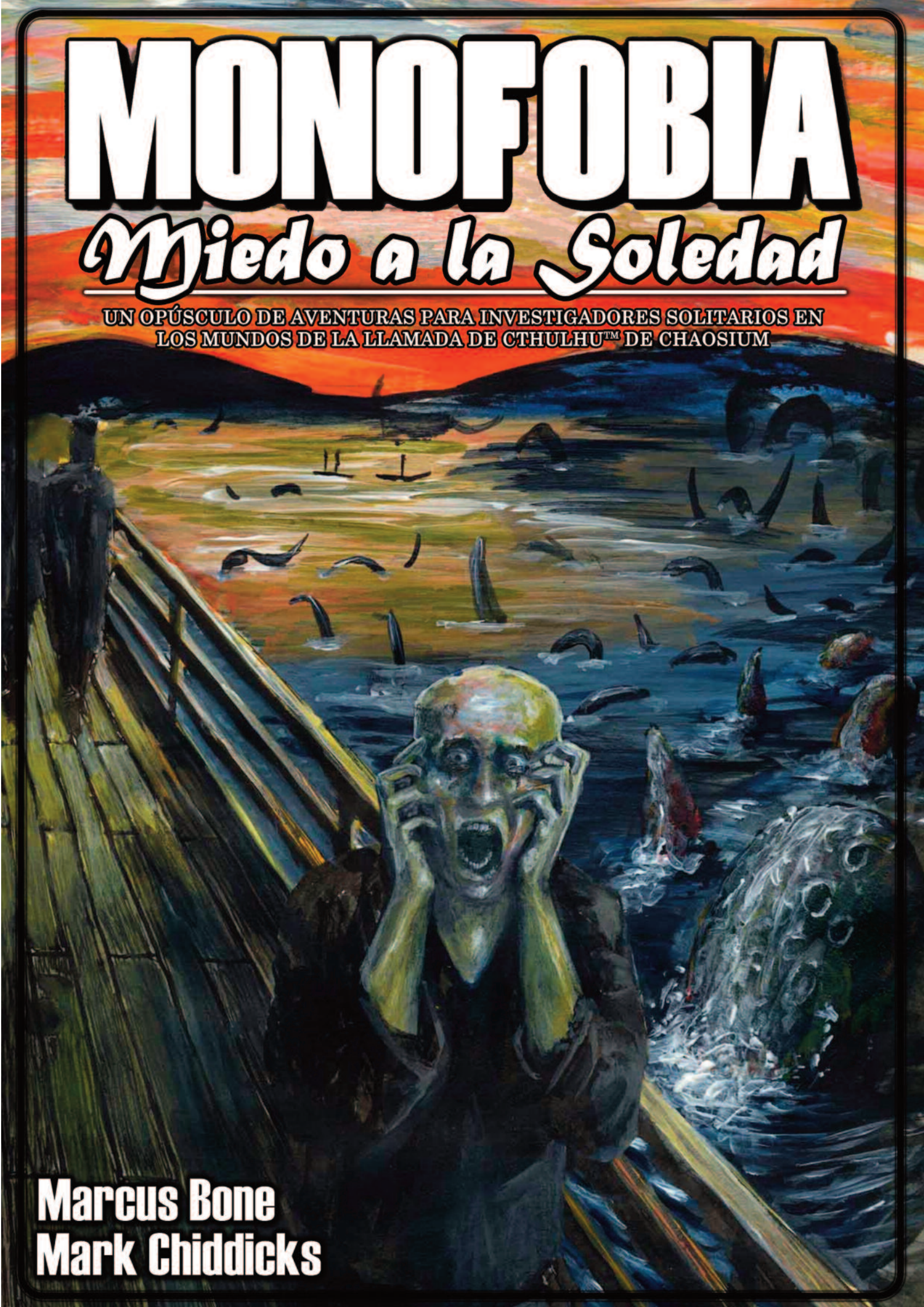


MONOFOBIA

Miedo a la Soledad

UN OPÚSCULO DE AVENTURAS PARA INVESTIGADORES SOLITARIOS EN
LOS MUNDOS DE LA LLAMADA DE CTHULHU™ DE CHAOSIUM



Marcus Bone
Mark Chiddicks

VENGANZA DESDE EL MÁS ALLÁ..... 5

PERSPECTIVA GENERAL.....5
Una Llamada Telefónica.....5
Entrevista con Quincy.....6
Encontrar a Ethan Blane.....7
Muerte por caída.....7
La Llegada al edificio Blane.....8
Explorar el apartamento.....8
Consecuencias.....8
Casi demasiado facil.....8
Un Grito de Auxilio.....8
Otra caída.....9
Ayuda numero 2.....9
Investigando la muerte.....9
Investigando a Franklin Quincy.....9
Investigando a Ethan Blane.....10
El acoso.....10
Ethan Blane-La aparición vengativa.....10
Las manifestaciones de Blane.....10
Buscando una solución.....11
Métodos tradicionales.....11
Otros medios.....11
Conseguir la escritura SHUL.....11
Desligar el alma.....12
Ayuda número 3.....12
Realizando el ritual.....12
Un duelo de espíritus.....12
Revivir.....12
Consecuencias.....13

ASUNTOS DE VIDA O MUERTE.....15

RESUMEN.....15
¿Quién es Mathew Wheatly?15
Despertar.....16
La Cripta Wheatly.....16
El cadáver Wheatly.....16
Investigando en la cripta16
Lagunas de memoria.....16
Sobre la posesión16
Sensación de deja vu.....17
Completando la posesión.....17
La casa de Arthur Sackville.....17
El estudio.....17
El salón.....18
La cocina.....18
El comedor18
Cuarto de baño.....19
Dormitorio principal.....19
El sótano.....19
Exterior de la casa.....19
Continuando con la aventura19
Casa de Arthur Sackville.....20
En la tumba de Wheatly20
En la tumba de Wheatly.....21
El Cuchillo Encantado.....21

El manuscrito incompleto.....21
Ayuda Numero 1.....21
Ayuda numero 2.....21
Ayuda número 321
Los muertos.....22
El agujero sellado.....22
Sucesos en la tumba.....22
Ruidos desde abajo.....22
Objetivos de Wheatly22
Investigando a Sackville.....23
Que es lo que no se sabe sobre Sackville.....23
Busqueda en la biblioteca de Sackville23
a Sociedad Histórica24
Investigando en el cementerio.....24
Eventos y Regresos.....25
Encontrando una solución.....26
Ayuda numero 4.....26
La taquilla de la estación de tren.....26
Investigando a Wheatly.....27
La tumba.....27
Enfrentándose a Wheatly.....27
Despertando por última vez.....27
Atacando a Wheatly.....28

ROBINSÓN CRUENTO.....29

PARA EL GUARDIÁN.....29
Las islas carolinas.....29
La locura en esta aventura.....30
COMENZANDO LA AVENTURA.....30
Aterrizaje forzoso.....30
Equipos de búsqueda.....31
Abandonado.....31
Lo necesario para vivir.....32
Agua.....32
Comida.....32
Refugio.....33
Signos de locura.....33
Explorando la isla.....33
Los ciempiés.....33
La isla del hijo de Dagón.....34
La cumbre.....35
La chimenea.....35
Formas de escapar.....35
La llegada de Talak35
Desembarco en las isla del hijo de Dagón.....36
El sacrificio36
Entre plenilunios.....37
Preparándose para luchar.....37
Cazando a la Bestia.....37
Intentando huir.....37
Atrincherrándose.....37
La tormenta37
Echazón y restos flotantes.....39
Tratando con Talak.....39
El surgir del hijo de Talak.....39
La reacción de Talak.....39

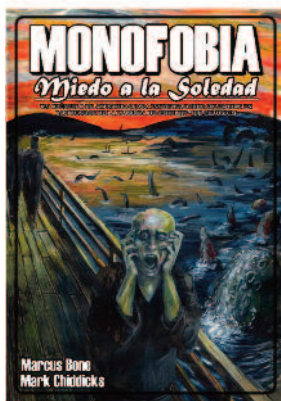
El final del día.....39
Escapar.....40
Mar abierto.....40
La civilización.....40
Recompensas del éxito.....40

PERSONAJES DRAMÁTICOS.....41

VENGANZA DESDE EL MÁS ALLÁ.....41
FRANKLIN QUINCEY, BIBLIÓFILO.....41
ETHAN BLANE, SECTARIO LOCO.....41
ETHAN BLANE, CAZADOR VENGATIVO.....41
ASUNTOS DE VIDA O MUERTE.....41
MATHEW WHEATLY, HECHICERO.....41
SARAH CARROL, HERMANA Y AMA DE CASA.....41
ARTHUR SACKVILLE, CUERPO ANIMADO.....42
EL ÚLTIMO DE LA FAMILIA WHEATLY, MÁS CUERPOS ANIMADOS.....42

ROBINSÓN CRUENTO.....42

GRAN TIBURÓN BLANCO, ASESINO ACUÁTICO.....42
EL HIJO DE DAGÓN, PROFUNDO MUTANTE.....42
TALAK, HECHICERO DE DAGÓN.....42
GUERREROS, COMPAÑEROS DE TALAK.....43

Ayudas de juego.....45,46,47,48,49,50,51**EL MODULO**

El modulo que presentamos aquí fue editado en 2010 por parte Mark Chiddicks y Marcus Bone, dos Masters veteranos de la Llamada de Cthulhu. Es una edición en pdf y totalmente gratuita su descarga. (Aunque en inglés).

Se nos presentan 3 partidas independientes para enfrentarlas solo y sentir el pánico. La ilustración de la portada corre a cargo de Ashley Jones responsable también de las ilustraciones de la mas que conocida campaña Tatters of the Kings . La portada hace una clara referencia al famoso cuadro del grito de Munch.

SOBRE ESTA TRADUCCIÓN

Agradecer el fantástico trabajo realizado por la pagina www.sectarios.org y sus traductores sectario y lucífugo por tomarse las molestias en traducir a la lengua de Cervantes y hacernos llegar este modulo, que en cualquier caso, si no hubiera sido por el arduo trabajo llevado a cabo jamás hubiéramos podido disfrutar.

También agradecer de manera indirecta a Tectokronos por haberme instruido en el arte de la maquetación y conseguir un buen acabado en los proyectos que se han ido llevando a cabo durante años. No hay que olvidar el trabajo realizado de Abdul Alhazred en la creación de la portada y su modificación con Photoshop.

VENGANZA DESDE EL MÁS ALLÁ

Marcus Bone y Mark Chiddicks

Donde el investigador descubrirá que los muertos pueden seguir albergando venganza.

Los sucesos narrados en este escenario están planeados para que los experimente un único investigador.

Ciertamente, sólo debería haber uno presente cuando muere el ocultista Ethan Blane, tras lo cual se enfrentará en solitario a su venganza sobrenatural (aunque otros investigadores podrían ayudarle en su investigación, intentando encontrar el modo de salvar a su torturado amigo).

Esta es una aventura muy peligrosa para un solo personaje —mental, no físicamente— y sólo deber ser jugada con un investigador con un POD de 15 o más, y con una COR actual de 65 o más; las mentes más débiles no sobrevivirán a la experiencia.

PERSPECTIVA GENERAL

Franklin Quincey, un ocultista y coleccionista de volúmenes extraños, contrata al investigador para que encuentre un libro robado. Las pistas conducen rápidamente al apartamento del ladrón, Ethan Blane, que, sumido en la locura, se arroja por la ventana para encontrar la muerte.

El libro robado, el llamado Escritura de Shul, es devuelto a su propietario y todo parece quedar resuelto. Sin embargo, una semana después Quincey telefona al Investigador. Parece desesperado, irracional y aterrorizado, y balbucea que Blane le persigue. Antes de que el investigador consiga ayudarlo el ocultista muere al saltar al vacío desde su ventana (un suceso del cual probablemente sea testigo el investigador).

Lo que ha ocurrido en realidad es que Blane, gracias al conocimiento de sus propios estudios y a varios rituales de la Escritura, ha intentado alcanzar la inmortalidad. Esta tarea estaba incompleta cuando encontró la muerte, y como resultado de la magia utilizada está ahora atrapado entre los mundos, un no muerto cuyo único propósito es vengarse de aquellos que le han causado la muerte.

Incapaz de actuar físicamente en nuestro mundo, Blane lanza una campaña de terror psicológico para conducir a sus víctimas hacia la locura; las manifestaciones de su presencia sólo son percibidas por su víctima.

La noche tras el suicidio de Quincey, Blane comienza a atacar al investigador. Mientras las apariciones son cada vez más y más terroríficas, la pobre víctima tiene el tiempo contado para encontrar la respuesta al enigma. El secreto, el cual puede encontrarse leyendo cuidadosamente la Escritura de Shul, es que el investigador debe usar cierto hechizo (Desligar el Alma), antes de entrar en un limbo cercano a la muerte.

Una vez en ese estado el espíritu de la víctima será arrojado a un plano donde tendrá lugar el encuentro cara a cara con Blane.

Este encuentro final será la batalla de poderes espirituales e inteligencias, en la cual las ideas se convierten en realidad, y la muerte de cada luchador es absoluta y definitiva.

Como se indicó antes, es probable que este escenario dañe gravemente la cordura del investigador, y se sugiere tras su finalización se disponga de un periodo de terapia intensiva. No se recomienda que el escenario se introduzca como parte de una campaña donde se prevean grandes pérdidas de COR en un futuro cercano; el pobre inocente involuntario necesitará tiempo para recuperarse.

También debería advertirse que para que el escenario funcione el investigador debe tener un amigo de confianza con conocimientos médicos. Si no existe tal PJ ó PNJ, se recomienda que se introduzca uno así en un escenario previo. Sin asistencia médica el éxito será imposible.

Una Llamada Telefónica...

El investigador recibe una llamada telefónica de un ocultista y coleccionista de libros llamado Franklin Quincey. Tal vez Quincey sea un viejo amigo o conocido, o quizá el investigador sea un detective privado o alguna otra persona que sería contratada para localizar un libro robado. En todo caso, Quincey quiere que el investigador le haga una visita esa misma noche para discutir un delicado asunto, relativo a un objeto de su propiedad que ha sido robado. En esta breve conversación, Quincey dará la impresión al investigador de que se trata de un asunto privado, y que prefiere que venga solo.

Si el investigador conoce a Quincey, o si el investigador realiza una breve investigación sobre sus antecedentes, descubrirá lo siguiente:

- *Franklin Quincey es un acaudalado hombre de unos 40 años, que vive solo.*

- *No tiene parientes conocidos.*

- *Es un respetado coleccionista de viejos tomos y se dice que tiene un interés de erudito en el ocultismo, a pesar de ser realmente un escéptico.*

- *No hay rumores maliciosos sobre él.*

- *Si un investigador lo conocía previamente, siempre lo encontró amigable, generoso y dispuesto a compartir los saberes de su enorme colección de obras ocultistas con otros eruditos como él.*

Si el investigador vigila el edificio de Quincey, o investiga la posible naturaleza de Quincey, no descubrirá nada fuera de lo común: Quincey pasa el día en su apartamento, catalogando su colección y ocupándose de la correspondencia (nada de esto se describe en este escenario).

Tarde o temprano la hora de la cita del investigador llegará. El edificio de Quincey es un lujoso bloque en un buen vecindario, y con buena seguridad. Un guardia de seguridad uniformado se sienta ante su escritorio en la entrada, y uti-

liza un intercomunicador para avisar a los inquilinos. Así el investigador descubrirá que Quincey vive en el cuarto piso y que se requiere una llave para acceder al ascensor. El guardia del escritorio le dará una llave al investigador tras confirmar que se le espera. Esta llave debe ser devuelta tras su visita, algo que el guardia de seguridad dejará bien claro al investigador.

Entrevista con Quincey

Cuando Quincey abre la puerta, el investigador verá que se trata de un hombre esbelto y con barba, sobre la cuarentena, y que porta unas gruesas gafas. Su ropa pasó de moda hace 10 años.

Si el investigador no está solo, Quincey se disgustará, y será necesaria una tirada de Persuasión para que permita que un único acompañante se quede.

Si en lugar de discutir el investigador se disculpa y despide a sus amigos, Quincey se tranquilizará.

Una vez en el apartamento, el investigador se da cuenta de que la puerta es fuerte y gruesa, y tiene cuatro pestillos en el interior. Quincey tiene cosas valiosas aquí. Quincey es seco y serio, pero conforme va hablando con alguien que le demuestra no ser estúpido, se muestra más abierto, ofreciendo cigarros y jerez, y finalmente invitándole a su estudio, comfortable y acogedor.

El apartamento de Quincey es caro y espacioso. No obstante, casi cada pulgada de sus paredes está cubierta por estanterías llenas de libros. A parte del estudio, el resto del apartamento carece de decoración y está un poco frío. Sin embargo, el estudio, que es donde pasa la mayor parte del tiempo, es una habitación bien iluminada, abarrotada de papeles, caldeada mediante una chimenea, y con un gran ventanal que conduce a un balcón, desde el que se puede observar el jardín del barrio.

Las estanterías del estudio contienen los libros más viejos y caros de la colección de Quincey. Además de una gran variedad de valiosos libros sobre ocultismo tradicional (Beatus Methodivo, el Zohar, la Rama Dorada, &c.), también hay copias de Cultes des Goules y el extremadamente raro Monstres and their Kynde (se verán sus lomos con una tirada exitosa de Descubrir).

Tras el escritorio de roble noble hay una macabra pintura de un grupo de humanoides con cara canina. Están aullando a la luna llena en un cementerio. Está firmado por “R. Pickman”, y está titulada “Gules aullando”. Si se pregunta sobre ella, Quincey dice que fue una compra compulsiva de hace unos años (lo compró en una subasta a la que asistió con intención de comprar libros). Las pinturas de Pickman están bastante solicitadas, y ésta es un buen ejemplo de su arte.

Tras un poco de charla, Quincey pasa rápidamente a hablar de negocios.

Esta habitación contiene el sùmmum de mi colección; algunos de los tomos más extraños y valiosos que existen. No soy un hombre egoísta, y mi colección siempre ha estado disponible para aquellos estudiosos de lo oculto. Uno de estos estudiosos, un joven llamado Ethan Blane, me llamó hace una semana. Deseaba consultar un libro particular llamado la Escritura de Shul. Mi copia de este libro es un documento no publicado, del siglo XVI, traducido al inglés a partir de un manuscrito que se cree que es antiquísimo.

Algo en Blane me pareció raro durante nuestra entrevista; parecía demasiado apasionado, como si estuviera imbuido con algún tipo de fervor religioso. Me preocupó que pudiera ser un obseso de la magia negra, o algo peor, un fanático que pretendiese destruir el libro. He tropezado con gente así antes.

Le dije que prefería no darle acceso al libro, y le pedí que se marchase, pero mientras le acompañaba a la puerta, mis rodillas se doblaron y sufrí un desvanecimiento, del cual no desperté hasta unas horas después. Entonces comprobé, tal como me temía, que Ethan y la Escritura habían desaparecido. Creo que echó droga en el jerez, quizás mientras cogía el libro de la estantería, para mostrármelo.

Obviamente él tuvo la intención de robarlo desde el principio. Encima, según el guardia de la entrada, Ethan salió del edificio llevándolo un maletín negro. Estuve considerando si llamar a la policía, naturalmente, pero me temo que este tipo de hombre está versado evitar cualquier investigación oficial. Es más, me interesa mucho más que se me devuelva el libro que ese hombre sea arrestado, y tenía esperanzas de que usted pudiera hacer esto por mí. Sé que es difícil, ya que estoy bastante seguro de que Ethan Blane es un nombre falso, y además no tengo ninguna dirección suya. No obstante, su acento era local, y debe ser un estudioso de lo oculto que tiene conocimiento sobre la Escritura.

Además, tengo cierto talento dibujando y he intentado realizar un esbozo del hombre, que espero le sea de ayuda.

Se me ocurre que si Blane iba tras este libro, podría haber robado algunos a los comerciantes de libros inusuales de la zona. Le daré una lista, lo cual junto con el esbozo podría ayudarle a localizarlo.

Yo sólo quiero tener el libro de vuelta aquí, pero en mi opinión, y a la luz de su crimen, sería necesario utilizar un poco la fuerza simplemente para disuadirle de que vuelva a intentar robar la propiedad de los demás.

Quincey ofrece 100 dólares por el rescate de su libro, pero si se regatea con él, puede llegar a ofrecer el doble de esa cantidad. Ofrece el esbozo y la lista de comerciantes locales de libros que podrían suministrar ese tipo de tomos (los nombres de la lista quedan a discreción del Guardián; probablemente quiera relacionarla con el lugar en el cual tenga lugar la aventura).

El esbozo muestra a un joven con entradas y un ligero sobrepeso. Los trazos son bastante distintivos, y el parecido no es del todo malo (ver “los Papeles de la Venganza” n° 1, en el apéndice de papeles).

Cuando Quincey le preguntó si buscaba algo en particular, Blane sonrió de forma extraña y le preguntó si creía en los secretos de los Antiguos. Quincey le dijo que era un estudioso, y que el ocultismo fue el campo que escogió, pero que según su experiencia, sólo los locos se toman en serio el contenido de esos libros –fueron, de hecho, enormes almacenes de mitos olvidados, no libros de hechizos.

Si se le muestra a alguien que conozca a Blane, éste le reconocerá con una tirada de Idea. Si se le muestra a alguien que le haya visto una vez, como un comerciante de libros, por ejemplo, su probabilidad es la mitad.

El investigador puede querer realizar algunas preguntas a Quincey.

¿Cómo conoció a Blane?

Quincey responde que Blane le telefoneó el día que le visitó, explicándole que estaba escribiendo un trabajo sobre ritos funerarios en la antigüedad, y tenía entendido que Quincey había obtenido la Escritura de Shul en una subasta el año pasado.

¿Sería posible consultarlo?

Quincey estuvo de acuerdo, pero quedó desconcertado cuando Blane le solicitó visitarlo esa misma noche, explicando que tenía que dejar la ciudad a la siguiente mañana y estaría fuera durante unos meses. Quincey aceptó su excusa, pero sus sospechas aumentaron.

¿Qué puede decirme de los contenidos de ese libro?

Quincey contesta que no ha tenido la oportunidad de estudiarlo con detalle, pero parece ser un estudio de magia necromántica basado en varias culturas extinta como la Atlántida, Mu e Hiperbórea.



El autor, Shul, se proclama como inmortal, nacido en Hiperbórea 3000 años antes de que el libro fuera escrito. Quincey lo considera bastante improbable. Los ritos que describe son generalmente desagradables y recuerdan a los descritos en Cultes des Goules.

¿Qué dijo Blane durante la entrevista?

Quincey contesta que Blane estaba ansioso por ver el libro, pero aceptó tomar un jerez primero. Obviamente mientras Quincey buscaba el libro, su invitado le echó un narcótico en su bebida.

Mientras Blane comenzaba a hojear el libro, sus ojos se ensancharon, y Quincey comenzó a preocuparse.

Cuando Quincey le preguntó si buscaba algo en particular, Blane sonrió de forma extraña y le preguntó si creía en los secretos de los Antiguos. Quincey le dijo que era un estudioso, y que el ocultismo fue el campo que escogió, pero que según su experiencia, sólo los locos se toman en serio el contenido de esos libros —fueron, de hecho, enormes almacenes de mitos olvidados, no libros de hechizos.

La cara de Blane se oscureció, y luego dijo: “Necesitaré pasar

varios días a solas con el libro”. Quincey había decidido por aquel entonces que le pediría a Blane que se fuera, y fue cuando abrió la puerta cuando la habitación comenzó a girar. Mientras perdía el conocimiento, lo último que percibió fue cómo el hombre que le había engañado se reía entre dientes.

Al poco rato, Quincey se excusa alegando cansancio y dice que desea retirarse. Si el investigador le pide acceso a la colección de libros, el ocultista le dirá que a no ser que esté directamente relacionado con la investigación, preferiría no dejarle por el momento (¿tal vez después de que la Escritura haya sido devuelta?).

En este momento queda claro que se espera que el investigador se vaya.

Quincey esperará su llamada.

Encontrar a Ethan Blane

De hecho, Ethan Blane utilizó su auténtico nombre cuando contactó con Quincey. Ya que actualmente está viviendo en una barata casa de huéspedes bajo un nombre falso, consideró que no habría peligro en dar el auténtico, especialmente dada su intención de obtener la vida eterna en breve.

Mientras el investigador va tras él, Blane comienza a lanzar una serie de hechizos, descifrados de la Escritura, y complementados con las anotaciones que ha obtenido tras un par de años ojeando otras fuentes. Cada hechizo le acerca más a su objetivo, pero los extraños cantos y gritos que surgen de su habitación están comenzando a alarmar y molestar a sus vecinos.

El mejor modo de encontrar a Blane es usar la lista de vendedores de libros que le dio Quincey. Se sugiere que el Guardián interprete esta búsqueda, gastando con un par de días de entrevistas y citas (pocos de estos vendedores trabajarán en auténticas tiendas) hasta que la siguiente información sea revelada (dando tiempo a Blane para que complete varios rituales).

Esta búsqueda da al Guardián la oportunidad de utilizar algunos encuentros y sucesos extraños con el jugador. Tal vez haya necesidad de un encuentro a media noche, o uno de los nombres lleve al personaje a una oscura y destartada tienda frecuentada por los tipos más raros.

Durante esta búsqueda, el investigador se motivará por el hecho de que muchos de los vendedores reconocen a Blane y su búsqueda de libros necrománticos, aunque por desgracia no pueden decir mucho sobre él.

Pase lo que pase, tras un día más o menos de investigación, uno de los contactos no sólo reconocerá el dibujo, sino que también recuerda la discusión que tuvo con ese hombre tan extraño.

Con una tirada de Persuadir, el vendedor consultará sus archivos y obtendrá una lista de libros en los cuales ese hombre (al cual llama James Daish, no Blane) se interesó. “Daish” dejó una dirección de contacto, la cual resultará ser una casa de huéspedes, con bajos alquileres, en la parte baja de la ciudad.

Muerte por caída

Si el investigador llama a Quincey con la esperanza de que haga algo con esa información, se encontrará con que Quincey espera acción a cambio de su dinero, no sólo información. Llamar a la policía no es una opción para Quincey; él quiere el libro de vuelta, ni más ni menos.

Mientras el investigador se acercaba a su presa, Blane ha lanzado una serie de hechizos que han minado su cordura

y que le han acercado a pocos días de la inmortalidad que persigue. Sin embargo, estas prácticas mágicas han hecho añicos su mente ya de por sí frágil. A causa de esto, cuando el investigador llegue al apartamento de Blane, encontrará a un loco paranoico y desnudo, incapaz de actuar de modo racional.

La Llegada al edificio Blane

El resto de vecinos del edificio, si son consultados, dirán que Daish (el nombre que figura en su buzón) no ha dejado su apartamento durante días, y que canta y gime a toda hora. Han avisado al encargado del edificio, pero es un borracho inútil, y por eso están considerando el llamar a la policía, o incluso ocuparse ellos mismos del asunto.

Al llegar al apartamento de Blane, en el tercer piso, el investigador también oirá el extraño gemido cantarín que describieran los vecinos (el cual, con una tirada exitosa de Ocultismo o Mitos de Cthulhu, será identificado como algún tipo de ritual o ceremonia). El investigador debe decidir su próxima acción:

- *Si se llama a la puerta, una voz enloquecida le gritará: “¡Largo, déjame, no me arrebatarás esto, no cuando está tan cerca!”. Tras esto, el canto se reanuda y no volverán a haber respuestas desde el interior de la habitación, sin importar lo fuerte que se golpee la puerta.*

- *Si se irrumpe en el cuarto, se verá que el apartamento de Blane es un minúsculo estudio de una sola habitación. Inmediatamente se percibe a Blane desnudo, encogido en posición fetal sobre un pentagrama confeccionado con sus propias heces. Tras él, un libro yace abierto en el suelo, y huesos humanos (robados de tumbas) están colocados de forma extraña por toda la habitación.*

Mientras el investigador irrumpe en la habitación y contempla la extraña escena, Blane salta, enseñando los dientes. Agarrará el libro y correrá hacia la ventana abierta, salvo que se le mate antes.

Lo que sigue puede parecer un poco artificioso, pero el resto de la historia se basa principalmente en la muerte de Blane.

- *Cualquier intento de detener al demente acabará con el libro por los suelos y Blane tropezándose con una calavera próxima a la ventana. Trastabillando, el ladrón perderá el equilibrio en la ventana, antes de arrojarle de cabeza por la estrecha salida de incendios.*

- *Si se le permite huir, Blane, enloquecido por el pánico (sin mencionar su demencia) se escurre en el borde de la ventana y se precipita hacia su muerte. El libro, por fortuna, cae en el interior de la habitación. Ethan Blane golpea el suelo, tres pisos más abajo y muere en el acto, con el cráneo fracturado y el cuello roto. La calavera con la que tropezó también está rota, y sonríe abiertamente al investigador de forma extraña y desconcertante.*

Explorar el apartamento

La escena en el apartamento de Blane es lo suficientemente perturbadora como para sufrir una pérdida de 0/1 de COR. Sin embargo, hay un puñado de cosas útiles para el investigador, y pueden ser sustraídas antes de que llegue la policía.

- *La cartera de Blane: Su permiso de conducir muestra su nombre, que resulta ser Ethan Bane, de 32 años, de Providence, Rhode Island. La ocupación indicada es estudiante universitario.*

- *Notas de Blane. Cientos de folios con garabatos a duras penas legibles. Para comprenderlos se requiere una tirada de Inglés, y se tar-*

dará al menos dos meses en ponerlos en orden. Las notas parecen cubrir todo lo que Blane hubo leído sobre la vida eterna, la necromancia y cosas por el estilo, y refiere numerosos textos ocultistas y de los mitos. Si se leen, las notas requieren 20 semanas y una tirada adicional de Inglés para ser comprendidas, y otorgan un +5 en Conocimiento de los Mitos de Cthulhu al coste de 1D6 COR. No figuran hechizos como tales, pero con estas notas muchos de los hechizos de la Escritura de Shul son considerablemente más fáciles de aprender (requieren la mitad de tiempo y se tiene el doble de porcentaje de descifrar hechizos adicionales –ver más adelante). Quincey pagará otros 100\$ por estas notas, aunque en este caso las quemará la noche que muera (ver “Casi demasiado fácil...” más adelante).

- *La Sagrada Escritura de Shul: Un delgado libro en octavo, en buenas condiciones para la edad que sugiere. Densamente impresa, ha sido anotada por Blane en los márgenes (lo que hará fácil localizar el ritual “Desligar el Alma” más tarde en el escenario –ver “Buscar una solución”). La escritura es el conocimiento recopilado por un hechicero de 3000 años y está escrito de modo que se supone el lector tiene un amplio conocimiento mágico incluso antes de mirar los hechizos que incluye. Como tal, el libro requiere 40 semanas para leerlo en su totalidad (la búsqueda previa de Blane significa que sabía exactamente qué estaba buscando en el texto) y otorga +8 al Conocimiento de los Mitos de Cthulhu al coste de 1D3/2D4 COR. Contiene los hechizos Atadura Negra, Contactar con Gul, Crear Polvo contra Zombie y Desligar el Alma (el cual será la parte más importante del libro para el caso del investigador). Se describen parcialmente otros hechizos, y cada 10% en Mitos de Cthulhu o cada 20% en Ocultismo permiten un hechizo necromántico adicional (a discreción del Guardián) que deberá ser descifrado. Los encantamientos de inmortalidad utilizados por Blane requirieron años de investigación y estudio para poder ser identificados y están fuera de alcance en esta aventura.*

Otras cosas que pueden ser encontradas en la habitación son la botella de narcótico (POT 18, deja grogui a la víctima durante 1D3 horas), un maletín negro y 12\$ en efectivo.

Consecuencias

La policía llegará al escenario de la muerte de Blane poco después de llamárseles (por el investigador o por algún ciudadano). Es probable que esperen una explicación racional de la caída del hombre. Esperemos que el investigador haya preparado un pretexto razonable de su visita a Blane, preferiblemente uno que no involucre al libro de Quincey.

Si no consigue convencer a los agentes, el libro será confiscado como una prueba y un detective interrogará a Quincey (que probablemente retendrá la mitad de los honorarios por la molestia) sobre su relación con el caso. Naturalmente, el investigador será interrogado y puesto en libertad, indicándole que probablemente se le llamará como testigo en la investigación.

Casi demasiado fácil

Quincey no cabe en sí de gozo al recuperar su libro, y rellena inmediatamente un cheque por la cantidad convenida. Todo parece haber sido resuelto de forma bastante simple, y, efectivamente, así sigue hasta la siguiente semana.

El investigador gana 1D3 COR por un trabajo bien hecho, y puede relajarse y disfrutar del dinero ganado.

Un Grito de Auxilio

Exactamente una semana más tarde, a las 10 de la noche, se recibe una llamada telefónica. Se trata de Quincey, y parece desesperado y algo desequilibrado:

“Gracias a Dios, tiene que ayudarme. No está muerto. O está muerto

pero ha regresado. Oh Dios mío, ayúdame. Me está atormentando. ¡No! ¡Largo! ¡Maldito seas, estás muerto! No, no usted, él, Blane, él está aquí, las cosas que me muestra, las cosas que hace, oh, Dios, ayúdame...”

Y con esto la llamada se corta. El teléfono de Quincey comunica si se le intenta llamar. ¿Qué hacer?

Otra caída

Cuando el investigador se aproxima al edificio de Quincey oye un grito que viene desde lo alto. Al levantar la mirada ve a Franklin Quincey en camisón, precipitándose hacia el suelo, mientras un horrible grito de terror surge de su garganta. Un ruido desagradable se produce cuando su blando y fofo cuerpo revienta sobre el suelo y se abre su cabeza.

Si el investigador se aproxima, verá que la ensangrentada cara de Franklin se retuerce en una horrible expresión, que recuerda a la calavera rota del cuarto de Blane. Ser testigo de la muerte de Quincey cuesta 1/1D6 COR, o 1D2/1D8 si se ha acercado al cadáver.

Si el investigador examina el cuerpo, encontrará un arrugado trozo de papel en su mano (alternativamente, puede ser encontrada en el escritorio del apartamento).

Aparentemente es una nota de suicidio que dice (Ver los “Papeles de la Venganza” n°2 en el apéndice de papeles):

Ayuda numero 2

“He sido un estúpido. Rodeado por la verdad, estaba ciego. La muerte no es el final. Es mejor que algunos secretos queden ocultos, y que ciertos conocimientos sean olvidados. La única forma de huir de él es uniéndome a él.

Franklin Quincey”

Mientras la gente comienza a arremolinarse alrededor del cuerpo, el guardia de la entrada del edificio de Quincey sale a la calle. Esto da al investigador la oportunidad de colarse en el edificio, coger la llave del ascensor y entrar en el apartamento de Quincey. Sin embargo, esto será de poca ayuda, ya que la puerta está apestillada con 4 pestillos si es capaz de recordarlo) desde el interior. La policía probablemente pillará al investigador marchándose, lo hará muy difícil cualquier intento posterior de acceder al apartamento.

Si el investigador habla con la policía, su condición de testigo de dos caídas fatales en una semana inevitablemente levantará sospechas.

Investigando la muerte

Es probable que el investigador quiera comprobar las circunstancias del aparente suicidio de Franklin Quincey, y tendrá 24 horas para hacer algún progreso antes de que Blane comience a acosarlo.

Investigando a Franklin Quincey

Una rápida investigación revelará que Quincey no tenía parientes vivos, y que el tema de su herencia está en manos de la firma legal de Willet, Masters and Arthur.



Si se les consulta sobre las disposiciones relativas a la biblioteca de Quincey, una tirada de Leyes, Persuasión o Charlatanería permite descubrir que el señor Quincey deseaba donar su colección a la Biblioteca Widener de Harvard, pero que es probable que se tarde unos meses en arreglar los detalles del legado. Aproximadamente en una semana comenzará el trabajo de embalar y clasificar los libros, previo a su almacenaje.

Durante los próximos dos días sólo la policía tendrá acceso al apartamento de Quincey. El oficial que se ocupa del caso es el detective George Thomas, un hombre afable, próximo a su jubilación.

Si el investigador tiene contactos policiales conocerá a Thomas. Con una tirada exitosa de Suerte, Thomas será amigo suyo; si la tirada falla, no le caerá bien a Thomas.

Si el investigador es amigo de Thomas, o si es capaz de ganarse su confianza, el detective le revelará que el suicidio parece real. Si se le inquiera más, dirá que esta idea proviene del diario de Quincey, en el cual se revela una paulatina desintegración de su psique durante la última semana.

Se requieren más tiradas de habilidades de comunicación para sacarle información adicional a Thomas, que no desear hablar mal del difunto. Si se le persuade, expondrá que Quincey parecía haberse convencido de que era responsable de la muerte de un hombre llamado Blane, y que el espíritu de Blane había regresado de la tumba para atormentarlo. Los ataques imaginarios eran cada vez más terroríficos, aunque recordaba pocos detalles, hasta que la entrada final del diario dice que el suicidio es la única vía de escape.

Las entradas anteriores sugieren que Blane, de alguna manera, había obrado mal respecto a Quincey, y que éste había contratado a alguien para arreglar las cuentas. La policía cree que el diario se refiere a Ethan Blane, que la previa semana cayó desde su ventana, en extrañas circunstancias.

La policía está muy interesada en localizar a este misterioso

“investigador”.

Thomas será indiferente al investigador, y tardará 1D6+1 días en descubrir que está involucrado en el caso.

El estado de la mente del investigador es aún sólido en este momento. Sin embargo, si se le interroga, y suponiendo que no ha realizado nada gravemente ilegal, el investigador descubrirá todo lo dicho antes durante el interrogatorio.

Obtener acceso al diario de Quincey no será fácil, pero en cualquier caso, poco se puede sacar de él. Si se logra leer el diario, una tirada de Idea convence al investigador de que la respuesta está en la Escritura de Shul (y esto será adivinado de todos modos).

Investigando a Ethan Blane

Investigaciones adicionales sobre Blane y su pasado revelarán que es el hijo mediano de una rica familia de Rhode Island. Durante los últimos 10 años apenas han estado en contacto, pero han seguido proveyéndole con una modesta asignación. Por desgracia, su paradero durante esos años es desconocido.

Si el investigador quiere saber qué ocurrió con los restos de Blane, la respuesta es que fueron embarcados para entregárselos a la familia, a medidos de semana, para ser enterrados en el panteón familiar.

Si se sigue esta pista, el investigador se encontrará con una acaudalada familia de Nueva Inglaterra, que cierra filas y que no tiene nada que decir al investigador.

Si el investigador es tan obstinado como para obtener acceso a los restos de Blane, y éste ya está acosando al personaje (ver El Acoso más adelante), el no-muerto tendrá la oportunidad de perpetrar una manifestación particularmente asquerosa (y abrumadora para la cordura), y que sólo será vista por el investigador.

El acoso

Aproximadamente 24 horas después de la muerte de Quincey, Blane sube la apuesta y comienza a acosar al investigador. La primera manifestación probablemente sea una Llamada Telefónica Fantasmal o una Sombra Perseguidora, dependiendo de si el investigador está en casa o no (ver más adelante).

El acoso comienza lentamente y se incrementa paulatinamente hasta que la cordura del investigador comienza a fallar. Esta forma de llevar al investigador hacia el suicidio se convertirá rápidamente en una carrera contra reloj.

El investigador debe encontrar el modo de derrotar al fantasma que sólo él puede ver, oír y sentir, antes de que sea demasiado tarde.

Ethan Blane-La aparición vengativa

Ethan Blane culpa tanto a Quincey como al investigador por su suerte y ahora que el coleccionista de libros está muerto, se centra en llevar a la locura y al suicidio al responsable de su caída.

• *Blane es un espíritu malvado, atrapado en algún lugar entre la vida y la muerte. Como tal, la forma de Blane es invisible e indetectable, salvo para la víctima escogida, e incluso en ese caso la naturaleza de sus manifestaciones está limitada por sus Puntos de Magia.*

• *Mientras estaba vivo, Ethan Blane tenía un POD de 16, lo que le proporciona a su fantasma 16 Puntos de Magia (PM). Éstos se regeneran a razón de 1 cada 90 minutos. Bane puede quedarse con un solo PM; aunque si por alguna razón queda reducido a cero, es*

destruido. Es inmune a toda la magia, incluyendo las armas encantadas.

• *El espíritu de Blane siempre está cerca de su víctima, aunque en su locura a menudo no presta atención a lo que la víctima está haciendo. Cada vez que un investigador hace algo que le lleva hacia una solución, Blane debe realizar una tirada de Idea (70%) para darse cuenta. Blane es incapaz de seguir un largo razonamiento, así que cualquier discusión de un detallado plan estará más allá de su capacidad de comprensión.*

Las manifestaciones de Blane

Las principales armas de Blane contra el investigador son sus manifestaciones.

Éstas, si no son detenidas, destruirán lentamente la Cordura del investigador y le enloquecerán.

En la mayoría de casos, sin embargo, las manifestaciones irán siendo menos efectivas. Así pues, a continuación damos la máxima pérdida de COR para cada manifestación.

• La Sombra Perseguidora:

Al coste de 1 PM por hora, Blane puede darle a su víctima la sensación de ser perseguido por una misteriosa figura sombría. Aparece sólo como una fugaz visión entre la gente, o en el reflejo de una ventana. Esta manifestación causa una sensación de paranoia bastante efectiva como para agrietar la cordura de la víctima. Cada hora (o una vez si es menos de una hora) la víctima debe realizar una tirada de COR o perderá un punto. Esto puede evitarse quedándose encerrado, naturalmente. El investigador no puede acostumbrarse a esta manifestación, así que la pérdida de cordura no se reduce por este motivo.

• Aire Helado:

Al coste de 5 PM, Blane puede enfriar drásticamente el aire alrededor de su víctima. Nadie más notará este frío, pero el aliento de la víctima se hará visible, y su piel estará fría al tacto. El efecto dura 10 minutos, pero no causa más daño que el psicológico. La pérdida de cordura que acarrea esta experiencia es de 1/1D4. Tras los primeros 4 puntos perdidos, no se puede perder más que un punto por cada nueva manifestación de este tipo. Nótese que esta es la única manifestación que los demás pueden ver.

• Hedor:

Al coste de 5 PM un espantoso hedor de tumba llena las fosas nasales de la víctima, y si falla una tirada de CONx5 provocarán el vómito. Nadie más podrá oler nada, aunque la fetidez perseguirá a la víctima durante 20 minutos. Esto cuesta 1/1D3 COR.

Tras los 3 primeros puntos perdidos por esta causa, sólo se podrá perder un punto por esta manifestación.

• Llamada Telefónica Fantasmal:

Esta manifestación cuesta 3 PM. El investigador oye que un teléfono cercano suena, aunque nadie más lo oiga. Cuando responde a la llamada, Blane está en el otro lado, profiriendo siniestras amenazas del estilo “No hay escapatoria, voy a por ti”.

La primera vez que se sufra ocasiona la pérdida de 1/1D4 COR. Las llamadas siguientes ocasionan 0/1 COR.

• Ilusión Óptica:

Blane puede provocar desagradables visiones que sólo pueden ser vistas por la víctima. Ejemplos de ellas son: La comida de la víctima aparece

repleta de gusanos; la cara de un retrato se convierte en la de Blane, con su cuello roto y una expresión retorcida en su rostro; aparece un cadáver podrido en la bañera de la víctima, &c. Cada una de estas visiones ocasiona un coste variable de PM (2, 4, 8 ó 10). En cada caso, el número de PM utilizados indica la máxima pérdida de cordura. Si se gastan x PM, la pérdida de COR será $1/1Dx$. No hay máxima pérdida de cordura para este tipo de manifestaciones, puesto que hay una ilimitada cantidad de ilusiones.

- **Susurros:**

La voz de Blane se hace audible para la víctima, susurrando horribles secretos y viles amenazas.

Esto puede durar horas, al coste de 2 PM por hora y de $1/1D2$ COR para la víctima. Tras perder 10 puntos de COR de este modo, las pérdidas se reducen a 0/1 por hora. Sin embargo, esta táctica es una de las mejores para llevar al suicidio a la víctima. La mayoría de estos susurros consisten en convencer a la víctima de que la muerte es la única forma de escapar de él (lo cual es más o menos cierto).

- **Aparición Personal:**

Al coste de 10 PM Blane puede aparecer en toda su horrible gloria. Su cráneo abierto y su cuello roto ponen de manifiesto que está muerto. El investigador puede verle y oírle, pero nadie más puede. Aunque con una tirada exitosa de $POD \times 3$, otra gente en la misma habitación notará un ligero escalofrío. La primera aparición de Blane cuesta $1/1D8$ COR, las siguientes sólo $1/1D4$.

No se pueden perder más de dos puntos por su aparición tras haber perdido ya 10 puntos de cordura por esta misma causa.

La estrategia de Blane es minar lentamente la razón de su víctima, hasta que note que su cordura está bastante deteriorada, y en ese momento golpear con una manifestación mayor en un intento de sobrepasar su límite.

La locura temporal debida al acoso nunca conducirá al suicidio, pero durante ese tiempo de locura Blane no puede hacer nada. No tiene sentido acosar a un loco. Sin embargo, si Blane logra que su víctima pierda el 20% de su COR en menos de dos horas, le ocasionará una locura permanente, la cual siempre se desarrollará como una manía autodestructiva.

La víctima podría realizar una tirada adicional de COR. El fallo conduce al suicidio inmediato, pero el éxito permite la presencia de ánimo suficiente como para pedir ayuda. Mientras espera la ayuda, Blane atacará nuevamente.

Cualquier pérdida de COR adicional origina la redacción de una nota de suicidio seguida inmediata ente por el mismo (exactamente lo que le pasó a Quincey).

Si se evita que el investigador se mate, seguirá recibiendo visitas del fantasma de Blane, el cual le conducirá a una locura permanente. Blane se contentará con este resultado.

Buscando una solución

Una vez el acoso comience, la víctima de Blane pronto descubrirá que nadie más puede ver u oír nada, salvo el ocasional enfriamiento del aire. Si el investigador proclama estar siendo acosado por un ocultista muerto, su declaración será recibida con compasión y escepticismo, aunque otros investigadores compañeros podrían ser convencidos rápidamente.

No pasará mucho tiempo antes de que quede claro que a menos de que el acoso termine pronto, el investigador se volverá loco. En este punto, cualquier investigador sensato intentará que la Escritura de Shul esté en sus manos lo más pronto posible. Ya que obtener acceso inmediato a la Escritura es muy difícil, se pueden intentar varios métodos

alternativos.

Métodos tradicionales

Los investigadores religiosos pueden intentar exorcizar el fantasma. Desgraciadamente, las religiones tradicionales de la Tierra quedan reducidas a polvo frente a los Poderosos Antiguos, y un exorcismo terminará de forma horrible. Cuando se aproxime su final, el investigador verá una aparecer una imagen de Ethan Blane en cada crucifijo de la habitación. Todos los Ethan Blane crucificados tienen el mismo cráneo y cuello rotos, y mirando fijamente a los ojos del atónito investigador comenzará a cantar. El cántico está formado por una serie de ripios que incluyen nombres y frases de los Mitos: "Nyarlahotep, ia, Yog Sothoth, Neblod Zin, Tsathoggua..." etc, pero es suficiente como para perder $1/1D8$ de COR (o $1D3/1D10$ si es investigador es un cristiano convencido).

Esta ilusión le cuesta 8 PM a Blane, y si esto causa la locura del investigador, ésta se manifestará como la pérdida de su fe.

El sacerdote no verá nada salvo que el investigador está aterrorizado, y acabará convencido de que el desdichado está mentalmente enfermo, y no acosado por fuerzas sobrenaturales.

También es posible que un investigador piense que se está volviendo loco y crea que Blane es sólo una ilusión. En este caso podría buscar ayuda médica. Lo único que le funcionará será la toma de drogas tranquilizantes (las cuales pueden reducir a la mitad las pérdidas de cordura, pero también dividen a la mitad todas las puntuaciones de habilidad, mientras duren los efectos). El susurro oculto del fantasma de Blane hará que fracase cualquier intento de psicoanálisis.

Otros medios

Los investigadores pueden tener acceso a otros tomos a parte de la Escritura de Shul. Si este es el caso, existe una posibilidad de que el investigador descubra la existencia y naturaleza del ritual de Desligar el Alma en alguno de los tomos de los Mitos.

La mayoría de estos tomos tienen una probabilidad básica igual al bonus al Conocimiento de los Mitos del tomo multiplicado por 2 (los libros necrománticos, como el Cultes des Goules tienen un multiplicador $\times 3$, y el Necronomicon tiene un $\times 5$). Si se tiene éxito, este libro sugiere que la Escritura de Shul es el único libro que contiene el ritual que necesita el investigador.

Naturalmente, tratar de encontrar otra copia de la Escritura es inútil; a Blane le llevó años localizar la copia de Quincey.

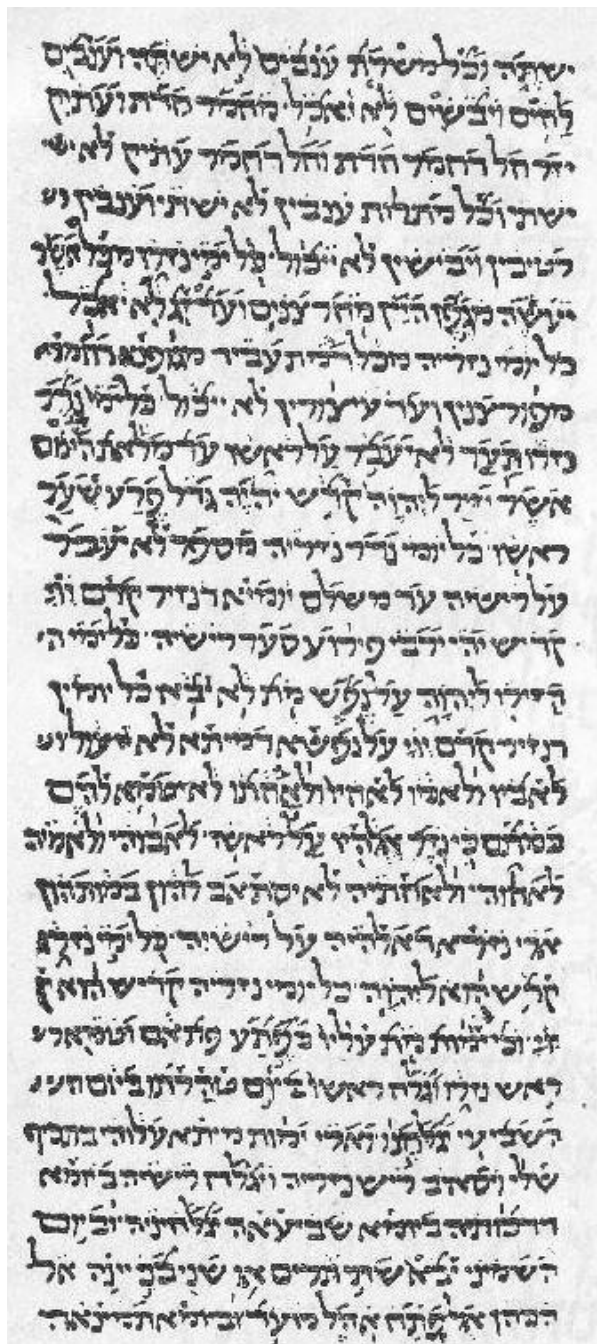
Todos los hechizos utilizados para disipar espíritus fracasan; la magia que mantiene a Blane es demasiado fuerte para esos simples hechizos.

Conseguir la escritura SHUL

La clave de este escenario es lograr paso hacia la copia de Quincey de la Escritura de Shul. Su localización y estado cambia según lo siguiente:

- *Los primeros dos días tras el suicidio: En el apartamento de Quincey, precintado por la investigación policial.*
- *Los siguientes 4 días: En el apartamento de Quincey, se pasa la mayor parte del tiempo en una caja de embalaje mientras la colección es catalogada y embalada.*

- Los siguientes dos meses: En un depósito de seguridad, en las oficinas de Willet, Masters and Arthur.
- Los siguientes 6 meses: En el almacén de la Biblioteca Widener de Harvard.
- Y finalmente: En la colección restringida de la Biblioteca Widener.



Pasarán al menos 8 meses antes de que se pueda acceder fácilmente a la Escritura de Shul, lo cual es demasiado tiempo. El investigador necesitará un plan para hacerse con ella lo antes posible.

Los dos lugares más probables en los que se pueda acceder al libro son:

El apartamento de Quincey durante el proceso de catalo-

gación, y las oficinas de los abogados cuando el tomo se guarde allí.

Será difícil entrar en el apartamento sin tener que realizar una peligrosa escalada, pero también se puede obtener el libro mediante el subterfugio. Michael Lake y Orson Gregory, un par de empleados del bufete, están catalogando la colección y trabajan de 10 a.m. a 4 p.m. durante un periodo de cuatro días. Es posible que un investigador consiga entrar en el apartamento bajo algún pretexto y la subsiguiente artimaña es mejor dejar que se resuelva según la imaginación del jugador y el Guardián.

Una vez que los libros sean trasladados al bufete de Willett, Masters and Arthur, el acceso puede lograrse gracias a colarse en el edificio, ya sea merodeando o entrando a las bravas. Las oficinas están localizadas en el segundo piso de un edificio de oficinas de los barrios bajos. Los libros se conservan en un depósito de seguridad, con una puerta de FUE 25 y una cerradura que resta un 20% a cualquier intento de forzarla. El acceso a las oficinas no es difícil —las puertas exteriores tienen una FUE de 20 y cerraduras convencionales.

Durante la noche, un único guardia realiza su ronda por el edificio. Tiene un Escuchar y un Descubrir de 40% y está armado con un revolver del .38 (también con un 40%). Cualquier intento de colarse en el depósito durante el día requiere que la distracción del oficinista que se sienta frente al pasillo que conduce al depósito. Con una tirada exitosa de Suerte, el depósito no estará cerrado, pero será necesaria una tirada de Discreción para salir con el libro. a Escritura de Shul, junto con Cultes des Goules y otros libros verdaderamente valiosos, han sido extraídos de sus cajas y colocados en la caja de caudales que se encuentra en el depósito. Por suerte, esta caja de caudales sólo se cierra durante la noche.

Sin embargo, abrir la caja es cosa de expertos. De haber un experto presente (con las herramientas necesarias), la caja podría abrirse con una tirada exitosa de Cerrajería. Si se revienta la caja, el fallo en una tirada de Suerte indicará que la Escritura ha sufrido serios daños, lo que significará que se necesita el doble de tiempo para encontrar el hechizo Desligar el Alma. (El robo nocturno también da al fantasma de Blane una buena oportunidad para lanzar ataques al investigador).

Una alternativa sería la de engañar a la firma de abogados para que entregue el libro al investigador. Muchas son las tretas que pueden ponerse en práctica, aunque pocas serán exitosas. Basil Willet, Gerald Masters y Iain Arthur no son tontos, y al menos uno de los socios debe caer en la trampa para obtener el libro.

Desligar el alma

Una vez tenga la Escritura de Shul, el desesperado investigador debe intentar encontrar ahí la clave del problema. Una buena cantidad de notas al margen, escritas por Blane, son de gran ayuda, pero independientemente de ello, se necesita un éxito en una tirada de Inglés y tanto tiempo como 18 días menos la INT del investigador; vamos, que podría llevar más de una semana. De tener éxito, el investigador pierde 1D3 COR y llega a la conclusión de que el ritual de Desligar el Alma es la única esperanza de detener a Blane (ver los Papeles de la Venganza n°3 en el apéndice de papeles para dar una copia del ritual al jugador).

Ayuda número 3

El así llamado No-Muerto o Cazador Vengativo está más allá del alcance de cualquier arma, rezo o hechizo. La única cosa que pudiese deshacer su maldición es El Desligamiento de su Alma. Has de saber que al completar el dicho encantamiento, el latido del corazón de aquel que lo lanzase habrá de cesar. En el espacio que haya entre sus latidos, el alma del dicho lanzador puede encontrarse con el Cazador Vengativo y plantarle batalla. La fuerza se hará cosa necesaria para prevalecer, pues la batalla no es de carne sino de espíritu. El que la posea, prevalecerá. Muchas son las pociones que pueden poner freno al corazón, y también el helor invernal puede ponerlo, pero a menos que el corazón renueve su latido en menos de doce alientos, el alma libre de ataduras será perdida, y para siempre lo será. Muchos han sido los hechiceros que llegado el momento de enfrentarse con un Cazador Vengativo eligieron morir a sus propias manos antes de tomar el riesgo que el ritual presenta. El canto del ritual es este, y lo repetirás 13 veces.

Es de obligación que tu corazón entonces se detenga por una docena de alientos, cuando alcances el decimotercer canto:

Eegah – Togah – Megah – Gonah – Seenah
– Ronah – Yog-Sothoth – Ia – Azathoth –
Ia – Nyarlathotep

Está claro que la única esperanza del investigador es realizar el ritual y tratar de encontrar un modo seguro de parar y reanimar su corazón. Es un riesgo, pero la ceremonia parece ser el único modo de derrotar a Blane. Debería ser obvio para el investigador que va a necesitar ayuda médica, y en este punto, sus contactos capaces de ayudarlo en una locura como esta son vitales.

Existen varios métodos para parar y reanimar un corazón sano: las drogas, la electricidad, o un shock de frío pueden parar un corazón, así como las drogas y la electricidad pueden reanimarlo. La Escritura de Shul contiene una lista de toxinas naturales que pueden utilizarse para detener el latido del corazón de la forma en que el hechizo la requiere.

Realizando el ritual

Es de esperar que el investigador se prepare para su muerte, y puede intentar el ritual (y su parada cardíaca) cuando esté listo para tomar tan drástica medida. El ritual cuesta 5 Puntos de magia, y crea una sensación de embotamiento por todo el cuerpo. Tras repetir el cántico 13 veces, dispondrá de poco tiempo para detener su corazón. Tan pronto como el investigador pierda el conocimiento por el paro cardíaco, se encontrará cara a cara con Blane. El entorno que les rodea está apagado, gris y vagamente insustancial. Tanto el investigador como Blane pueden atravesar los objetos, pero respecto a ellos dos, cada uno es totalmente real y sólido.

“¿Qué pasa? –grita Blane- “¿Estás muerto?”

Un duelo de espíritus

En este momento, es importante saber el número de Puntos de Magia que le quedan a Blane, ya que en este duelo estos puntos se usan tanto como poder como puntos de vida.

• Tanto Blane como el investigador deben doblar el número de PM al comienzo de la lucha (después de aplicar el coste de 5 PM por el ritual). Blane debería comenzar el duelo con un mínimo de 5 PM para que no sea derrotado de un golpe, pero su fuerza variará considerablemente según los últimos intentos de enloquecer a su oponente. Debe recordarse que su POD de 16 le dieron 16 PM iniciales. La iniciativa del investigador, y de Blane, es igual a su inteligencia (INT).

• Blane no está de humor como para ponerse a charlar, y atacará como una bestia enloquecida. Mientras lo hace, gasta 1 PM para transformar sus dedos en largas garras.

• El ataque sin armas sólo causa un PM de daño. El surgimiento de las garras de Blane, junto con el contenido de un pasaje de la Escritura de Shul, indicarán al investigador que Blane tiene la capacidad de transformar la realidad en el mundo espiritual.

• El acto de crear un arma sólo tiene éxito con una tirada de PODx5, y tiene un coste de 1 PM por cada 1D3 (o fracción) de daño. Si no se dispone de suficientes PM para traer un arma concreta, la tirada falla. Las probabilidades de acertar con estas armas creadas se basan en las habilidades del investigador, o el porcentaje básico que aparece en el manual; sin embargo, se ignora todo lo referente a empalamientos, críticos, encasquillamiento y munición.

• Cuando Blane descubra que el investigador ha creado un arma (probablemente tras el primer golpe), intentará crear el arma más desagradable que pueda, suponiendo que le queden PM.

Sería algo extraño, bizarro y monstruoso.

• Si algún combatiente llega a cero PM su espíritu se perderá para siempre, disolviéndose en la nada.

Si Blane sale victorioso, se dispondrá a atacar a todos los que le molestaron en vida, comenzando por su padre.

• La experiencia de separarse del cuerpo y luchar contra el no muerto de Blane requiere una tirada de COR cuando el investigador vuelva a la vida, perdiendo 1/1D4 COR si falla. Si el investigador sucumbe a la locura permanente durante este duelo final o durante el ritual, recibirá una fobia como recompensa (o incluso un tipo de hipocondría enfocada sobre un ataque cardíaco).

Revivir

Para que el corazón vuelva a latir se necesita un éxito en una tirada de Medicina, así como la ayuda de expertos.

Cualquier personaje con la habilidad Medicina puede intentar reanimar el corazón del investigador una vez por minuto (a menos que fallara previamente). La probabilidad de recuperación sin recibir daños cerebrales depende de cuánto tiempo se tarde.

• De 1 a 4 minutos: No se requiere tirada de CON. Recuperación adecuada.

• De 4 a 12 minutos: Tirada de CON vs (minutos transcurridos

desde la parada cardíaca $\times 2$). Si se falla la tirada, el investigador sufre daños cerebrales (pierde 1D6 de INT, +1 por cada minuto que pase de los 6). Un profesional médico podría intentar revivir al investigador tras esto.

- Más de 12 minutos: Muerte cerebral.

- Más de 15 minutos: El corazón no puede ser reanimado.

Una tirada de Medicina, o un Buscar Libros mientras se están buscando cosas sobre la muerte dará al investigador una idea de los tiempos antes mencionados, permitiéndole indicar el momento en el que quiere ser reanimado.

En cualquier caso, sobrevivir a esta experiencia cuesta un punto de CON permanente, salvo que se obtenga un crítico en la tirada de Medicina.

Si el investigador es revivido antes de que Blane sea destruido, podrá intentarlo de nuevo. Pero ahora Blane tendrá una idea de qué está pasando y siempre tendrá un mínimo de 10 PM en los siguientes intentos.

Consecuencias

Una vez que el investigador se dé cuenta de que Blane se ha ido para siempre, gana 3D6 COR. Incluso así, su mente estará algo tocada por lo ocurrido, y sus amigos médicos le sugerirán el nombre de un buen psiquiatra.

Deberá tomar la decisión de quedarse o devolver la Escritura de Shul. Es un libro valioso y poderoso, pero también es propiedad robada. Si el libro se devuelve de forma anónima (o incluso si es “encontrado” por el investigador) no se tomarán más medidas. De lo contrario, la investigación policial puede que alcance al investigador, dependiendo del método que utilizó para obtener el libro.



ASUNTOS DE VIDA O MUERTE

Marcus Bone y Mark Chiddicks

Esta aventura no implica esfuerzo físico para el investigador, ni suponga una gran amenaza para su cordura, se presentarán situaciones que requerirán al jugador pensar de forma horizontal y que no sea sorprendido por los giros en la trama.

Aunque no hay una localización predeterminada para esta aventura –más allá de los requisitos presentados a lo largo de la historia- se sugiere al Guardián que sitúe cerca del municipio en la que vivan sus personajes. Aparte de esto, como en la mayoría de escenarios de La Llamada de Cthulhu, situarlo en Kingsport o Arkham es una apuesta segura.

La estructura de esta aventura Asuntos de Vida y Muerte tiene una estructura algo diferente a las partidas normales de La Llamada de Cthulhu. Esta estructura es el resultado de los objetivos de los antagonistas, y las acciones del investigador.

En particular, la descripción de la ambientación y los diversos sucesos que pueden ocurrir según se desarrolla la historia están un poco dispersos a lo largo de este escenario. El autor ha intentado presentar los diversos aspectos de la historia en el orden según vayan a ser necesitados durante la partida, y por lo tanto es vital que el Guardián lea completamente esta aventura al menos una vez antes de dirigirla con su jugador.

RESUMEN

Esta aventura se inicia cuando el investigador se despierta en un ataúd, un suceso que implica pensar en lo peor. Para hacer las cosas más interesantes, pronto descubrirá que no es ni siquiera su propio cuerpo, sino más bien el de un podrido cadáver.

Entonces ¿Qué ha sucedido?. Bien, el cuerpo del investigador ha sido tomado por Matthew Wheatly, el espíritu de un brujo muerto desde hace tiempo, que ahora está utilizando el cuerpo físico del investigador para asegurarse su regreso una vez más al mundo de los vivos.

Sin embargo hay una esperanza para el investigador, el poder de Wheatly aún no ha llegado a su apogeo y el brujo todavía es incapaz de tomar por completo el cuerpo del personaje. Corresponde al investigador entonces, ya sea atrapado en el podrido cadáver de Wheatly o mientras se encuentra en su propio cuerpo, descubrir que está sucediéndole y como detener a Wheatly antes que pierda el control de su cuerpo para siempre.

¿Quién es Mathew Wheatly?

Mathew Wheatly es un antiguo hechicero que, con la ayuda del cuerpo del investigador, planea finalizar una tarea que no pudo completar durante su existencia terrenal – convertirse en el mago más poderoso que el mundo ha visto

nunca. La historia de este hechicero se pierde en la noche de los tiempos, todo lo que se sabe realmente de Wheatly es que fue encontrado muerto a causa de un ataque de algún animal, que aunque explicaría las extrañas heridas de garras y marcas de mordiscos en el cuerpo, no explica como un animal suficientemente grande como para hacer ese daño pudo salir de la casa con las puertas cerradas.

Wheatly, sin embargo, era (y para sigue siendo honesto, todavía es) un hombre con un energía, y la muerte no le va a apartar de su objetivo. Por lo tanto, poco después de tan desafortunado suceso, y según él una muerte prematura, se levantó de la tumba para continuar con la obra de su vida (o si se prefiere, de su muerte). Sin embargo, a pesar de toda su determinación y deseos de seguir vivo, tenía un límite físico a su disponibilidad – la puerta de su cripta familiar.

Ahora que es un no muerto, Matthew descubre que está atrapado con sus ancestros, condenado a permanecer, por lo visto, en esa cripta por toda la eternidad.

Eso fue hasta la llegada de Arthur Sackville, historiador e investigador de los mitos además de ladrón de tumbas.

Después de cuatro semanas después de que empiece la aventura, Sackville, un hombre ya había tenido encuentros con la amenaza de los Mitos, encuentra información sobre Wheatly durante su búsqueda sobre la “herencia” de varias criptas en la ciudad. Con poco más que un pequeño conocimiento de lo oculto, Sackville investigó los orígenes y la muerte del hechicero, y llegó rápidamente a la conclusión que la tumba de Wheatly podría ser el tipo de lugar que estaba buscando. Imagínate entonces, una noche, la sorpresa del hombre al descubrir que no sólo había sido enterrado con sus textos más preciados, sino que además aún los protegía. Durante este terrible descubrimiento, Sackville, totalmente sorprendido, no pudo evitar que Wheatly poseyera su cuerpo, con lo que la mente de Sackville fue transferida al cuerpo del hechicero.

Wheatly, ahora con su nuevo cuerpo, no tardó en sellar a Sackville en la tumba, y comenzó su investigación en el mundo de los vivos. Era obvio que habían cambiado muchas cosas durante los años transcurridos desde su muerte, y como hombre inteligente Wheatly se escondió en la propia casa de Sackville. Allí se tomó su tiempo para leer todo lo que había sobre los hechos históricos que se había perdido durante su encarcelamiento, y descubrió que tipo de hombre había poseído.

En las semanas que siguieron, sin embargo, el antiguo hechicero se fue acostumbrando a su nuevo cuerpo, y comenzó a frecuentar varios locales diferentes. Lamentablemente, durante este tiempo descubrió que el cuerpo de Sackville tenía algunas desventajas. En primer lugar, a la vez que Sackville era mentalmente débil y fácilmente controlable (Wheatly fue capaz de atrapar a la mente de su víctima casi de forma permanente en su propio podrido cadáver -algo que es mucho más difícil cuando se intenta realizar sobre un investigador), la misma falta de

voluntad hace que el cuerpo sea totalmente inadecuado para el uso de la magia que tenía planeado.

Además como pronto descubrió, Sackville era una figura muy conocida y popular en algunos círculos locales, y su repentino cambio de actitud, especialmente ante su hermana, comenzó a generar preguntas.

Por lo tanto, W'heatly tenía la necesidad de un cuerpo más "poderoso", preferiblemente uno menos conocido y aquí es donde el Investigador entra en escena.

Revisando las notas sobre ocultismo de Sackville, el brujo encontró el nombre del Investigador, y descubrió que tenía interés o experiencia sobre los secretos ocultos del mundo. Si bien es obvio que Sackville y el investigador no eran precisamente amigos, las notas indicaban que este investigador de los Mitos era exactamente el tipo de personaje que W'heatly estaba buscando...

Despertar

El investigador se despierta en una caja oscura que restringe todos sus movimientos (aunque parece ser forrada con un material suave, aterciopelado). Con un poco de esfuerzo podrá finalmente mover la tapa, la dificultad no es debida a que la tapa sea pesada en si.

La Cripta Wheatly

Durante esta aventura, el investigador regresará varias veces a la Cripta Wheatly, atrapado en el cuerpo en descomposición de Mathew Wheatly. Esto puede ser un poco preocupante, aunque no cuesta cordura al investigador (más allá de las crisis que tendrá más adelante), puede encontrarse algo desorientado después de la "transferencia" (ver Sobre la posesión, más adelante).

En cuanto a la propia cripta, aunque es un espacio relativamente pequeño, hay un poco de información que puede ser descubierta.

Se trata de una única sala (de unos 40 pies de largo y 20 pies de ancho, unos 12 metros por 6 metros de ancho) de paredes de piedra, el investigador se dará cuenta de inmediato que en los nichos de las mismas, sino causada por la poca fuerza que tienen sus brazos.

Una vez libre, se hace evidente que se encontraba dentro de un ataúd, que a su vez se encuentra en algún tipo de cripta familiar.

Aunque esto es ya de por si bastante inquietante, algo hace que esta situación sea aún bastante peor ya que no tiene ni idea de cómo llegó hasta aquí, su último recuerdo es de tareas mundanas –tales como visitar una tienda de comestibles o ir al lavabo– a pesar de tener la memoria nublada, como si ese acto hubiese tenido lugar hace ya algún tiempo. Paredes hay ataúdes (que están en diferentes estados de conservación y que no tienen distintivos para identificarlos), obviamente es algún tipo de cripta mortuoria familiar. Una gran puerta de piedra se encuentra en el otro extremo de la habitación, la única salida obvia de la cripta. La salida está sellada (por lo menos para lo que el cadáver de Wheatly se refiere), aunque un débil halo de luz puede verse por los bordes.

El cadáver Wheatly

Una vez el investigador se da cuenta de que no se encuentra en ningún sueño extraño, lo más probable es que desee echarse un vistazo a si mismo. Descubrirá que se encuentra en un cuerpo masculino (independientemente de si el investigador era un hombre o mujer) y que es un cadáver –con la piel seca colgando del cuerpo, los músculos y los

huesos expuestos (pérdida COR 3/1D8), – con cualquier tipo de catatonía resultante ¡Esto no está pasando!, hasta que regrese a su auténtico cuerpo.

Además:

- *También puede observar que todas las sensaciones físicas llegan adormecidas, como si estuviera rodeado de algodón, y que su cuerpo está frío y ligeramente húmedo al tacto.*

Es como si el personaje sólo mantuviese el cuerpo animado (COR 1/1D4)

- *Camina lentamente, arrastrando los pies.*

- *No tiene impulsos físicos de ningún tipo, no siente la necesidad de comer, beber, rascarse, frotarse los ojos o lamersse los labios (COR 0/2 si el investigador reflexiona sobre estas cosas).*

- *Parece ser capaz de ver perfectamente incluso en la oscuridad más impenetrable. De hecho, duplica la habilidad Descubrir mientras está atrapado (COR 0/1 la primera vez que realice una tirada o cuando se dé cuenta de ello).*

Como cadáver de Wheatly, el investigador tiene las mismas estadísticas mentales (INT, EDU y POD) que tenía cuando se encuentra en su propio cuerpo, pero los otros atributos (FUE, CON, DES y APA) tienen valor 5.

Después de la posesión inicial, y la pérdida de memoria, el investigador no tendrá problemas para recordar cualquier suceso que se desarrolle mientras avanza la aventura, aunque debería de preocuparse por lo que Wheatly podría hacerle a su cuerpo.

Investigando en la cripta

Aunque a primera vista parece que hay poco que investigar en la tumba, a excepción del ataúd de Wheatly y una docena aproximada de ataúdes, la verdad es bastante diferente.

Afortunadamente para el investigador, gran parte de la información y muchas de las herramientas que necesita para tomar el control de su cuerpo, se encuentran aquí esperando ser descubiertas. Para más detalle, revisar En La tumba de Wheatly más adelante.

Lagunas de memoria

Después de que el investigador hay tenido tiempo de explorar su nuevo "hogar", comenzará a sentirse mal físicamente, a la vez que la cripta comienza a darle vueltas (literalmente, no físicamente). Serán las primeras reacciones corporales que tiene desde que se despertó. Momentos después se volverá todo negro, y después de lo que parece una eternidad, se despertará de nuevo, en algún estudio o biblioteca particular. Ver La Casa de Arthur Sackville más adelante para saber cuándo y dónde se despierta el investigador.

Sobre la posesión

Durante esta aventura, el investigador sufrirá algunas transferencias entre su propio cuerpo y el de Mathew Wheatly (ver Objetivos de Wheatly más adelante para más información de lo que sucede al cuerpo del investigador cuando es poseído). Este fenómeno es el resultado de los intentos de

Wheatly de ganar el control de forma permanente y su necesidad de regresar a su propio cuerpo para recuperar fuerza mágica. Mathew sabe que tomar el control definitivo del cuerpo va a ser una tarea difícil, pero también sabe que esa fortaleza mental será suya una vez tenga al investigador totalmente doblegado.

Se recomienda al guardián que utilice estas “transferencias de mentes” como lo considere oportuno, se puede utilizar para mantener al investigador interesado, y como fuente para fomentar la paranoia y la sensación de aislamiento.

En particular, estas “transferencias” pueden ser usadas si



lo desea el Guardián para proporcionar ayudas e información para lo que sucederá más allá de esta partida. En tal caso, se sugiere al Guardián que las ayudas sean fruto de las transferencias, mientras que Wheatly está recuperándose, el jugador que entonces tiene el control total de su cuerpo ha de ser libre para hacer lo que quiera (dentro de las limitaciones del juego, por supuesto). Sin embargo, hay que señalar que Wheatly está espiritualmente “atado” al investigador y, en consecuencia, es capaz de tomar el cuerpo del investigador, independientemente de su ubicación. Es decir, puede realizar una posesión donde y cuando el Guardián lo considere apropiado (descubrirás que no se han establecido mecanismos para realizar una posesión).

De esta manera, el personaje puede llamar a la policía, a sus amigos o a otros investigadores, según desee. Al final, sin embargo, ellos harán más bien poco, aunque el Guardián puede hacer que la ayuda llegue en los momentos oportunos. Wheatly acabará poseyendo al investigador una vez más. El hechicero un poco confuso, por supuesto, pedirá perdón por la falsa alarma, y se excusará antes de continuar con su investigación.

Después de uno o dos intentos en usar ayuda (si no es que ha sido internado en un hospital psiquiátrico o arrestado por hacer perder el tiempo a la policía), el investigador acabará dándose cuenta que esa estrategia es inútil, y que sólo puede disponer de sí mismo para detener al hombre que está poseyendo su cuerpo.

Sensación de déjà vu

Ya se ha mencionado en la primera escena de esta aventura, el investigador recordará poco de los sucesos que estaba haciendo antes de “despertar” en el ataúd de Wheatly. Se trata de un efecto secundario de la transferencia mental entre su cuerpo y el de Wheatly.

Para ayudar al investigador a ir reconstruyendo los sucesos que llevaron a su posesión, y para ayudarlo a resolver el misterio en el que se envuelto, hay una serie de pistas es-

perando ser descubiertas. Muchas de estas pistas se presentan como memorias fragmentarias o recuerdos retrospectivos desencadenados por una situación u objeto que encuentre el investigador.

Además, si el Guardián lo desea, ya que el investigador recorrerá la ciudad siguiendo varios hilos, esta sensación de déjà vu puede ocurrir en lugares previamente visitados por Wheatly mientras utilizaba el cuerpo del investigador, aunque esta vez sin la aparición de recuerdos retrospectivos.

Completando la posesión

El objetivo de Wheatly es conseguir una posesión del cuerpo del investigador permanente, algo que se consigue con un ritual mágico –que descubrirá durante el trascurso de la aventura. Para reunir la fuerza necesaria para completar la ceremonia, utilizará el vínculo que ha creado entre el investigador y él mismo.

En consecuencia, cada vez que el investigador regrese a su propio cuerpo sufrirá la pérdida de un punto de magia de forma semi permanente.

Observa que se pierden puntos de magia, no de POD (poder), estos puntos se recuperarán por completo una vez que el personaje haya recuperado con éxito el control de su cuerpo (es decir, una vez completada la aventura).

Este efecto representa la lenta erosión que Wheatly está prácticamente sobre el investigador, y además la fuerza del mago. El número total de puntos de magia drenados a lo largo de la aventura se utilizarán para calcular los puntos de vida del mago en el enfrentamiento final de la aventura.

La casa de Arthur Sackville

Aturdido y con picazón en los ojos, el investigador se despierta. A pesar de no ser todavía plenamente consciente de lo que le rodea, puede darse cuenta que se encuentra en el estudio de Arthur Sackville.

Es una casa de estilo colonial, típica de los barrios acomodados de la ciudad natal del investigador. De un solo piso, con un pequeño ático y con un gran sótano, esta es la casa de Arthur Sackville desde hace ya unos cuantos años, y en consecuencia, está repleta de sus bienes como anticuario – algunos obtenidos de forma legal, otros no (ver Investigando Arthur Sackville, más adelante para tener más información sobre la vida de Arthur). En general, se trata de una casa bien amueblada, con adornos coloniales, y debido al hobby de Sackville, numerosas piezas de trenes a vapor.

Como Wheatly ha tomado la residencia como su hogar desde hace algunas semanas, su aspecto original ha sufrido algunos cambios.

A continuación se detallan una serie de datos importantes que pueden ser descubiertos durante la estancia en la casa, el más importante de todos es el cuerpo de Arthur Sackville; arrojado al sótano después de que el Wheatly, mientras poseía al cuerpo del investigador, le apuñalara brutalmente.

El estudio

Aquí es donde se despierta por primera vez el investigador después de su experiencia inicial en el cuerpo de Weathly. Es una habitación pequeña, un típico estudio privado, con estanterías adornadas, un escritorio, sillas y un archivador. Según el investigador se vuelva a acostumar a su propio cuerpo, podrá observar algunos detalles sobre sí mismo:

- *Tiene un fuerte dolor de cabeza, necesita esforzarse para concentrar*

en cualquier cosa.

•*La ropa que lleva es un poco grande para él (y si es mujer, es poco apropiada). Son las ropas de Sackville que Wheatly se puso después de mover el cadáver de Arthur Sackville.*

Si el investigador se toma un poco más de tiempo para investigar la habitación, encontrará algunos objetos interesantes.

Esparcidos por la habitación hay libros sobre la historia reciente. Parecen cubrir todo cuanto le rodea, pero se centran en lo ocurrido desde 1900 hasta la actualidad. No parece haber ningún tipo de orden en la distribución de estos libros, ni en los puntos de libro o las anotaciones que tienen. El investigador puede observar que el suelo del estudio tiene algo raro, como si la parte central estuviese más limpia que el resto. Aquí es donde Wheatly mató a Sackville, y ha movido la alfombra empapada de sangre al garaje. Si el investigador señala específicamente el suelo, también podrá ver un tenue rastro marrón que va desde el estudio a la puerta que conduce al sótano. Si sigue este rastro, se encontrará con manchas oscuras. Más rastros de sangre causadas por el asesinato se pueden ver en otros lugares del estudio (por ejemplo en las paredes, algunos papeles del escritorio, etc.)

Al lado del teléfono, entre otros números, el investigador encuentra su propio teléfono de casa anotado junto a su nombre garabateado. Lamentablemente el teléfono en sí parece sin servicio (Wheatly no paga la cuota). Cuando el personaje vea este número, recordará lo siguiente:

•*Recuerdas una llamada telefónica de otro investigador de lo oculto, deseaba reunirse contigo de forma urgente y en secreto lo antes posible. Si tan siquiera podrías recodar su teléfono.*

•*Entre los otros números de teléfono se encuentra la hermana de Sackville, Sarah (vea Eventos y Regreso – El seguimiento), así como los números de una tienda local de equipo, y de la biblioteca pública. Tenga en cuenta que las respuestas que un investigador puede obtener a partir de estos números telefónicos se deja al Guardián, aunque se aconseja que no se proporcione demasiada información en un punto tan poco desarrollado de la trama.*

Además, con una tirada exitosa de Descubrir, se puede encontrar una mancha rojiza en el escritorio (donde Wheatly dejó caer el cuchillo al mover el cuerpo de Sackville).

•*Buscar en el archivador revelará una serie de proyectos y documentos personales bien ordenados. Es necesario una tirada de Conocimientos para reconocer el nombre del Investigador (vea la Investigando a Sackville más adelante para tener más detalle). Por desgracia, aunque hay una gran cantidad bien organizada en el archivador, estos probablemente serán de poca ayuda al investigador*

•*Aunque las estanterías de Sackville están llenas de todo tipo de libro, es obvio que Sackville tenía dos hobbies, los trenes y las ciencias ocultas. Aunque como lectura es interesante por derecho propio, los libros de trenes no ofrecerán al investigador nada de información, aparte de confirmar el interés de Sackville por los trenes. Entre los libros de ocultismo no hay nada relacionado directamente con los Mitos. En cambio, hay una gran cantidad de literatura mundana de ciencias ocultas, incluyendo una edición completa de La Rama Dorada, Los Oráculos de Nostradamus y otros libros de texto similares. En esta colección destacan además libros sobre la mitología egipcia y sus prácticas ocultistas.*

El salón

Esta habitación está bien amueblada, y era usada normalmente por Sackville. A diferencia de las otras habitaciones de la casa, el salón no parece haber sido utilizado recientemente.

Tan pronto como el investigador entre en la sala, tendrá un recuerdo retrospectivo.

Recuerdas a Arthur Sackville invitándote a su casa, a esta habitación. Decía que quería discutir sus experiencias como investigador de los Mitos, lo recuerdas sentado en el sofá bebiendo jerez.

Además de este recuerdo, no hay nada más de interés que se puede encontrar en esta habitación más allá de los muebles coloniales y la parafernalia sobre trenes.

La cocina

La cocina es un desastre, con platos apilados en la pica. El examen de los armarios deja claro que hay pocos comestibles en la casa.

En el fregadero se puede encontrar un cuchillo de gran tamaño. La hoja parece recién lavada, pero en el borde del mango hay un residuo pegajoso de color rojo. Aunque puede ser algo inquietante, lo más inquietante es que el mango se siente como familiar si es cogido por el investigador.

Si el investigador coge el cuchillo, tendrá un recuerdo (COR 1/2):

Recuerdas la sonrisa enloquecida de Sackville, y las extrañas palabras, que parecían ser cantadas, que impregnaban todo el aire. Sin embargo, no pudiste hacer nada, te sentías confundido, como delirando. Levantó una mano, no, tú levantaste la mano, y entonces todo se quedó en blanco. Ahora el cuchillo está en tu mano, y vuelves a tener esa extraña sensación, ¿Cómo si hubieras sido uno con Sackville?

El comedor

El comedor muestra señales de actividad reciente, hay muchos papeles y documentos esparcidos a lo largo de la gran mesa que domina la sala. También es obvio que la chimenea ha estado encendida recientemente, mostrando restos de papeles quemados entre las cenizas.

Los papeles son las notas de Sackville sobre la investigación de los cementerios locales (ver La Investigación de Sackville más adelante), y el desorden es resultado de la revisión de Wheatly. El hechicero es muy consciente del peligro que supone esta investigación, y ha eliminado toda referencia a su propia tumba, no hay nada que pueda guiar al investigador a su cripta (estas son las páginas que han sido quemadas).

Si el investigador se toma su tiempo, podrá reordenar estas páginas, llegando a ser consciente de la meta de la investigación, aunque el saber específico de la investigación ha quedado oculta después de la acción de Wheatly. Sin embargo, se puede determinar que estos documentos abarcan las fechas de diferentes cuerpos que han sido enterrados, las localizaciones de varias tumbas, y la historia de los propios cementerios.

Una vez examinados, el investigador se dará cuenta que muchos de los documentos se refieren a un libro específico:

A Century of Internment; además aparecen varios notas con números de referencia a dicho libro (haciendo referencia a números de páginas del libro). Este libro en particular es la forma en la que Sackville descubrió la tumba de Wheatly. Es probable que un *A Century of Internment* no sea más que

la historia de varios cementerios locales y las historias que los rodean. El libro será una pista para las investigaciones del jugador durante el resto de la aventura. Por desgracia, es poco probable que sea capaz de localizar una copia debido a los intentos de Wheatly de cubrir sus huellas.

Finalmente, aunque en conjunto estas notas no son mucho para la investigación, seguramente atraerá la atención del investigador. Una copia completa de estos documentos puede ser encontrada más adelante (ver Buscando una solución más adelante).

Cuarto de baño

Este cuarto de baño es sencillo pero funcional, con un interior moderno. Sin embargo el baño está equipado con un inesperado extra, incluso con la inspección más superficial es visible un montón de ropa manchada de sangre dentro de la bañera.

Estas son las ropas que el investigador llevaba cuando iba a reunirse con el hombre al que creía que era Sackville, y se encuentran aquí después de que Wheatly las dejase después de poseer al investigador y matar al auténtico Arthur Sackville (que, por supuesto, sufrió una locura cuando Wheatly se trasladó al cuerpo del investigador). Si el investigador examina las ropas más de cerca (es decir, las coge o registra sus bolsillos) tendrá un nuevo recuerdo (COR 1/2).

Estas son tus ropas. Puedes recordar como te vestiste justo antes de asistir a una importante reunión. Pero ¿de donde proviene la sangre?

Dormitorio principal

Aunque en la casa Sackville hay dormitorios, sólo el más grande de ellos muestra signos de haber sido usado.

Al igual que en la cocina, la habitación muestra signos de haber sido utilizada de forma asidua, hay varias pilas de ropa limpia y sucia dispersas. La gran cama se encuentra deshecha, con las mesitas llenas de libros sobre historia y geografía.

Si se toma su tiempo para registrar la habitación, se pueden encontrar algunos objetos personales, varios de ellos tienen el nombre "Arthur Sackville" inscrito en ellos.

De todas las cosas que se encuentran aquí, la más extraña sin duda es una muda de safari, y el equipo correspondiente embalado en una caja dentro de un armario.

El sótano

Se accede al sótano desde una escalera poco iluminada, aquí es donde Sackville almacena la mayor parte de sus antigüedades. Y donde ahora también se encuentra su cuerpo. Este gran espacio está iluminado por una bombilla colgando, por lo que el investigador necesitará un momento para adaptarse a la oscuridad. Una vez acostumbrado a la iluminación, la cosa más obvia en la habitación es el cuerpo de Arthur Sackville en un charco de sangre coagulada (COR 2/1D6).

Ver a Sackville supone al investigador recuperar un nuevo recuerdo:

Recuerdas haberte encontrado con Sackville. Hace algunos años ambos asististeis a una conferencia en la universidad local. Él tenía cierto interés sobre el antiguo Egipto, y mantuvisteis algunas conversaciones sobre el tema durante un tiempo después de haber perdido el contacto, recordabas algo en sus ojos... la misma triste mirada que has visto en las caras de tus compañeros y de otros que han mirado el horror cara a cara. Sackville había descubierto los horrores auténticos que esconde este mundo.

El examen de las heridas de la víctima, permite determinar lo siguiente:

• *Sackville ha sufrido varias puñaladas, la causa de la muerte es la pérdida de sangre.*

• *Con una tirada exitosa de Primeros Auxilios, es obvio que el cuerpo ha sido trasladado aquí desde otro lugar.*

• *Con una tirada de Medicina, el investigador puede determinar que el cuerpo no ha estado aquí más de 48 horas. Además, superar esta tirada permite al investigador determinar que los golpes han sido hechos por una persona con la misma altura y fuerza que uno mismo (COR 2/1D6)*

Si el investigador registra el cuerpo, encontrará un par de objetos de interés: una llave de bronce y la identificación de miembro de Arthur Sackville de la Sociedad Histórica local. La llave, que no muestra distintivos, permite acceder a la taquilla de la estación de tren de Sackville (ver Buscando una solución más adelante), mientras que la carta de miembro ofrece otra vía de investigación.

Una vez que el personaje se recupere de la sorpresa de descubrir el cuerpo, se dará cuenta que hay varios objetos de valor histórico almacenados en el sótano. Aquí es donde Sackville guardaba sus objetos robados, y además los limpiaba antes de intentar venderlos.

Un investigador con las habilidades apropiadas (Arqueología o Historia) podría determinar la importancia histórica de estos elementos y hacer una conjetura sólida de su origen. Por otra parte, el examen de las herramientas de limpieza y reparación encontradas en el banco de trabajo situado en una esquina (que posee unas luces eléctricas adicionales) permite adivinar de donde conseguía Sackville sus ingresos.

Exterior de la casa

Si el investigador se toma un tiempo en registrar el exterior de la propiedad de Sackville podrá descubrir que:

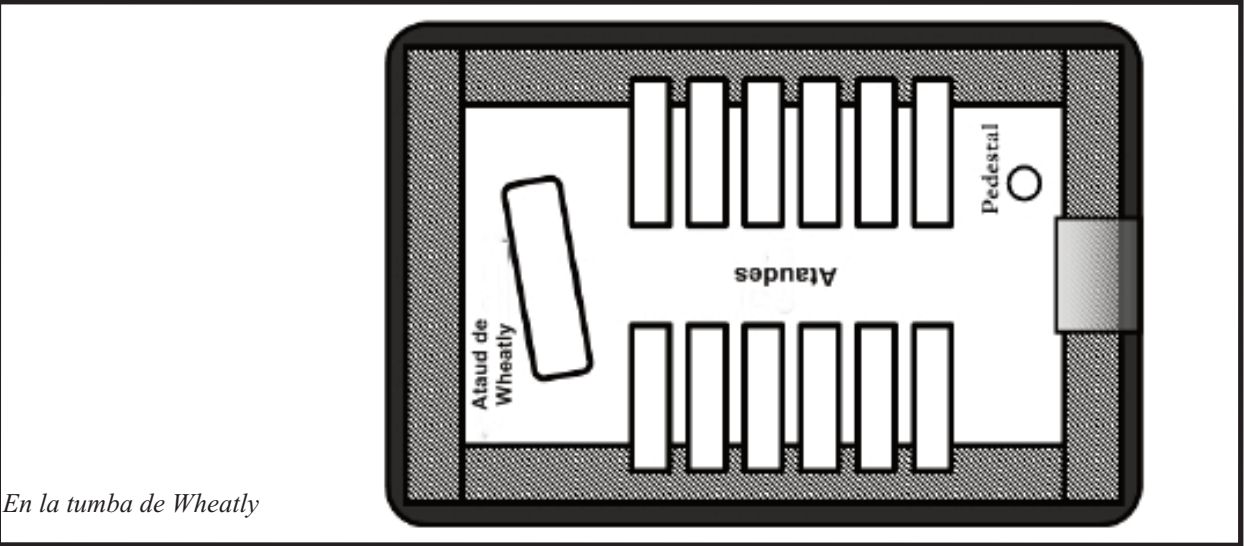
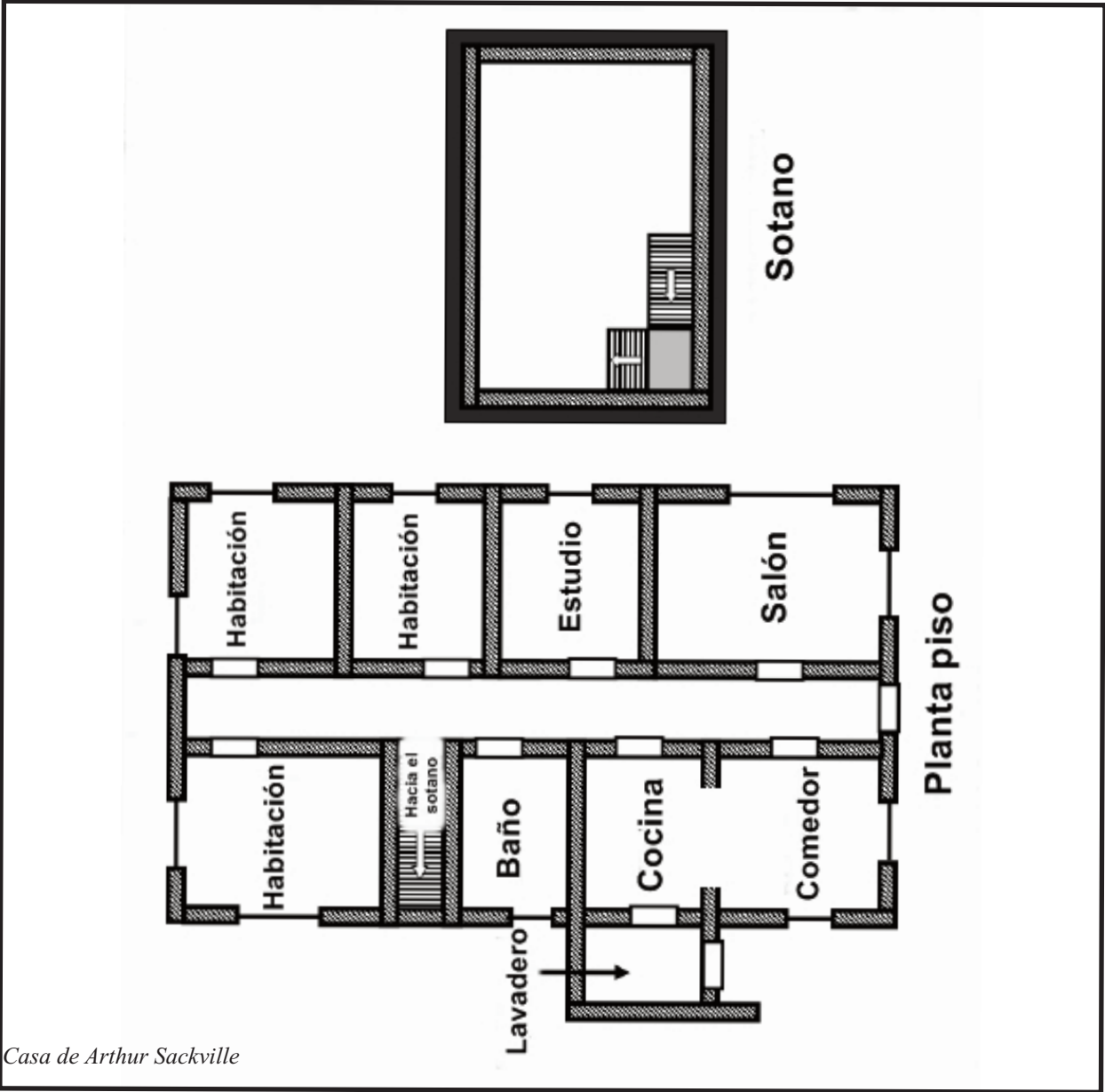
• *Hay dos coches estacionados delante de la casa, uno detrás del otro. Uno de los estacionados pertenece al investigador, mientras el otro es el vehículo de Sackville. Hay que recordar que Wheatly no puede conducir, y depende del transporte público para moverse por la ciudad.*

• *Los jardines han estado desatendidos durante varias semanas, y lo que era un jardín bien cuidado está ahora invadido por malas hierbas.*

• *En una esquina del garaje se encuentra la alfombra enrollada que antes estaba en el estudio. Si se desenrolla es obvio que está manchada con sangre (COR 1/2). El garaje también es hogar de varias piezas de parafernalia de trenes, incluidas ruedas, placas de identificación y un armario antiguo de lo que podría ser un tren a vapor.*

Continuando con la aventura

Una vez que el investigador ha tenido oportunidad de explorar la casa y el jardín, es un buen momento para hacer que regrese de nuevo al cadáver de Wheatly. A partir de este punto se deja al Guardián que se guíe por las acciones del personaje para determinar cuándo o como continua la aventura.



En la tumba de Wheatly

Mientras el investigador se encuentra atrapado en el cuerpo de Wheatly, hay muchas pistas que permiten intuir que, cuando descubra que está sucediendo, existen las condiciones para destruir la abominación que actualmente habita. Lo más importante, hay una gran cantidad de información para ser descubierta en la tumba, especialmente un manuscrito que está cerca de la puerta. No hace falta decir que esta información debe ser “repartida” a lo largo de las diferentes ocasiones en las que el investigador regrese al cadáver de Wheatly, permitiendo que la historia y la solución sean reveladas después de cierto número de “transferencias” entre los dos cuerpos.

El Cuchillo Encantado

A los pies del ataúd de Wheatly hay una pequeña caja de terciopelo. Dentro de esta caja se encuentra un cuchillo de cobre opaco.

El cuchillo está hecho de cobre puro, y es la hoja encantada a la que se refiere el manuscrito. Aunque es muy romo (posiblemente un cuchillo normal de pan haría más daño a un ser humano) es la única arma capaz de matar a Wheatly.

Porcentaje base: Como la hoja es pequeña, usa la habilidad de Puñetazo base Daño: 1+bd (contra no muertos, como el cuerpo de Wheatly, gana un +1D4, llegando el daño a 1+1D4+bd)

Ataques por ronda:1

El manuscrito incompleto

Este manuscrito de cuero medio podrido se encuentra en un pedestal cerca de la puerta de la tumba (en el pedestal normalmente se coloca un poco de agua para que los portadores del féretro se laven las manos después de colocar un nuevo ataúd en el mausoleo).

Un examen detallado, con una tirada exitosa de Medicina o Primeros Auxilios, permite al investigador determinar que el manuscrito parece haber sido sumergido en sangre. Como resultado la mayor parte del manuscrito no se puede leer, algunas páginas están pegadas por la sangre.

De lo que se puede leer, unas pocas páginas sueltas y legibles, parece que este manuscrito es una transcripción al inglés de otro libro. Si el investigador tiene suficiente conocimientos (es decir, si se ha encontrado con este libro antes, o con superando una tirada de Mitos de Cthulhu), se hace evidente que este manuscrito es una traducción de De Vermis Mysteriis. Por desgracia, el libro se encuentra en muy mal estado, y la mayor parte es totalmente ilegible. Sin embargo, un examen más detallado, permite ver que hay tres secciones del libro, situadas por la mitad, que son descifrables.

Son estas secciones las que darán al investigador una serie de pistas sobre las motivaciones del hechicero y como podrá ser derrotado.

Revisar cada sección toma unas 12 horas de estudio (da al investigador suficiente tiempo para el intercambio de cuerpos), y los resultados son los siguientes:

•**Sección 1** – *Transferencia de almas.* Esta sección detalla las premisas para transferir un alma de un cuerpo físico a otro. Por desgracia los detalles del ritual se han perdido, por lo que es imposible para el investigador intentar recuperar su propio cuerpo (ver Ayuda #1 Asuntos de Vida y Muerte, en el apéndice).-

•**Sección 2** – *Estabilidad de alma:* esta sección del manuscrito describe como se puede hacer que la transferencia de un alma sea perma-

nente. Una vez más, las páginas sobre el ritual se han perdido por el daño que ha sufrido el manuscrito; lo que es una bendición para el investigador aunque él no lo sepa (ver Ayuda #2 Asuntos de Vida y Muerte).

•**Sección 3** – *Liberar el alma:* Quizás la información más importante de todo el manuscrito, esta sección se detalla como el investigador puede derrotar al hechicero que intenta apoderarse de su cuerpo (ver Ayuda #3 Asuntos de Vida y Muerte).

Ayuda Numero 1

Cuesta leer esta sección del libro, pero parece ser los detalles de algún tipo de ritual de transferencia de alma entre cuerpos. Te lleva muchas horas leer estas páginas en su totalidad, especialmente por el esfuerzo de entender la difícil letra en la que está escrito.

Finalmente, llegas al final de la lectura de esta sección. Las siguientes páginas, una docena, está arruinada por algo que parece sangre. Es obvio que los detalles del hechizo estaban en la parte dañada, y se han perdido.

Ayuda numero 2

Esta sección cuesta aún más de leer, debido a las hinchadas páginas dañadas, y a las salpicaduras de sangre oscura. Parece que aquí el texto habla sobre la transferencia de alma y la forma de hacer que esta sea permanente. Una vez más, la mayor parte del texto del ritual parece haberse perdido, pero lo que se puede leer se deduce que con el conocimiento y esfuerzo suficiente, alguien podría ser capaz de hacer que una transferencia fuese permanente.

Ayuda número 3

El final de este manuscrito puede ser tu tabla de salvación.

Está más limpia que el resto, esta larga diatriba analiza las acciones que una persona ha de realizar para librarse de la transferencia. Afortunadamente, esto parece una tarea bastante fácil, siempre y cuando tengas una oportunidad y actúes en consecuencia.

Lo primero y más importante, dice que se ha de poseer un cuchillo de cobre encantado, ya que la magia es lo único capaz de expulsar al hechicero. Sin embargo, y esta es la parte más preocupante, para completar la liberación del alma, una de las entidades vinculadas debe ser sacrificada con el cuchillo, una acción que supone destruir tanto la parte física como la espiritual de la “víctima”.

Supongo que podría utilizar el cuchillo contra uno mismo para matarse, pero eso permitiría que quien está poseyendo tu cuerpo “real” obtener la libertad. No, la única solución parece encontrar a este hechicero atrapado en su propio cadáver, que ahora estas ocupando, y detener ese ser maligno de una vez por todas.

Los muertos

Además del ataúd en la que se despertó el investigador, hay otros 12 sarcófagos en la cripta.

Son familiares de Wheatly, todos ellos se habrían sorprendido de conocer las acciones de su último pariente vivo.

La mayoría de los ataúdes se encuentran en buenas condiciones, aunque algunos de ellos tienen más de 100 años de antigüedad, por lo que muestran los evidentes signos del paso del tiempo. Si el investigador está interesado en examinar el contenido de cualquier de estos ataúdes, observará que es muy difícil abrir la tapa, por la poca fuerza de su actual cuerpo. Si persiste en sus intentos, es probable que se decepcione por el esfuerzo, ya que todos los ataúdes contienen un cuerpo.

El agujero sellado

Más allá del ataúd de Wheatly, el investigador puede localizar un área del suelo que ha sido sellada. La marca es el resultado de los Guls del cementerio, que intentaron entrar en la tumba de Wheatly en busca de comida (sí, Sackville estaba en lo cierto en sus suposiciones!). Sin embargo Wheatly conocía la existencia de estas criaturas y volvió a sellar el agujero (colocando además un hechizo sobre toda la cripta) deteniendo todo intento posterior de las criaturas de entrar de nuevo, Wheatly no tiene ningún interés en convertirse en la comida de un gul antes que su magia le permita regresar al mundo de los vivos. Desafortunadamente, ahora el investigador ocupa el cuerpo de Wheatly, y no tiene la fuerza suficiente para volver a abrir el agujero.

Sucesos en la tumba

Visitantes en el cementerio

Mientras el investigador está leyendo el manuscrito o explorando su nuevo hogar, una tirada de Escuchar permite revelar algo de ruido fuera de la tumba. Si supera una segunda tirada de Escuchar, podrá oír personas hablando, aunque saber que están diciendo exactamente queda fuera de sus posibilidades.

Si el investigador intenta comunicarse con los visitantes del cementerio, descubrirá que es incapaz de hablar, y mucho menos gritar, su garganta y pulmones solo proyectará polvo (COR 1/1D4).

Por otra parte, ningún intento del investigador (golpeando las paredes de la tumba por ejemplo) conseguirá atraer la atención (lo que probablemente sea una suerte para el investigador dada su condición física actual).

Después de unos minutos, el sonido de gente en el exterior desaparece.

Ruidos desde abajo

Este encuentro se producirá posiblemente durante la noche, pero no necesariamente debe ser así.

Superando una tirada de Escuchar, el investigador oír un sonido que no puede identificar y que viene de debajo del suelo, como si algo estuviese intentando abrirse camino hasta el interior de la cripta.

A medida que el investigador escucha, podrá distinguir el característico gemido de un perro (0/1 COR), y luego el sonido de un cuerpo cercano moviéndose bajo el suelo. No se oírán más veces. Estos ruidos son realizados por los Gul del cementerio, que de vez en cuando, intentan romper las protecciones mágicas de la cripta del hechicero.

Objetivos de Wheatly

Como se explicó anteriormente, Wheatly ha utilizado la magia para completar la transferencia de mentes entre su cuerpo y el cuerpo del investigador.

Por desgracia para Wheatly, aunque ha conseguido la vida eterna en su cadáver, ha descubierto que conseguir que el proceso de y transferencia entre mentes sea permanente está más allá de sus posibilidades iniciales (una gran suerte para el investigador).

Con Sackville, Wheatly encontró un cuerpo que podría controlar permanentemente, pero el cuerpo del investigador es otra historia. Por lo tanto, durante esta aventura, el hechicero se esfuerza en encontrar la manera de hacer que su transferencia sea permanente, y dedica el tiempo que controla el cuerpo del investigador exclusivamente en esta tarea.

Para asegurarse de encontrar el mejor método y completar el ritual, está siguiendo el siguiente plan:

• *A través de investigaciones previas en la biblioteca local, con el cuerpo de Sackville, Wheatly ha descubierto que su propia copia de De Vermis Misteriis había sido donada a la sociedad histórica local (en lugar de ser enterrada con él como había pedido). Si consigue la oportunidad, consultará este tomo más de una vez durante esta aventura.*

• *De Vermis Misteriis tiene el ritual completo para la transferencia de una mente a un nuevo cuerpo. Afortunadamente para el investigador, el ritual requiere una gran cantidad de preparativos, y en última instancia el sacrificio ritual del cuerpo del lanzador original, o una "copia" del cuerpo que el hechicero desea habitar. Wheatly no está dispuesto a practicar la primera opción, a pesar de ser un cadáver todavía siente aprecio por su cuerpo original.*

La segunda opción, como descubre Wheatly, se puede realizar mediante el uso de una versión modificada del hechizo Imitar Apariencia, permitiendo a un tercer individuo tomar la apariencia del cuerpo que desea ocupar el hechicero.

• *Después de aprender lo que necesita, Wheatly reunirá los recursos para completar el ritual de transferencia permanente. Esto incluye conseguir una víctima sobre la que lanzar el hechizo Imitar Apariencia.*

Además se ha de tener en cuenta que:

• *Wheatly está paranoico. No sólo está preocupado por la posibilidad de ser detenido por el investigador (ya que sabe que tiene ciertos conocimientos sobre los mitos y la magia), sino que además está preocupado por la vulnerabilidad de su "propio" cuerpo. Por ello, tratará de limitar las acciones del investigador tanto como sea posible. Para conseguir esto quemará las notas de Sackville y cualquier otra información que conduzca a la tumba de su familia, y mediante la creación de muertos animados restringirá los movimientos del investigador mientras él regresa a su propio cuerpo.*

Ver Eventos y Regresos para más información.

• *Si el jugador se retrasa demasiado, Wheatly podrá reunir todos los componentes y la fuerza mágica suficiente para completar el ritual y destruir completamente la mente del investigador. Si esto ocurre, el investigador morirá, y Wheatly ocupará, el entonces vacío, cuerpo del investigador de forma permanente. Por supuesto entonces Wheatly vivirá en el cuerpo del investigador y podrá continuar con la búsqueda de la vida eterna.*

Investigando a Sackville

Una vez el investigador se dé cuenta que no hay una solución fácil a su situación, seguramente deseará seguir las pocas pistas que tiene a su disposición. En este punto se ha de tener en cuenta que se encuentra en la casa de Arthur Sackville, y sólo su nombre debería ser suficiente para comenzar a investigar.

Que se sabe sobre Sackville Sorprendentemente, es mucho lo que se sabe sobre Arthur Sackville, y puede ser fácilmente descubierto con la habilidad de Buscar Libros, o introduciendo su nombre en una conversación con alguien que le conozca. De hecho, es posible que el investigador con conocimientos y experiencias locales ya podría haber oído hablar de Sackville y su historia. La información que se puede conseguir incluye:

- *Arthur Harold Sackville tiene 40 años.*
- *Cuando tenía 20 años, participó en una expedición a Egipto. Algunos miembros de la expedición tuvieron una muerte trágica durante la expedición.*
- *A su regreso, Sackville ganó cierta notoriedad como distribuidor de antigüedades, algunas de las cuales había traído de Egipto.*
- *Es una persona poco social, pero lo suficientemente social como para tomarse un rato de charla con alguien que le conozca. Participó en la Sociedad Histórica local, a la que donó varios objetos que había adquirido.*
- *Es un entusiasta de los trenes, se le puede ver a menudo en la estación de tren local observando las máquinas.*
- *Es un soltero empedernido.*
- *Tiene una hermana, Sarah Carroll, que también vive en la misma población. Sus padres están muertos.*
- *Tiene buena reputación entre otros anticuarios, cambiando últimamente su área de especialidad, Egipto, por la de artefactos americanos.*

Que es lo que no se sabe sobre Sackville

Aunque muchas cosas sobre Sackville son de conocimiento público, hay mucha información que se mantiene oculta incluso para sus amigos más cercanos y familiares.

A medida que el investigador investigue más sobre la vida de Sackville, algunas de estas cosas podrían salir a la luz, aunque posiblemente sean como rumores e insinuaciones. Solo las propias notas de Sackville (que se encuentran en su casillero de la estación, ver Encontrado una Solución) informarán de lo siguiente:

- *Arthur era un niño nervioso. Siempre estaba más interesado en los libros y en la lectura que en las personas.*
- *Asistió en la Universidad de Miskatonic de Arkham, graduándose con un Master en Historia.*
- *Como estudiante de posgrado, se unió de mala gana a una expedición de compañeros de historia a Egipto. Mientras que el grupo descubría ciertas cosas sospechosas sobre otro grupo de europeos se vio atrapado en unos acontecimientos que incluían un asesinato y el culto de los sectarios Antiguo Dios Egipcio.*
- *Decidido a acabar con tal blasfemia, el grupo de Sackville se embarcó en una redada en la guarida de los sectarios. Por desgracia, fueron descubiertos por aliados inhumanos de la secta, una raza de criaturas que se alimentan de los muertos. Por ello, la mayor parte de los amigos de Sackville murieron, y Sackville acabó loco.*

• *Encontrado algunos días más tarde por un nómada, Sackville fue recuperándose lentamente.*

• *Una vez recuperado, volvió a su ciudad natal, sólo con algunos objetos de la expedición como prueba de lo que había pasado.*

• *Con temor, y a la vez fascinado, por la existencia de las criaturas de las tumbas (o guls como también se les conocía), Sackville pronto acabó pensando que estos monstruos podrían existir en los cementerios de todo el planeta. Su investigación le llevó a Sociedad Histórica local, lo que a su vez le condujo al descubrimiento de la copia del libro De Vermis Misteriis. Este libro confirmaba sus sospechas sobre la existencia de estos demonios.*

• *Decidido a lograr que al menos su ciudad natal se librase de estas criaturas, Sackville comenzó a investigar las tumbas y mausoleos de mayor antigüedad de la región, para determinar cuáles podrían tener una relación con los guls*

• *A pesar de las incursiones en las tumbas locales que tuvieron unos resultados pobres, descubrió ciertos objetos de valor ocultista e histórico.*

• *Comenzó a vender estos objetos para financiar su investigación.*

• *Por desgracia para Sackville, hace aproximadamente un mes encontró una referencia a la tumba de la familia Wheatly, lo que produjo su encuentro con el viejo hechicero y su magia.*

Busqueda en la biblioteca de Sackville

Una línea de investigación abierta es regresar a la biblioteca de Sackville. Tanto Sackville como Wheatly (en los cuerpos de Arthur y del investigador) han llevado extensas investigaciones en las bibliotecas locales.

Si el investigador también ha visitado las mismas bibliotecas, una de las primeras cosas que observará será que el personal de la biblioteca interactúa con él como si ya estuviese familiarizado tanto con él, como con sus áreas de investigación. Esto es resultado obvio de las investigaciones realizadas por Wheatly sobre el verdadero paradero de la copia del *De Vermis Misteriis*. En los casos más extremos, algunas personas comentarán al investigador que ya ha realizado las mismas peticiones de consultas anteriormente. Mientras que sigue esta línea de investigación, podrá descubrir lo siguiente:

¿Qué estaba investigando Sackville?

Un bibliotecario puede dirigir rápidamente al investigador al área de la biblioteca que Sackville consultaba con más frecuencia. Como era de esperar, esta es la sección de historia local de la biblioteca, con un enfoque especial en los cementerios más cercanos.

Aunque hay un buen número de libros de historia general en esa área de conocimiento, ninguna copia de *A Century of Internment* está disponible.

Si un bibliotecario o un librero con el catálogo correcto es consultado, confirmará que hay un registro de este libro, e incluso una nota que afirma que Arthur había tomado en préstamo el libro. Por desgracia no puede ser encontrado dicho libro en la biblioteca. Si se realiza una oferta lo suficientemente generosa será posible localizar otra copia, pero tardará varias semanas en llegar (semanas de las que el investigador no dispone).

Por supuesto, la desaparición de *A Century of Internment* es el resultado de los intentos de Wheatly de ocultar a inves-

tigador la posición de su tumba.

Este libro puede aparecer en esta aventura más adelante a discreción del Guardián.

Investigar la historia de Sackville

Si el investigador decide investigar a Sackville y sus antecedentes, con las tiradas oportunas de Buscar Libros, encontrará varios artículos de periódicos (inclusive alguna aparición ocasional en revistas de antigüedades) en los que se revela la información de la sección

Que se sabe sobre Sackville ? (ver más arriba).

Si el investigador ha pensado en preguntar que estaba investigado antes, al principio su interlocutor se lo tomará como una broma.

Una vez que el bibliotecario se sobrepone a la pregunta, dirigirá entre bromas al personaje a la sección de historia local. En este caso, sin embargo, la persona con la que esté hablando le dirá que estaba realizando búsquedas de información sobre temas de ciencias ocultas en la historia local. Descubrir lo que interesaba a Wheatly no es fácil, aunque



afortunadamente, el bibliotecario puede afirmar que el investigador había preguntado sobre la Sociedad Histórica local.

La Sociedad Histórica

Hay varias razones que harán que el investigador visite la sociedad histórica local, ya sea por la conexión de Sackville con esta organización o porque sea conducido por algún bibliotecario si preguntan por el *De Vermis Mysteriis*.

La sociedad tiene su propio edificio privado, que funciona como sala de reuniones/conferencias y un pequeño museo. El salón de la sociedad está abierto durante las horas de oficina.

El conservador estará aparentemente sorprendido por la llegada del investigador (y puede, si la historia ha progresado lo suficiente, afirmar que le han llamado anteriormente por un libro de la pequeña biblioteca de la organización).

Este libro, *De Vermis Mysteriis*, es un supuesto libro de magia negra, aunque para la mayor parte de las personas no es más que un libro de siglo XV con las divagaciones de un alemán loco.

Por otra parte, el conservador añade la siguiente información:

•*Cuando Sackville se unió a la Sociedad, se enamoró de este libro, pasando muchas horas leyéndolo.*

•*Recientemente Sackville ha vuelto a leer el libro, aunque durante estas sesiones parece incapaz de concentrarse, y a menudo marcha sin informar al conservador (dejando el preciado libro como si nada;)*

•*(Si ha ocurrido) el conservador informará al investigador que él ya lo ha consultado y ha estado tomando notas de su contenido.*

Si el investigador pregunta sobre la historia del libro, o como acabó en posesión de la sociedad, el conservador responderá que:

•*Fue donado por un concejal local a finales del último siglo. Hay una placa conmemorativa al lado de la vitrina en la que normalmente se encuentra el libro.*

•*Corre el rumor de que el libro perteneció a un mago o hechicero, aunque él no cree la historia, y no sabe el nombre del hechicero.*

Por supuesto, Wheatly está interesado en este libro, y lo ha consultado (o lo consultará) para conseguir el ritual que le permitirá transferir permanentemente su mente al cuerpo del investigador (ver El investigador pregunta si puede consultar el libro,) el conservador esperará una pequeña donación, para luego sacar el libro de su vitrina cerrada con llave.

Por otra parte, si Wheatly ha tenido ya acceso al libro el conservador asumirá automáticamente que el investigador está allí para volver a consultar el libro, por lo que abrirá la vitrina sin realizar preguntas.

El contenido de este libro (que está escrito en latín) está fuera del alcance de esta aventura, especialmente debido a que el tiempo necesario para consultarlo excede el tiempo del que dispone el investigador. A Wheatly, por supuesto, no tiene este problema ya que sabe latín, sabe exactamente que está buscando en el libro (ya que una vez fue de su propiedad) y además tiene una buena idea de dónde encontrar el literal que busca.

Finalmente, el conservador puede dirigir al investigador a otros miembros de la sociedad que podrían conocer a Sackville y proporcionar pistas cuando sea necesario.

Por ejemplo:

•*Uno de los miembros de la sociedad sabe que Sackville es un entu-*



siasta de los trenes, y pasa mucho tiempo ocioso en la estación.

•Otro miembro puede saber de la llave que Arthur llevaba con él y decir que su hermana Sarah (ver Eventos y Regresos – El seguimiento, más adelante) podría saber más sobre ello.

Investigando en el cementerio

Es probable que el investigador desee acercarse a algunos de los cementeros locales. Desafortunadamente, como en cualquier ciudad de tamaño razonable, hay más de un candidato a ser la tumba de Mathew Wheatly, especialmente dado que es casi imposible que el investigador sepa el nombre del hechicero del que es víctima.

Por otro lado, una vez el investigador haya descubierto el nombre de Mathew Wheatly, será relativamente fácil localizar su tumba. El estudio de los registros de los cementerios permite identificar la tumba familiar de los Wheatly, así como conocer su ubicación y la fecha de último acceso –que fue poco después del entierro de Wheatly, cuando los concejales decidieron que los libros allí dejados eran demasiado importantes como para dejarse en la cripta.

Eventos y Regresos

Esta sección detalla varios posibles eventos que pueden ocurrir mientras el investigador intenta descubrir que le está sucediendo. Se dividen en eventos o encuentros que pueden ocurrir durante sus viajes, y Regresos o cuando el investigador regresa al cuerpo de Wheatly.

Por supuesto, pueden ocurrir eventos adicionales según dicte la trama o considere oportuna el Guardián.

1) Evento – El seguimiento

Este evento debe ocurrir la primera vez que el investigador comience a seguir alguno de los hilos de investigación.

Sarah Carroll, hermana de Arthur y único pariente vivo, está preocupada por su hermano. Ha estado actuando de forma extraña últimamente, aún más extraña de lo habitual. El extraño comportamiento de Arthur comenzó de una forma inocente. Al principio eran excusas simples –estaba demasiado ocupado para ir a comer, o se sentía mal. Pero Sarah cree que Arthur se estaba convirtiendo en un ermitaño, aparecía mal vestido al abrir la puerta, con cualquier excusa para evitar que entrase dentro, y comenzó a usar un lenguaje muy grosero cuando hablaba al teléfono con ella. Por lo tanto, Sarah se ha autoimpuesto la tarea de vigilar su casa y tratar de averiguar que le está sucediendo. Desafortunadamente, debido a compromisos familiares la vigilancia ha sido intermitente, y no estaba presente cuando llegó el investigador. Sin embargo, como que ahora el investigador está ahora instalado en la casa de su hermano (bueno, al menos Wheatly con el cuerpo del investigador) Sarah se ha interesado por su papel en el brusco cambio de Arthur. Sarah sólo quiere saber si Arthur se encuentra bien (lo cual es lamentable, ya que está muerto), por lo que seguirá al investigador hasta la que se enfrenten.

Si se es capaz de convencerla de sus buenas intenciones (aunque no creará cualquier trampa) proporcionará al investigador una visión más completa de como es Sackville (más allá de los datos mencionados en Investigando a Sackville) al y quiere saberlo Arthur es extremadamente ordenado, casi hasta la obsesión. Por lo tanto se sorprendió cuando al verlo por última vez se mostraba desaliñado más

•También es un hombre frío y calculador; se asegura que todo esté en su lugar y de tener en cuenta todas las contingencias. Sarah revela

que le dio una llave de caja de seguridad, de la que él tenía otra llave. Se trata de una copia de la taquilla del tren, la llave original estaba en el cuerpo de Sackville

•Después de regresar de Egipto, se volvió más introvertido. Dijo que era resultado de una fiebre que había contraído, pero Sarah dice que se mostraba más nervioso después de su regreso, como si tuviese miedo de que algo lo estuviese siguiendo. ¿Tal vez por eso se volvió un recluso?

•Sólo hay dos cosas que le interesan, los trenes (que lo vuelven loco, a veces pasa horas en la estación local), y la historia (él ha estado muchas horas en la Sociedad Histórica)

Aunque Sarah no puede ayudar directamente al investigador, es una buena herramienta para el Guardián si desea proporcionar pistas y situaciones al jugador

2) Regreso/Evento – El cuerpo animado Sackville

Este evento puede ocurrir poco después de que el investigador regrese a su propio cuerpo. Sólo ha de suceder después de haber avanzado en la investigación, y posiblemente cuando el investigador ha hecho algo que entorpezca a Wheatly (como avisar a la policía, o a otro investigador de los Mitos)

Cuando el investigador se despierte, vuelve a estar en el estudio de Wheatly. Poco después de recuperarse por la transferencia, se dará cuenta que tiene su mano secundaria (es decir, la izquierda si es diestro) vendada. El jugador debe de perder un punto de salud de su hoja de personaje. Si examina la herida, parece haber sido hecha con algún tipo de filo, pero que ha sido tratada (es decir, la herida se ha limpiado y la venda está correcta).

Por supuesto, esta herida es fruto de un intento de Wheatly de restringir el acceso al investigador a la casa de Sackville (Wheatly no desea que el investigador tenga libertad de movimiento).

El caso es que, si el investigador no ha retirado el cuerpo de Arthur Sackville, Wheatly lo habrá reanimado dándole la orden de evitar que el investigador abandone el estudio. Se trata de una orden interesante, ya que Wheatly está haciendo que el cuerpo sea un guardián de la puerta, de forma que el mismo Wheatly (en el cuerpo del investigador) no pueda salir.

Sin embargo, más allá de la complejidad de la animación del cadáver, el cuerpo de Sackville hará todo lo posible para obligar al investigador a permanecer en el estudio. No hará en ningún momento el uso de una fuerza física que pueda causar daño, pero la única manera que tiene el investigador de librarse del guardián de la puerta es cortar el cuerpo en pedazos. Los intentos de derrotar al cuerpo reanimado de Sackville podrían llevar a otros encuentros (ver el Evento #4 más abajo), dependiendo del ruido que se produzca durante la pelea.

Tenga en cuenta que Wheatly también podría matar a Sarah, y reanimarla (ver Eventos y Regresos – El seguimiento) para lograr su objetivo en la aventura.

3) Retorno – Las notas de investigación

Este evento se puede utilizar si el investigador está teniendo problemas para seguir a Sackville o a Wheatly.

Cuando el investigador se despierta después de haber estado en el cadáver de Wheatly, se dará cuenta de que se encuentra con un montón de nuevas notas, en una localización obvia o en la casa de Sackville. Las notas están

en latín, pero parecen haber sido escritas por la mano del investigador. Son una parte de la investigación del hechicero en su búsqueda de conseguir que la posesión sea permanente.

Revisándolas de cerca, el investigador se dará cuenta de que una de las notas está escrita en el reverso de una hoja de papel que tiene el membrete de la sociedad histórica local. Este hilo de investigación debería de guiar al investigador a la sociedad, y futuros nuevos descubrimientos.

4) Evento - La policía responde a la llamada

Este evento puede tener lugar justo antes de que el investigador vaya a salir de la casa de Sackville, o justo cuando regrese a ella.

Dos policías llaman a la puerta de Sackville, para hablar con el anticuario. Desde que hace un par de semanas Wheatly tomara el cuerpo de Sackville, ha salido poco de la casa, y algunos vecinos han expresado su preocupación por la salud de Sackville.

Además, ha habido informes de que un extraño está viviendo en la casa. amente colocada).

La policía realizará las preguntas de siempre:

preguntará sobre el paradero de Sackville, porque el investigador está ahora viviendo en la residencia, y por sorprendente que parezca ¿sabe porque pasa Sackville tantas horas en la estación de tren, donde a menudo se le podía ver a todas horas? Finalmente solicitarán entrar en la casa, pero no usarán la fuerza para entrar si se les deniega el paso.

Si el investigador les pregunta sobre Sackville, ellos pueden dar la información que el Guardián considere necesario para el progreso de la historia. Como la policía tratará en el futuro este caso depende en gran medida de las repuestas del investigador, y podría ir desde ser considerado sospechoso a ser considerado un candidato de internamiento en el sanatorio local.

5) Evento – El extranjero

Este evento puede ocurrir en cualquier momento de la aventura.

El investigador es abordado por un desconocido, que empezará a hablar con el jugador como si fuera su mejor amigo.

Si se le pregunta si se conocen, el extraño ser mostrará ofendido, y dirá que en varias ocasiones ha sido el conductor del autobús que pasa frente a la casa de Sackville. Le dirá al investigador que siempre ha sido una persona muy habladora, aunque a menudo ha hecho algunas preguntas obvias (del estilo *¿Cuál es el canal de Panamá? ¿Qué es exactamente el „fascismo“ de Europa? Etc).*

Por otra parte, el conductor del autobús ha ayudado al investigador en varias ocasiones a encontrar lugares de interés (por ejemplo librerías locales, la sociedad histórica, etc).

6) Retorno – Un mensaje

Este evento debe de ocurrir cuando el investigador se acerque a la conclusión de su investigación. Cuando el investigador se despierte, encontrará una nota en su bolsillo. Es de su propia mano, pero con una apariencia de desorden, diferente a su letra normal. La nota (ver Ayuda #4) dice así:

El investigador podrá además oler a humo, como si hubiera un fuego encendido en algún lugar. El olor proviene de la chimenea del comedor, que tiene aún visibles rastros de humo. Entre los restos del fuego se puede encontrar un libro ennegrecido y chamuscado. Este libro ha destruido casi totalmente por el fuego en su totalidad, y aunque el

contenido ya no se puede leer, aún se puede distinguir en la porta el título *A Century of Internment*.

Encontrando una solución

Finalmente, el investigador reunirá suficiente información para descubrir una solución a su situación.

Este descubrimiento se producirá después de que el investigador haya sufrido varias transferencias entre su cuerpo y el cuerpo de Wealthy.

Ayuda numero 4

*Nunca me encontrarás. Date por vencido y será todo más fácil
Te veré pronto
W*

La taquilla de la estación de tren

Aunque Arthur Sackville era débil de carácter, era consciente de los Mitos y el destino de aquellos que se enfrentan a ellos. Por ello, Sackville realizó copias de sus diferentes investigaciones, ocultándolas en una taquilla de la estación de tren local. Con esta póliza de seguros esperaba que si una de sus misiones nocturnas en el cementerio tuviese un mal final (tenía miedo de encontrarse con las criaturas de las tumbas de nuevo), entonces alguien acabaría encontrando sus notas, y o bien aclararía los sucesos que rodearan su muerte o tal vez continuaría su lucha contra esas criaturas.

El investigador puede acceder a esta taquilla gracias a la llave encontrada en el cuerpo de Sackville, o de la copia que posee su hermana Sarah. Sackville le proporcionó esta copia a Sarah poco antes de su desaparición. Aunque no es inmediato que la llave pertenezca a una taquilla de tren (la llave es de bronce y bastante típica para una cerradura), la información de la policía o de varios amigos y conocidos de Sackville podría llevar al investigador a la taquilla. (Por supuesto si todo falla, cualquier cerrajero que se precie puede ser capaz de decir al investigador de que es la llave).

Una vez que el investigador ha conseguido acceder a la taquilla, descubrirá años de notas de Sackville, todo está pulcramente escrito y atado con cuerdas. Se tarda un par de horas en revisar completamente esta información, que abarca el tiempo desde que Sackville regresó de Egipto.

•Las notas cubren toda la historia de Sackville desde la expedición, incluyendo las razones de sus robos en las tumbas.

•Muchas de las notas detallan unas criaturas conocidas como Gules y sus hábitos. Se incluyen varias referencias a fuentes sobre este tema.

•También hay varias notas sobre los cementerios locales como a)que pueden ser hogar de tales criaturas y b) lugares de donde obtener los artefactos que ayuden a mantener su investigación. Y lo más importante, una lista de tumbas que podrían ser objetivo, y una de las últimas es la de Mathew Wealthy (Nota, esta información podría ser encontrada en Investigando a Wealthy, si lo cree conveniente el Guardián).

Después de leer las notas, el investigador gana 1 punto de Mitos de Cthulhu y pierde 1 punto de Cordura. Y lo más importante, la información conduce al jugador a la Wealthy y a su tumba.

Investigando a Wheatly

Antes de que el investigador decida enfrentarse al hechicero, puede querer tener un poco más de información sobre Mathew Wheatly. A pesar de que la mención más reciente de Wheatly (en “*A Century of Internment*”) no es fácil de consultar por el investigador, se pueden encontrar varios artículos de periódicos hacen referencia al hechicero, tanto antes como después de su muerte al superar Buscar Libros (uno por cada artículo).

•*Mathew Wheatly vivió en la misma ciudad que el investigador hasta su muerte en 1897. Tenía fama de ser un hechicero, y supuestamente realizaba rituales pagados por clientes. No hay registros de su nacimiento o su llegada a la ciudad.*

•*Su cuerpo fue encontrado en su estudio, tendido en el suelo. El cuerpo se encontraba en buen estado. El médico forense determinó que había permanecido en el suelo casi una semana antes de ser descubierto.*

•*Corre el rumor que la muerte de Wheatly había sido causada por el ataque de un animal, pero nunca llegó a justificarse dicho rumor.*

•*Su última voluntad indicaba que fuera enterrado con varios de sus preciados libros. Esto se llevó a cabo, pero un concejal local decidió (con el respaldo de un juez) que los libros tenían una gran importancia histórica, y fueron retirados de la tumba.*

Muchos de estos libros fueron donados a varias organizaciones patrocinadas por el Estado, pero al menos uno de ellos fue donado a la sociedad histórica local. No hay ninguna razón conocida sobre el porqué del tratamiento diferenciado del manuscrito De Vermis Mysteriis, aunque se puede adivinar que era debido a la situación del libro.

La tumba

Una vez el investigador haya localizado la tumba en la que se encuentra el cuerpo de Wheatly, tal vez desee realizar un reconocimiento. La tumba de la familia Wheatly se encuentra en la zona más antigua del cementerio, una zona de tumbas no atendidas.

Durante el día, el cementerio es un lugar agradable y tranquilo. Los días de buen tiempo recibe bastantes visitas. Por la noche, esta esquina del cementerio adquiere un ambiente mucho más tenebroso, la luz de la luna proyecta sombras amenazadoras de las tumbas y las lápidas. Examinar la tumba de Wheatly a cualquier hora del día o de la noche, pone de manifiesto que la puerta parece haber sido abierta recientemente (por Sackville), muestra señales del uso de palancas o cuñas para romper el sello. La puerta posee además un candado nuevo, pero abrir la puerta con una palanca se trata de una tarea fácil.

Si el personaje ha venido de noche, hay que indicar que es bastante posible que se pueda oír un leve movimiento dentro, y a discreción del Guardián incluso un cántico.

Enfrentándose a Wheatly

Una vez que el personaje haya localizado la tumba de Wheatly en el cementerio, pensará un plan de ataque. Tendrá que descubrir que la hoja encantada es la única arma que destruirá definitivamente a Wheatly.

Por supuesto, hay varias cosas que puede querer hacer antes de comenzar el asalto a la tumba de Wheatly. Se deja al Guardián determinar si estas acciones son factibles o no. Se recomienda que el asalto de la tumba tenga lugar de noche, y que el investigador se encuentre armado con algo



más contundente que sus propios puños.

Despertando por última vez

Este evento debe ocurrir cuando el investigador haya finalizado su última transferencia de regreso a su cuerpo, antes de intentar derrotar a Wheatly (es decir, el Guardián debe asegurar que se trata del último periodo de control de Wheatly sobre el cuerpo del investigador antes de su enfrentamiento).

Este evento se activará cuando el investigador se despierte en una nueva ubicación, la Sociedad Histórica (el hechicero siente que la seguridad del hogar de Sackville se encuentra comprometida) durante una noche. A medida que el investigador se recupere de la transferencia, se dará cuenta que tiene una serie de rasguños en los brazos y un ojo negro (ver más abajo). Además, una estrella de cinco puntas ha sido elaborada con tiza en el suelo cerca de él. En el centro de esta estrella de cinco puntas se encuentra una silla, en la que un cuerpo desplomado está atado en posición vertical. El símbolo ocultista también parece ser la única fuente de luz en la habitación, emitiendo una luz azul.

Durante su tiempo en el cuerpo del investigador, Wheatly ha aprendido lo suficiente para intentar hacer que la posesión sea permanente. Para completar la posesión con éxito, debe de sacrificar una copia del cuerpo que quiere habitar. Su primer paso en esta tarea era conseguir un cuerpo para convertirlo en doble, y para ello atacó y sometió a un vagabundo local (aunque no sin que el vagabundo pusiera algo de oposición –los resultados de ello lo siente ahora el investigador) antes de esta noche.

Una vez que el vagabundo inconsciente sea llevado al salón de la sociedad histórica, el segundo paso fue lanzar una versión modificada del hechizo Consunción, que Wheatly había aprendido del *De Vermis Mysteriis* de la Sociedad Histórica (los “componentes principales” de este hechizo los tenía disponibles, ya que eran pelo y uña del investigador). Como resultado, el vagabundo ahora tiene la misma apariencia que el investigador y está atado a la silla.

El tercer paso, que afortunadamente para el investigador no ha podido ser completado antes que la transferencia se deshiciera. Por lo tanto, mientras que la estrella de cinco puntas de energía está completada, el sacrificio “del cuerpo igual al investigador” necesario para el completar el ritual

no se ha completado, lo que habría supuesto la destrucción de la mente y el alma del investigador.

Sin embargo, el investigador estará confuso cuando se enfrente a su propio cuerpo en el pentagrama, aunque inconsciente (COR 2/1D6). Por otra parte, el investigador no podrá entrar en el pentagrama, incluso aunque lo intente, y no puede hacer nada para despertar a tu doble.

Aunque el investigador puede inquietarse por estar en presencia de un cuerpo igual al suyo, la presencia de un doble debería de actuar como un aliciente a actuar inmediatamente contra el hechicero (o Wheatly pronto recuperaría la fuerza para poseer una vez más el cuerpo del investigador y completar el ritual).

Atacando a Wheatly

Es probable que sea durante la noche, cuando el investigador llegue a la tumba de Wheatly. Se puede escuchar un pequeño ruido en el interior, pero no se puede estar seguro. Para abrir la tumba, el investigador debe primero romper el candado (o la cadena) y forzar la puerta.

Una vez la puerta haya sido abierta, es probable que la primera acción del investigador sea localizar el Cuchillo Encantado. Si ha pensado en ello con antelación, puede haber ocultado el cuchillo en algún cerca de la puerta.

Por desgracia para el investigador, posiblemente Wheatly está al tanto de su llegada, y preparará alguna sorpresa para su "otro cuerpo". Habrá reanimado dos cuerpos, de los que una vez fueron sus familiares. Estos atacarán al investigador, mientras Wheatly intenta una vez más tomar el control de su cuerpo.

Que intentará hacer Wheatly...

Los cadáveres reanimados intentarán retrasar al investigador, para dar tiempo a Wheatly a intentar de nuevo una transferencia. El hechicero necesita varios turnos de combate en los que realizará los cánticos del ritual antes de ser completados.

En la acción de Wheatly de cada turno (cuando sea su DES) el canto de transferencia temporal drenará 1D3+1 POD del personaje (los puntos se recuperarán al final de esta aventura).

Wheatly sólo puede intentar este drenaje de puntos de POD si tiene una acción libre (es decir, no lo puede hacer

si intenta esquivar un ataque en su turno). Si Wheatly tiene éxito en drenar todos los puntos de POD del investigador, habrá finalizado su transferencia con éxito, y el personaje se despertará en el cuerpo de Wheatly; el hechicero podrá completar el ritual para tomar posesión permanente destruyendo su antiguo cuerpo –algo que tenía la esperanza de evitar.

Luchando contra los cadáveres reanimados

Los cadáveres reanimados por Wheatly son bastante fuertes, pero afortunadamente para el investigador sólo intentan retrasar al personaje lo suficiente para que Wheatly complete el ritual. Estos cadáveres también son vulnerables a cualquier ataque arma normal que el investigador haya pensado en llevar con él.

Matar a Wheatly usando la Hoja Encantada

Por desgracia Wheatly sólo puede ser derrotado con el Cuchillo Encantado. Si el personaje consigue reducir los puntos de vida de Wheatly a cero con cualquier otra arma, el hechicero se derrumba en el suelo. Es sólo una estrategia, ya que Wheatly recuperará 6 puntos de vida por turno. Cuando tenga oportunidad, reanudará sus posesiones. Por otro lado, utilizar un arma de fuego o un arma contundente para reducir los Puntos de Vida de Wheatly (y entonces matarlo con el Cuchillo Encantado) es una táctica legítima.

Derrotar a Wheatly de forma definitiva implica

reducir a cero sus puntos de vida con el Cuchillo Encantado. Aunque hay que recordar que el Cuchillo Encantado hace 1+1D4+bd contra el hechicero.

El momento de la victoria puede ser descrito como:

"el tiempo se detiene cuando el cuchillo se hunde en el pecho de Wheatly. Al principio es sólo alrededor de la hoja, el cuerpo se transforma en cenizas. Pero luego rápidamente todo el cuerpo se transforma en cenizas que se derrumban al suelo. En unos instantes no queda nada de Wheatly, excepto un montón de cenizas de color gris claro que son arrastradas por la brisa del cementerio. Por fin, ahora sabes que eres libre del acoso de Wheatly."



ROBINSÓN CRUENTO

Marcus Bone y Mark Chiddicks

Arrojado en una isla de los mares del sur, el investigador se encontrará con un feroz culto nativo y su espantoso “Dios”.

En esta aventura, el investigador se encontrará abandonado en una pequeña isla del Pacífico. Allí, las dificultades iniciales para sobrevivir en solitario en ese ambiente se empequeñecen cuando, durante la primera luna llena, una canoa llega a la isla trayendo un grupo de isleños nativos y su cautivo forcejeante. Mientras el naufrago observa desde las sombras, la víctima es horriblemente sacrificada a una criatura oculta en el interior de la isla.

Sin embargo, el investigador reaccionará ante esto. Aún debería estar en la isla al mes siguiente, cuando el plenilunio coincide con una tormenta. Por la mañana, un canoa destrozada y unos cadáveres llegan a la costa, así como el sacerdote, todavía vivo, que celebró el sacrificio ritual. El investigador puede elegir enfrentarse o no al sacerdote, pero en cualquier caso, queda claro que aquello que hay en la isla espera su sacrificio, y si no se produce, acudirá y se lo proporcionará por sus propios medios.

Como tal, la aventura debería alcanzar el clímax con una canoa dañada, dos humanos y un Profundo mutante muy hambriento, del que deben ocuparse antes de que uno de ellos, o los dos, puedan marcharse de la isla. Ya se verá si esto significa que debe ser eliminado, o simplemente alimentado.

Nominalmente la aventura se sitúa en la década de los 20, pero podría situarse en cualquier otra. Sin embargo, la existencia del culto a Dagón es mucho menos creíble en la era moderna.

PARA EL GUARDIÁN

La aventura se sitúa en las Islas Carolinas de la Micronesia (ver Las Islas Carolinas más adelante, para informarse sobre esta cadena de islas). La más famosa de estas islas, al menos para los fans de Lovecraft, es Ponapé, donde el capitán Obed Marsh descubrió a los Profundos.

El culto a Cthulhu en la Micronesia siempre estuvo centrado en la parte occidental del archipiélago, cerca de Ponapé. Sin embargo, en el siglo XIX la administración alemana suprimió violentamente esta repulsiva religión nativa, y para conseguirlo exterminó a los híbridos de profundo que Obed Marsh había encontrado 100 años antes.

Los sectarios todavía existen, pero la reproducción con los profundos sólo se mantiene en unas pocas islas de la periferia. Unas de estas localizaciones es un pequeño grupo de islas que rodean un atolón deshabitado, situado unas 100 millas al sur de Ponapé. Conocidas en el dialecto local como “Islas de Dagón”, se dice que el propio Padre Dagón escogió la tribu que allí vive como su pueblo elegido.

En tiempos más recientes, sin embargo, se ha extendido la creencia de que su dios les ha abandonado, y por tanto ya no reciben la visita de “la gente del mar” para vivir entre ellos y reproducirse. Pero sólo ellos saben la verdad: la auténtica razón de que “la gente del mar” (los profundos) ya

no les visite es debido a un ataque submarino japonés, los cuales destruyeron una pequeña colonia de profundos que vivía a cierta distancia de la costa.

Ahora que ya no hay contacto con estos monstruos, los sacerdotes de la isla se concentran en la adoración de “E/Hijo de Dagón”, un Profundo mutante que vive en una cueva en la segunda isla más grande del pequeño archipiélago. Esta feroz criatura está enloquecida, y su propio pueblo la exilió hace siglos. Desde la marcha de sus compañeros Profundos, el Hijo de Dagón ha desarrollado el gusto por la carne humana viva, como resultado de los sacrificios humanos que se realizan cada luna llena. Se sabe que este rito ha cobrado tanta importancia para el mutante y los isleños, que si no se produce el sacrificio, el Hijo de Dagón acudiría al poblado de la isla principal y se serviría él mismo.

El sumo sacerdote, Talak, cree que si se mantiene contento al Hijo de Dagón, finalmente Dagón y sus hijos regresarán a la isla. De ahí que cada plenilunio una canoa recorra las 30 kilómetros que les separan de la Isla del Hijo de Dagón, portando a Talak, la víctima del sacrificio, escogida por la gente, y seis hombres fornidos. La víctima es llevada al punto más alto de la isla y, con la debida ceremonia, arrojada por una chimenea rocosa a la caverna del Hijo de Dagón.

Mientras Talak reza a Dagón los sonidos del festín del mutante llegan desde abajo, resonando por toda la isla.

Las islas carolinas

Las islas Carolinas se extienden por 3200 kilómetros en el centro y oeste del Pacífico. La cadena misma está limitada al este por las islas Marshall y Gilbert, mientras que hacia el oeste se extienden hasta 800 kilómetros de las Filipinas. Se sitúan en el hemisferio norte (al noreste de Nueva Guinea), y llegan hasta los 10° norte del ecuador.

Probablemente hay cerca de mil islas individuales en el archipiélago; las más orientales son similares a las islas corolinas de las Marshall, mientras que las occidentales son una combinación de lava y coral. Debido a su situación a 10° del ecuador, y a que reciben los vientos sudeste del Pacífico central, las islas son muy cálidas y húmedas a lo largo del año.

En este grupo hay un número de islas mayores, con Palau (de 500 Km cuadrados) en el oeste de la cadena, Yap (100 Km cuadrados) en el noroeste y Truk (ahora conocida como Chuuk) en el grupo central de islas. Naturalmente, Ponapé (ahora Pohnpei) es también parte de este grupo de islas, y está en el borde este del grupo.

El primer contacto de los occidentales con las islas fue debido a exploradores españoles en el siglo XVI.

España reclamó la soberanía sobre las islas Carolinas hasta 1899. En esa fecha, España se retiró del Pacífico y cedió sus intereses territoriales a Alemania (excepto Guam, la cual llegó a ser zona estadounidense).

La administración alemana alentó la producción y comercio de copra en las islas, desarrollando una industria basada en este comercio, hasta que la pérdida de la colonia tras la primera guerra mundial.

Entre 1920 y 1935, Japón gobernó legítimamente el archipiélago (junto con las Marshall y las Marianas del norte), bajo la autoridad naval japonesa, bajo el mandato de la Liga de Naciones. El gobierno finalizó cuando Japón salió de dicha liga.

En los años 30, Palau fue el centro administrativo japonés para toda la Micronesia y se presume una población japonesa de 26000 civiles. Fue durante este periodo cuando Japón construye una base militar en Yap, y designa a Truk como el fondeadero de la flota japonesa en el Pacífico central.

Tras la guerra, durante la cual las islas fueron duramente bombardeadas por los aliados, la región quedó bajo tutelaje de las Naciones Unidas. Y finalmente, el 12 de Julio de 1978, siguiendo una convención constitucional, los pobladores de los cuatro distritos del territorio tutelado (Truk, Yap, Ponape y Kusaie (ahora Kosrae)) votaron en referéndum formar una federación bajo el nombre de Constitución de Estados Federados de Micronesia.

La locura en esta aventura

Hay pocas situaciones en este módulo que puedan llevar al investigador a una locura temporal. Por desgracia, si esta situación se da, es posible que la historia termine súbitamente (especialmente si en la tirada de locura se obtiene un resultado de catatonia o algún otro que deje indefenso al investigador). Por tanto, se recomienda la locura se manifieste como una reacción histérica (es decir, huyendo despavorido) o como algún tipo de alucinación (por ejemplo, panzaismo). Se sugiere también que todos los episodios de locura sean de corta duración; es decir, turnos en lugar de horas.

Cualquier locura indefinida que sufra el naufragio debería retrasarse asarse hasta que el investigador abandone la isla. Los efectos a largo plazo de esta aventura podrían ser muy interesantes.

Las revelaciones provocadas por la locura podrían ser muy útiles en este escenario.

Podrían obtenerse pistas sobre las motivaciones de Talak o la naturaleza de la criatura.

COMENZANDO LA AVENTURA

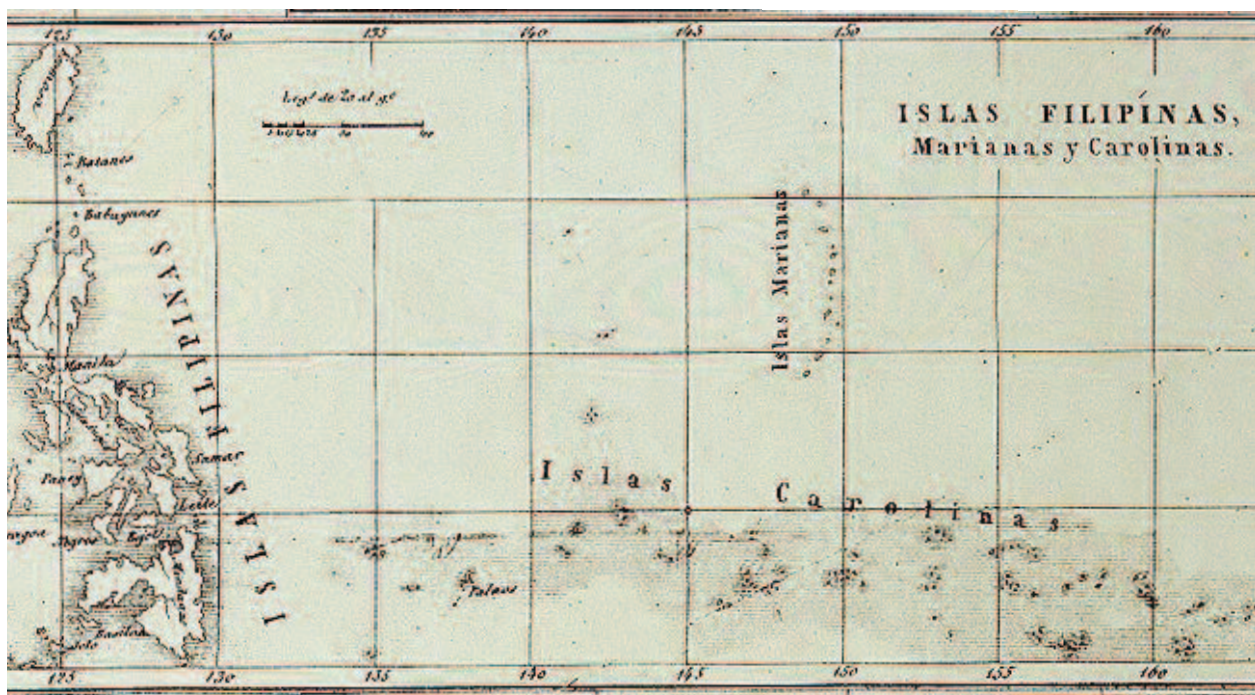
Incluir esta aventura en una campaña podría ser problemático. Un investigador necesita estar viajando por el Pacífico; una situación que podría resultar imposible en una campaña basada en la Nueva Inglaterra de Lovecraft. Sin embargo, esta aventura puede utilizarse como una partida única, o como una aventura introductoria para un nuevo personaje. El personaje que sobreviva a este módulo estará más preparado que la mayoría para enfrentarse a los retos que proponen los Mitos de Cthulhu.

Las circunstancias exactas que sitúan al investigador en las islas se dejan al Guardián, pero se pueden realizar las siguientes sugerencias. Ponapé en los años 20 es un pacífico puesto avanzado del imperio japonés. La presencia militar se centra en Truk, hacia occidente, y sólo hay una pequeña guarnición en Ponapé.

Lo más probable es que el investigador se sitúe en esa área debido a su capacidad profesional: por ejemplo, un arqueólogo (hay ruinas impresionantes en Ponape), antropólogo o periodista (quizá trabajando para la revista National Geographic). El turismo no es muy común en esta época.

Aterrizaje forzoso

Sea cual sea la razón de la visita al área, el investigador se encontrará siendo un pasajero en un hidroavión (un Aichi E10A, un avión con un único motor y dos asientos (el frontal del piloto, el trasero del pasajero)), siguiendo una ruta aérea por las islas de la periferia de la región administrativa de Ponapé. Cuando el avión comienza su viaje de vuelta, problemas en el motor obligan a amerizar entre una barrera de arrecife y la pequeña isla con forma de cono a



la que rodea.

El piloto japonés, Hiro, es un hombre pequeño y amistoso, con gafas y bigote de cepillo, y que habla un inglés a duras penas entendible. Parece confuso y agitado y una tirada de Hablar Japonés (Hiro está enojado y ha regresado a su lengua natal) o de Pilotar Aeroplano revelará que el avión ha sufrido una inexplicable pérdida total de energía eléctrica. Incluso la radio está inoperativa.

Una vez evaluada la situación, una tirada de Navegación (o de Hablar Japonés) revelará que la isla en la que han amenzado no aparece en los mapas de Hiro.

Bastante pronto Hiro trepará a la cabina para examinar el motor, dejando que el investigador intente pedir ayuda por radio.

Tras unos minutos sin conseguir respuesta por radio, el investigador sentirá un repentino golpetazo contra el aeroplano, y luego un sonido de zambullida. Si intenta ver qué ha pasado, el investigador saldrá de su asiento justo a tiempo de ver sangre en el agua y la aleta de un enorme tiburón.

Casi inmediatamente después, la criatura surge bajo la línea de flotación y el avión se inclina violentamente hacia ese lado. Si se falla una tirada de DES, el investigador cae al mar. Independientemente del resultado, el flotador del avión habrá sido rajado, y el hidroavión se escora, gira y comienza a llenarse de agua. La criatura que está atacando la aeronave es un tiburón gran blanco que ha sido embrujado por Talak para que patrulle la zona y mate a todos los intrusos. El tiburón atacará a cualquier navío en la laguna, salvo la canoa de Talak. Tener éxito en una tirada de Historia Natural revela que el comportamiento del tiburón no es natural.



Si el investigador está todavía en el interior del avión, puede agarrar la pistola de bengalas que cuelga de un gancho en el interior de la cabina, o utilizar el arma que pudiera estar llevando para disparar al tiburón. Si es herido, el animal se sumergirá, dando una oportunidad al investigador de ganar la costa a nado.

Si el investigador cae al mar, el tiburón continuará destruyendo el aeroplano. Esto dejará al investigador unos turnos para ponerse a salvo a nado. En cualquier caso, la idea es que el investigador llegue a la playa (si es necesario, un Hiro mortalmente herido

puede ser utilizado para distraer al tiburón). Se requiere un único éxito en Nadar para alcanzar la costa, aunque el tiburón podría llegar rápidamente hasta el investigador mientras huye y probablemente (pero no lo suficiente) atraparlo antes de ponerse a salvo. Si la tirada de Nadar falla, el investigador comienza a ahogarse, y es arrojado a la costa, a penas consciente, gracias a una extraña ola (sufriendo 1D6 puntos de daño en el proceso).

Desde la playa, el investigador puede observar al tiburón arrastrando hacia el fondo los restos del avión. Finalmente quedarán en la superficie dos flotadores rotos, balanceándose cada uno por su lado. Tras esto, el tiburón desaparecerá, aunque si se observa cuidadosamente el océano, su aleta puede verse tanto dentro como fuera del arrecife, cada pocas horas.

Durante la noche, la marea se lleva los flotadores hacia el mar, dejando al resto del aeroplano bajo 4 metros de agua vigilada por un gran tiburón y su antinatural agresividad. Todos estos hechos son obviamente traumáticos, y deberían acarrear una tirada de COR con la posible pérdida de 0/1D4.

Equipos de búsqueda

Si se organiza una búsqueda, y qué tal lo hacen los equipos, depende de la naturaleza de los asuntos del investigador.

Posiblemente un periodista por cuenta propia no sería buscado, mientras que un profesor de la universidad de Misaktonic en un viaje de investigación generaría una amplia búsqueda. Sea cual sea la naturaleza de dichas búsquedas, de ninguna manera el investigador será rescatado antes de que los hechos de la aventura estén resueltos.

Abandonado

Ahora, el investigador se encuentra en una playa desierta sin forma de comunicarse con nadie y con las únicas pertenencias que llevase encima cuando le atacó el tiburón.

Por suerte, durante las siguientes horas una cantidad de restos del avión llegará hasta la playa. Para ver exactamente qué suerte tiene el naufrago, pide al jugador que haga cinco tiradas de Suerte.

• **Sólo un éxito:** *Un par de cojines de los asientos y unos pocos trastos inútiles más.*

• **2 éxitos:** *Además de lo anterior, el botiquín del avión; contiene aguja e hilo, y otros objetos útiles a discreción del Guardián. También incluye las pastillas potabilizadoras de agua (ver Lo necesario para vivir para comprender el valor de estas pastillas).*

• **3 éxitos:** *Además de lo anterior, una caja que contiene 6 bengalas. Por desgracia, la pistola que las dispara estará en el fondo de la laguna. Estas bengalas pueden utilizarse para encender fuego o, con una tirada de Mecánica, pueden transformarse en bombas improvisadas (2D6 de daño a todos los objetivos a menos de 1'5 metros, y más allá 1D6 de daño, hasta los 3 metros).*

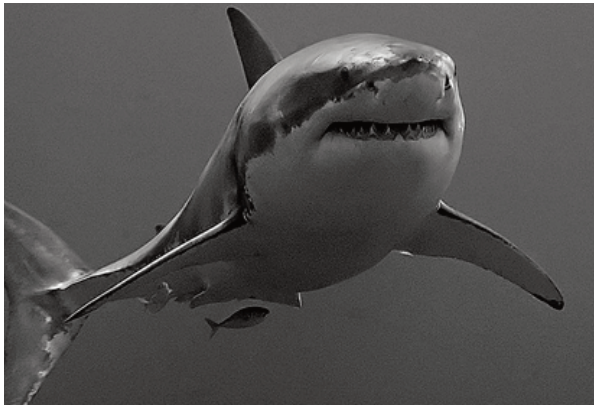
• **4 éxitos:** *Además de lo anterior, una caja de herramientas cerrada herméticamente (incluye destornillador, llave inglesa, serrucho, &c.).*

• **5 éxitos:** *Además de lo anterior, el equipaje personal del investigador: una bolsa de viaje que contiene una muda de ropa y cualquier equipamiento propio de su profesión. Es importante que cualquier arma que el investigador pudiera llevar se haya perdido en el mar. Si el investigador está armado en este momento de la aventura, los retos del escenario se reducen en gran medida.*

La playa donde está el investigador está en el lado occidental de la isla. Tiene cerca de 100 metros de largo y, según la marea, entre 5 y 30 de profundidad (desde el mar hasta la línea del bosque).

Los extremos de la playa terminan en rocas elevadas, que se funden con los acantilados volcánicos que forman el resto de costa de la isla. El interior es un cono volcánico achatado de 200 metros de alto y 800 metros de ancho. La falda del cono tiene poca vegetación, pero su techo está libre de ella.

A 300 metros de la costa, un afilado arrecife rodea la isla. Con la marea alta, una nave de poco calado podría cruzarlo, pero sólo en unos pocos pasos de poca profundidad, muy difíciles de encontrar. El tiburón entra y sale de la laguna mediante un túnel en el arrecife. La laguna misma tiene 10 metros de profundidad en su punto más profundo, que se encuentra a 50 metros de la costa, desde donde el fondo se hunde paulatinamente. Ninguna otra isla es visible desde la playa, pero... ¿la vista desde la cumbre de la isla será mejor?.



Lo necesario para vivir

Tan pronto como se recupere del trauma de la experiencia, el náufrago debería empezar a pensar en los aspectos prácticos de su situación. Si quiere sobrevivir hasta el rescate (o hasta que escape) necesitará agua, comida y un refugio. Obviamente, la isla debe explorarse para encontrar estas cosas. Si se falla al encontrar alguna de ellas, se sufrirá constantemente una pérdida de CON, y finalmente, la muerte. Se puede examinar primero el área próxima a la playa, pero después de ello, el náufrago debe aventurarse en el interior de la jungla o trepar por las rocas de los extremos de la playa (ver Explorando la isla).

Agua

No hay fuentes naturales en la isla, pero por suerte, la temporada de lluvias está comenzando. Por tanto, cierta cantidad de charcas de agua de lluvia pueden encontrarse en la cima de la isla, cerca de la chimenea de los sacrificios (ver más adelante para más detalles).

El agua en esas charcas está contaminada con deposiciones de pájaros, insectos muertos, &c, y si se bebe sin haberla potabilizado con las pastillas (en el botiquín hay suficientes como para un mes), se requiere una tirada de CONx5 cada semana para evitar una desagradable infección intestinal. Si el investigador se ve afectado:

- *La dolencia dura 1D6 días.*
- *Durante este tiempo, las habilidades del investigador se dividen a la mitad.*

• *Cada 3 días enfermo, la CON del investigador se reduce en un punto durante el resto de la aventura.*

• *Tras el periodo inicial (es decir, los 1D6 días), el investigador se recuperará con una tirada de CON. Esto puede intentarse una vez al día.*

Para evitar beber agua contaminada el náufrago también puede arreglárselas para recoger su propia agua de lluvia, o bien contar con el agua que de forma natural se acumula en los cocos que crecen en la isla. Esto no es una muy buena solución, ya que el consumo medio de agua en ese clima acabaría con todos los cocos de la isla en 15 días.

Por cada día, después del primero, que el investigador pase sin agua fresca, reduce temporalmente su CON en 2 puntos, hasta que se encuentre agua.

Comida

Hay cocoteros en la isla, pero a parte de esto, no es nada fácil saber qué plantas son comestibles y cuales no. Se depende de una tirada exitosa de Historia Natural, o del sistema de prueba-error. En éste último caso, se requiere una tirada de Suerte para evitar comer algo tóxico. Si el investigador se intoxica, se sigue el siguiente procedimiento:

- *La potencia del veneno se determina con 2D6.*
- *Tira en la tabla de resistencia, CON vs POT. Si se falla, el investigador resulta envenenado.*
- *El envenenamiento durará 1D6 días.*
- *Durante este tiempo, las habilidades del investigador se dividen a la mitad.*
- *Cada 3 días intoxicado, la CON del investigador se reduce en un punto durante el resto de la aventura.*
- *Tras el periodo inicial (es decir, los 1D6 días), el investigador se recuperará con una tirada de CON. Esto puede intentarse una vez al día.*

Es una insensatez recurrir a una dieta exclusivamente vegetariana. La flora de la isla tiene pocas proteínas, de modo que un náufrago vegetariano perderá 1 punto de CON cada 15 días.

Existen tres fuentes de proteínas en la isla: peces, pájaros e insectos. De estas, los insectos son, de hecho, los más fáciles de conseguir y los que más proteínas tienen. Así pues, si el náufrago no es aprensivo puede recoger suficientes insectos como para vivir sin pérdidas de CON (ver la sección de Ciempiés Gigantes para posibles peligros de esta costumbre).

Por otra parte, los pájaros y los peces, aunque más aceptables para los paladares occidentales, requieren cierta inventiva para su captura. El éxito en la caza o en la pesca debería basarse en lo bien que se haya planeado la forma de hacerlo, en si el personaje tenía experiencia en estas lides, y en la utilidad del material rescatado.

Si se intenta pescar con lanza, y el investigador improvisa una lanza aceptable (algo bastante más sencillo si se dispone del botiquín o la caja de herramientas), se dispondrá de una habilidad de DESx2 con esta arma improvisada.

Por cada 15 días pasados en la isla la habilidad se incrementa en DESx1, hasta un máximo de DESx5.

La presencia del tiburón puede quitarle las ganas de pesca al investigador, pero de hecho, puede adentrarse bastante antes de que el fondo sea lo bastante profundo como para permitir el ataque del animal.

Hay pájaros por toda la isla, pero las más accesibles y comestibles son las aves marinas que anidan en los acantilados. Se puede llegar a ellos escalando por las rocas (requiere una tirada de Tregar con un bonus de 25%). Los pájaros que anidan son más fáciles de atrapar que los que están volando, y sus huevos también son buenos. Esta es una limitada fuente de alimentos, y debería ser usada para complementar la dieta más que como base principal. Los intentos de recoger huevos con las aves sentadas encima de ellos no es muy aconsejable, y obtendrán como resultado unos cuantos picotazos dolorosos.

La obtención de comida es vital para sobrevivir, pero tampoco es la intención de este escenario que el naufrago muera de hambre antes de que pase algo de verdad interesante. Mantente firme y permite que cualquier plan razonable tenga éxito, si bien es cierto que un investigador inepto debería sufrir algunas pérdidas de CON.

Refugio

La isla es tropical, y por tanto, puede parecer que el refugio es menos importante que la comida o el agua. Pero tropical también significa húmedo, y cuando la primera noche caiga un aguacero tropical el naufrago aprenderá que un refugio es algo a tener en cuenta.

El refugio puede encontrarse o construirse. Un refugio natural es una pequeña, pero seca, cueva que se sitúa entre las rocas del extremo norte de la playa. Está por encima de la línea de marea, a cubierto de la lluvia y puede revestirse fácilmente con plantas o material rescatado del avión, hasta convertirla en una madriguera confortable. La ventaja de esto es que Talak y sus hombres no se toparán con este lugar (aunque si lo buscan, lo descubrirán tras 6D10 minutos). La gran desventaja de esta cueva es que si el investigador se queda atrapado en ella por Talak o el Hijo de Dagón, no tendrá escapatoria. Si se construye un refugio, dependerá mucho de si el jugador sabe cómo, dónde y con qué. La isla está llena de árboles, y las ramas y hojas de palmera son fáciles de conseguir. Será necesaria la caja de herramientas para construir algo resistente, a menos que un investigador realmente ingenioso y con las habilidades adecuadas (como Arqueología, Mecánica, etc.) sea capaz de fabricar algunas herramientas de piedra. El éxito de cualquier intento de construcción deberá decidirse en función de las habilidades y el pasado del personaje, el ingenio del jugador, y las necesidades del escenario.

Si el jugador ya ha tenido una mala experiencia con el tema de la comida, el agua o las enfermedades, no es necesario hacer un drama con el refugio. Construir un refugio de este tipo hace bastante probable que Talak se tropiece con él cuando llegue para el sacrificio. Intenta que el jugador camufle u oculte su refugio, aunque una vez se encuentren las ofrendas en la chimenea de los sacrificios, esto debería resultar obvio para el jugador.

Signos de locura

Mientras el tiempo pasa, la soledad y la falta de esperanza que acompaña a la situación, comenzarán a afectar al naufrago. Cada semana en la isla requiere una tirada de CON, con una pérdida de 0/1D2. Cuando se hayan perdido 5 puntos de este modo, los efectos comenzarán a manifes-

tarse como excentricidades inofensivas, tales como mantener conversaciones con objetos inanimados.

Explorando la isla

La isla del Hijo de Dagón no es grande. La totalidad de la isla puede ser explorada durante la primera tarde, localizando el refugio natural de la cueva, las charcas de agua, los cocoteros, &c, tal como antes se mencionó. Ya se ha explicado la distribución general de la isla, pero hay otros aspectos de interés que pueden ser descubiertos (principalmente, aquellos que dan pistas del papel de la isla como lugar de culto). Un investigador inteligente puede caer en la cuenta de que está en peligro, antes incluso de que Talak llegue a la isla.

Los ciempiés

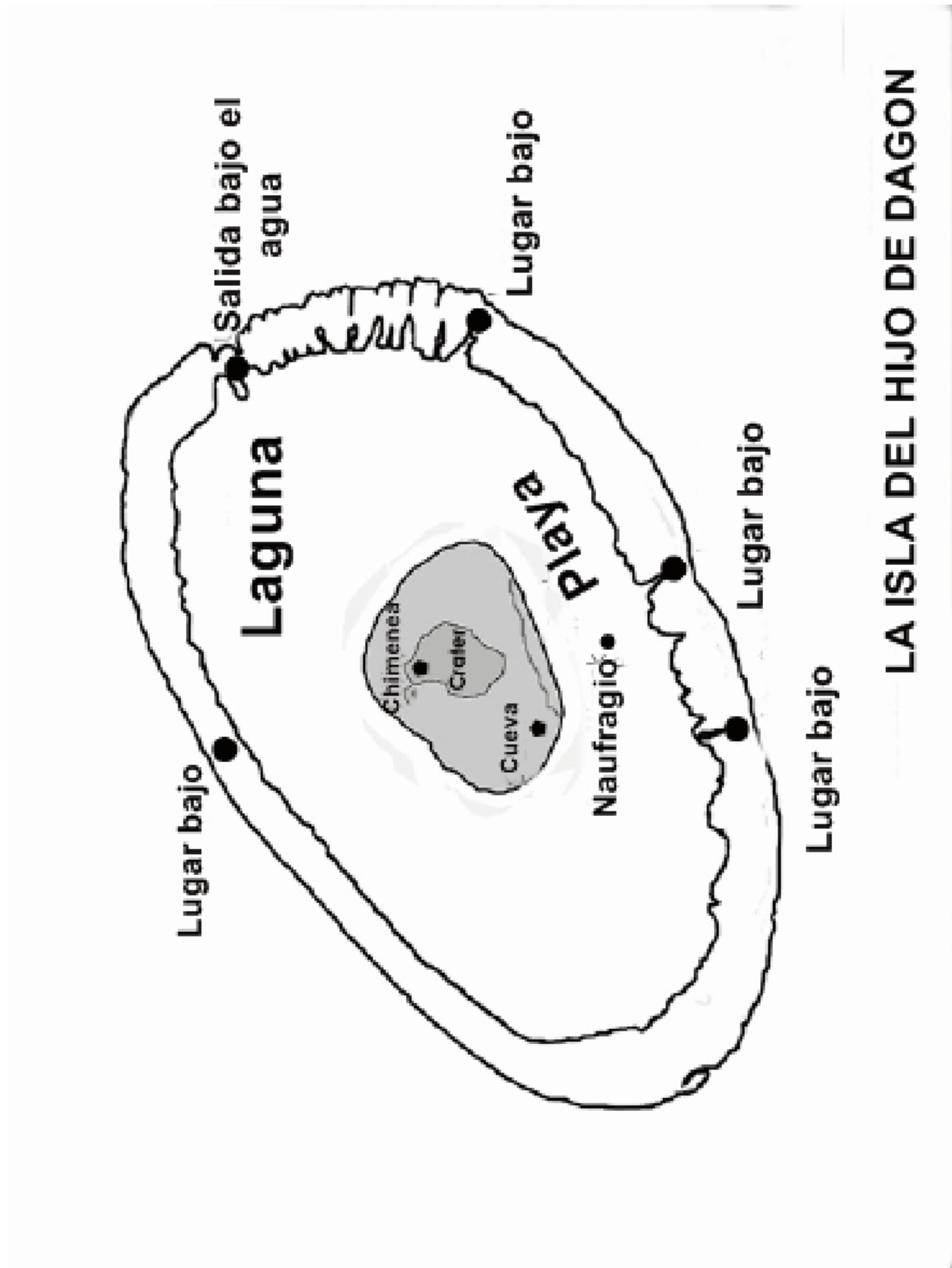
A parte del tiburón y del Hijo de Dagón, hay otro peligroso habitante en la isla. El ciempiés gigante de la Micronesia es una especie venenosa y agresiva que vive entre la vegetación o la madera podrida. Si el naufrago está recolectando insectos es seguro que molestará a algunos de estos bichos; la primera vez que ocurra, hay posibilidad de que sea picado. Los ciempiés tienen entre 15 y 25 centímetros y pican con una habilidad de 30%, haciendo 1 punto de daño e inyectando un veneno de POT 6. Cada ciempiés tiene únicamente 2 puntos de vida y 1 punto de armadura.

- Una tirada de resistencia con éxito dejará al investigador tumefacto y dolorido.

- Una tirada fallida ocasiona la pérdida de 2 puntos de CON durante el resto de la aventura.

- Independientemente del resultado, el investigador debe dividir a la mitad todas las habilidades que requieran el uso del miembro afectado, durante (24 - CON) horas.





La cumbre

La cumbre de la isla es fácil de alcanzar. La jungla no es particularmente espesa y la pendiente es suave. Si el náufrago sube con la esperanza de ver tierra, quedará decepcionado; no hay nada en ninguna dirección.

La cumbre tiene la forma de un ancho cuenco rocoso, el cráter de un volcán extinguido hace mucho, con 100 metros de diámetro y 7 metros de profundidad en el centro. Hay dispersas por su superficie cierta cantidad de charcas de lluvia, proporcionando así una fuente de agua fresca, aunque no particularmente higiénica (tal como ya tratamos con detalle en la sección previa). Unas pocas plantas crecen en este rocoso cuenco volcánico. Esto significa que los ojos del náufrago se dirigen inmediatamente a las ofrendas dispersas alrededor de la chimenea.

La chimenea

La chimenea está rodeada por las ofrendas de la ceremonia sacrificial de cada luna llena. Estas ofrendas incluyen: guirnaldas de flores (algunas de ellas no crecen en esta isla), hogazas de pan, abalorios, hermosas conchas marinas, y lo más llamativo: tallas en piedra, madera y hueso que muestran rudimentarios seres estilizados que parecen hombres con cabezas de pez o pulpo. Los restos de ofrendas antiguas, disueltas por la lluvia o podridas al sol, sugieren que se han traído allí durante años.

Una tirada de Antropología mostrará que el estilo de las tallas es de Micronesia, pero el tema de que tratan es desconocido. Un investigador con las habilidades correctas podría descubrir más:

- *Un éxito en Ocultismo relaciona las tallas con leyendas extendidas por todo el Pacífico sobre sirenas y hombres-pez que se reproducen con humanos.*

- *Una tirada en Mitos de Cthulhu revela que las figuras son de Cthulhu y los profundos, y traen a la mente del investigador su presencia en esta región desde la noche de los tiempos.*

Próximo al centro del cráter hay una grieta natural, que lleva al interior de una chimenea de roca, la cual conduce a las profundidades de la isla. La chimenea es lo suficientemente ancha como para que un hombre pudiera caer por ella, pero gira hacia un lado a los 5 metros, haciendo imposible ver más allá. Bajar por la chimenea sin una cuerda parece suicida, ya que perfectamente podría caer al abismo al girar la curva.

Si se realiza una tirada de Escuchar, puede oírse el sonido de una corriente de agua en las profundidades. Si la tirada es un crítico, algo más (que suena sospechosamente como si fuesen grandes pisadas húmedas) también se escucha, al coste de 0/1 COR.

Cualquier intento de bajar por la chimenea finalizará con un encuentro con el Hijo de Dagón en la cámara subacuática. Allí, la muerte es el único resultado posible. A menos que se realice esta imprudente acción, el Hijo de Dagón no se percatará de la presencia del náufrago y no saldrá hasta después de la tormenta, en poco más de un mes.

Si el náufrago decide hacer algo tan tonto como arrojar piedras por la chimenea, cuando la roca chapotee al caer al agua podrá estimar que tiene 100 metros de profundidad (nada nuevo, ya que está a nivel del mar). El Hijo de Dagón ignorará las primeras pocas rocas (porque el borde de la grieta está desmenuzando y de forma natural las rocas caen de vez en cuando).

Pero más rocas causará la agitación de la criatura, y una tirada de Escuchar servirá para detectar algo moviéndose en el agua, allí abajo. El Hijo de Dagón nadará hasta la salida submarina de su guarida y en unos pocos minutos comenzará a inspeccionar la isla. En este caso, el náufrago habrá forzado una confrontación para la que probablemente no esté preparado.

Formas de escapar

Aparte de explorar la isla, y de localizar agua, comida y refugio, el investigador no dudará en invertir su tiempo ideando formas de escapar.

Las dos formas más obvias son:

la construcción de una balsa, o la creación de señales de fuego que atraiga navíos o aviones.

La triste realidad es que estas islas están alejadas de cualquier ruta comercial, naval o aérea, y las señales no serán vistas por nadie salvo por Talak si se encuentra en su canoa, a menos de 15 Km de la isla. Si este es el plan escogido por el investigador, el Guardián deberá pensar cómo evitar que Talak se percate de la presencia del náufrago la primera vez que llegue a la isla. Se sugiere que una serie de chaparrones tropicales impida que se pueda encender fuegos durante las 24 horas anteriores a la llegada de la canoa.

En cualquier otro momento, se debería animar al jugador a construir y mantener señales ígneas.

Hay abundancia de vegetación húmeda para producir humo, y si se dispone de ellas, se pueden usar las bengalas para iluminar hasta la selva más tupida. El punto más alto de la isla es una repisa de roca, a un lado del cráter. Si se coloca en la repisa un fuego sin suficiente iluminación, Talak no se dará cuenta y se celebrará el sacrificio, incluso con luna llena.

Tras varios días manteniendo encendido el fuego sin lograr nada, el náufrago comenzará a darse cuenta de que la isla está muy alejada y que, al parecer, no le están buscando. ¿Tal vez la brújula del avión se comportó de forma rara, como los aparatos eléctricos?

Por otra parte, construir una balsa es una propuesta totalmente viable, salvo por una cosa obvia: el tiburón todavía vigila la laguna, y parece claro que cualquier intento de salir al mar supondrá otro ataque.

No obstante, el investigador puede optar por trabajar en la balsa si el tiburón se marcha. En construir una balsa se tardan 2 semanas, y requiere algunas herramientas y cierto nivel de habilidad práctica.

El Guardián juzgará si sus esfuerzos tendrán éxito, teniendo en mente las habilidades, inteligencia y experiencia del investigador. Todo intento de salir de la isla en balsa tendrá como resultado el frenético ataque del tiburón, y muy probablemente la muerte del náufrago. El tiburón está obligado a atacar cualquier nave que no sea la canoa de Talak (aunque este encantamiento se romperá si Talak muere, y hasta que esto ocurra, el investigador está atrapado en la isla).

La llegada de Talak

El primer plenilunio tiene lugar una semana después de la llegada del investigador a la isla. En ese tiempo, el investigador debería haberse habituado a algún tipo de rutina, la cual dictaminaría dónde está cuando la canoa de Talak llega con la marea alta, dos horas antes del ocaso. Ha sido un día frustrante para el investigador, con chaparrones frecuentes que han hecho imposible mantener los fuegos en-

cendidos, y la cima rocosa está mojada y resbaladiza.

A la llegada de Talak, los seis guerreros comienzan a cantar en la canoa, entonando un himno a Dagón que puede ser oído en toda la isla. Talak y sus guerreros no tienen ni idea de que en la isla hay alguien más, a parte del Hijo de Dagón. Por tanto, el náufrago puede permanecer oculto mientras quiera estarlo. Aunque haya luna llena, las nubes la ocultan al 50% y el follaje es lo bastante espeso como para que las tiradas de Discreción y Ocultarse tengan siempre éxito, salvo que pifien. En la mayoría de situaciones, el náufrago puede seguir discretamente a los isleños y ser testigo del sacrificio, tal y como se describe en la siguiente sección.



Desembarco en las isla del hijo de Dagón

La canoa llega por el lado de la isla más alejado a la playa, cruzando uno de los pasos secretos de la barrera del arrecife. Luego rodean la isla (en sentido horario) hasta llegar a la playa. Esto ofrece la oportunidad al náufrago de eliminar cualquier rastro de su presencia en la playa, antes de que los recién llegados desembarquen. Los isleños cantan en un dialecto micronesio, pero algunas de las palabras parecen erróneas y cacofónicas. Una tirada en Conocimiento de los Mitos permite reconocer fragmentos como “*Cthulhu fhtagn*”, “*Dagón*”, “*R'yleh*” y otras parecidas. Sin ese conocimiento, el cántico es simplemente un galimatías, aunque una tirada de Conocimiento es suficiente para descubrir que parece ser una mezcla del lenguaje local con algo más gutural y siniestro.

Mientras la canoa se acerca a la playa, el náufrago tiene una oportunidad para echar un vistazo de cerca de los recién llegados, sin ser visto. Hay un total de 8 tripulantes en la canoa, seis remeros (cada uno de ellos lleva una máscara que, salvo que se realice una tirada de Idea, les hace parecer como si tuviesen cabezas de pez),

y otros dos que van sentados en la parte de popa.

Los remeros desembarcan en las olas y arrastran la canoa hasta la playa. Mientras, las otras dos figuras salen lentamente del mar hacia la arena. Una tirada de Descubrir revelará que la más pequeña de esas dos figuras está desnuda y lleva sus manos atadas a la espalda; mientras, la otra figura, obviamente el líder del grupo, es un isleño de mediana edad con toda la cara tatuada.

Casi inmediatamente, el prisionero comienza a suplicar clemencia. Su voz es joven, no más que un adolescente. El hombre tatuado le da una bofetada y ladra una orden a los guerreros. Al oírlo, los remeros recogen de la canoa unas lanzas de batalla y unos cestos. Estos cestos están llenos de ofrendas de la tribu.

Tras asegurarse de que tienen todo lo que necesitan, el grupo abandona la playa, obviamente en dirección a la chimenea.

El náufrago debe ser consciente de que no hay forma de

vencer en solitario a siete tipos armados, y sólo le quedan tres opciones: seguir al grupo, ocultarse o intentar robar la canoa.

• *Si intenta robar la canoa, una tirada de Idea le hará ver que arrastrar la pesada canoa al mar y pilotarla con éxito por el arrecife (especialmente con el tiburón todavía por aquí), podría ser suicida. Si se hace el intento, se necesita una tirada de Resistencia, enfrentando la FUE del investigador contra el tamaño de la canoa, que es de TAM 20. Si se logra, arrastra la canoa hasta el agua.*

Remar con éxito hasta el arrecife y encontrar el modo de pasarlo requiere éxito en tiradas de FUE, DES y Suerte. Si se falla alguna de ellas, la canoa vuelca, encalla en el arrecife o se mueve en círculos. Si el investigador acaba en el agua, el tiburón lo atraparà. En cualquier otra circunstancia, a su regreso, Talak ordenará al tiburón que vuelque la canoa, y el investigador tendrá el mismo final.

Si, por algún suceso imprevisto, el investigador roba la canoa y consigue cruzar el arrecife, ver El mar abierto más adelante para decidir su destino.

• *Si decide ocultarse, el investigador no será testigo del sacrificio, pero aún así oírà cómo se desarrolla la ceremonia (ver El sacrificio más adelante), y sufriendo la mitad de las pérdidas de COR que se mencionan.*

• *Lo cierto es que la intención del escenario es que el investigador decida espiar a los visitantes. Si el investigador es tan valiente y los sigue, ver a continuación El sacrificio.*

El sacrificio

Si, como es de suponer, el náufrago escoge seguir a los recién llegados, verá que conducen a su prisionero hasta la cumbre, y cruzan el cráter hasta llegar a la chimenea. Con gran ceremonia, el contenido de los cestos se esparce alrededor de la grieta (flores, comida, joyas, conchas y las omnipresentes tallas).

Luego el prisionero es arrastrado hasta el borde de la fisura y los guerreros renuevan su canto. Talak comienza a rezar a Dagón y Cthulhu, mientras el prisionero comienza a gritar y llorar. El ritual continúa durante varios minutos, con el pobre adolescente forcejeando en vano entre dos captores. Finalmente, Talak alcanza una especie de apasionado clímax, levantando las manos al cielo, y en ese instante, los guerreros arrojan al chico por la chimenea.

Su grito resuena por el túnel de piedra durante un segundo, y a continuación se oye un chapoteo apagado. Luego, un poco más tarde, vuelven a oírse los gritos.

Pero en esta ocasión son incluso más frenéticos y potentes. Desde abajo surge un húmedo sonido de engullimiento, un chapoteo, y luego los gritos se detienen de golpe. Arriba, los celebrantes chillan con júbilo y comienzan a cantar otra vez. Ser testigo de este horror cuesta 1/1D6 COR (reducida a 1/1D3 si el náufrago huye o prefirió no ver toda la ceremonia).

Sin embargo, no puede evitarse la conclusión de que el chico ha servido de alimento a alguna criatura, aparentemente en una ceremonia religiosa.

Es casi seguro que cualquier intento de interrumpir el rito terminará con el investigador capturado. En ese caso, Talak querrá realizar un segundo sacrificio al Hijo de Dagón, creyendo que la ofrenda de un hombre blanco agrada a los dioses.

Suponiendo que el investigador no decida hacer nada demasiado imprudente, los isleños abandonarán la cumbre después de cinco minutos de cánticos, llevándose sus cestos vacíos. Luego regresarán a la canoa y tranquilamente

saldrán al mar. Como ya se dijo, es posible que los isleños encuentren señales de que la isla está ocupada, especialmente señales de hogueras o refugios. Pero a menos de que sean muy obvias (como un cabaña construida en el cráter), el investigador no debería temer nada en este aspecto. Si descubren algo, Talak ordenará a sus hombres que peinen la isla, y seguramente el escenario terminará como antes se dijo, con la captura y sacrificio del investigador.

Si el investigador es cuidadoso, Talak y sus guerreros dejarán la isla sin sospechar que fueron observados durante la ceremonia. El náufrago continúa en la isla, con el descubrimiento de que no está solo, aunque desearía estarlo. Es difícil no darse cuenta de que, además de que hay algún tipo de criatura en la isla, también se le realizan sacrificios humanos regularmente. Cuando esto sea comprendido, se requiere una tirada de CON 1/1D3; fallar significa también pasar al menos una noche en vela.

Entre plenilunios

Aunque el investigador no sabe a ciencia cierta que la luna llena es la que rige la regularidad de los sacrificios, una tirada de Idea le sugerirá que esto es muy probable. Eso significa que en 4 semanas los isleños regresarán con otra víctima. La siguiente preocupación debería ser qué hacer, si es que hace algo, para estar preparado (además de la siempre presente ansiedad provocada por saber que algo asqueroso vive bajo la isla).

Es difícil predecir qué puede decidir hacer el jugador llegado este punto, y por un momento será él el que decida la dirección que tomará el escenario. Cuando llegue la próxima luna llena, el investigador tendrá que reaccionar ante la tormenta y el consiguiente naufragio de la canoa, pero al menos por ahora puede tomar la iniciativa. Es cierto que los preparativos que se lleven a cabo durante las próximas 4 semanas podrían aumentar significativamente las posibilidades de que el náufrago sobreviva al acto final del escenario. A continuación se describen algunos posibles cursos de acción.

Preparándose para luchar

Es casi seguro que el náufrago improvisará algún tipo de arma, ya que es muy probable que acabe combatiendo contra Talak y sus guerreros, o contra el desconocido habitante de la isla.

El tipo de armas que pueden ser improvisadas dependerá mucho de las habilidades y el trasfondo del náufrago, así como de la naturaleza exacta de los restos flotantes recuperados tras el hundimiento del avión. El botiquín contiene tijeras y un bisturí, mientras que la caja de herramientas trae unos destornilladores, un martillo y un pequeño serrucho que puede usarse para cortar unas ramas para usarlas como lanzas. El bisturí puede utilizarse para afilar el extremo de lanzas o estacas, o podría unirse con material vegetal a un palo para conseguir un arma. Cualquier arma que se fabrique debería ser capaz de hacer 1D6 de daño, o 1D8 si está particularmente bien diseñada (a esto se suma el bonificador al daño). El martillo podría hacer 1D8, aunque no es demasiado fácil de usar como arma (el porcentaje base sería sólo de 15%).

El porcentaje básico de las armas debería extraerse del manual, pero si el arma se usa para cazar pájaros, debería permitirse una tirada de habilidad por semana para reflejar esta práctica. Un personaje de recursos podría preparar trampas, cúmulos de piedras para ser arrojadas, &c. El resultado de estos esfuerzos debe ser juzgado por el Guardián, pero

los preparativos llevados a cabo con inteligencia deberían verse recompensados durante el acto final.

Cazando a la Bestia

Como se dijo anteriormente, es posible azuzar al Hijo de Dagón hasta que salga de su guarida y aparezca por la isla. Tras ver el sacrificio, el náufrago podría decidir pasar a la ofensiva e intentar cazar o capturar al monstruo, nada de lo cual es posible sin atraerlo a la superficie. El Hijo de Dagón es tan inteligente como un humano y por tanto sólo caerá en las trampas en las que se supone caería un humano. En combate, es lento pero poderoso, y tratará de incapacitar a su atacante, con vistas a conseguir un banquete. Si queda reducido a 6 Puntos de Vida o menos, huirá a su guarida para recobrase, volviendo a la carga cuando se haya sanado hasta 15 PV. Si llega a 6 PV o menos por segunda vez, huirá y ya no regresará, a menos que se le fuerce a ello. El Hijo de Dagón ha vivido durante siglos y no tiene intención de morir ahora. Todo intento de penetrar en la guarida de la bestia es un suicidio. La chimenea se abre a una cueva inundada y en ese elemento, el Hijo de Dagón es prácticamente invencible.

Intentando huir

Dejar la isla aún no es una opción realista. Incluso aunque se construyera una balsa aceptable, el tiburón hace imposible la huida; a menos que pueda idearse un inteligentísimo plan para eliminarlo. Los jugadores son libres de explorar esta opción, pero el tiburón no se comporta como un pez normal y será muy difícil derrotarlo.

Atrincherándose

El investigador puede optar simplemente por crear un escondite más seguro para evitar a Talak cuando éste regrese. Semejante escondite será útil cuando Talak y el Hijo de Dagón se paseen por la isla, y podría incluso crearle a Talak la sensación de que está solo en la isla. En este caso el sacerdote trabajará en la reparación de su canoa, con la esperanza de ya no estar en la isla cuando el Hijo de Dagón venga a por él. Cuando el náufrago deje su escondite por la mañana, dará con un Talak ocupado en estos menesteres.

La tormenta

El mes de intervalo transcurre y la luna mengua y crece una vez más. Quedan pocas horas para la noche del plenilunio cuando el cielo comienza a oscurecerse.

Al atardecer queda claro que se avecina una fuerte tormenta, la peor desde que llegó el náufrago. El viento comienza a soplar en fuertes ráfagas y pronto se le unen la lluvia torrencial, el trueno y el relámpago. A menos que el náufrago se haya refugiado en la cueva, su refugio comenzará a crujir y estremecerse, y la lluvia a filtrarse y gotear dentro. El viento adquiere la potencia de un huracán, con árboles arrancados, olas estampándose contra la barrera de árboles y las ofrendas del cráter volando por toda la isla. Sobre la medianoche, cualquier refugio fabricado por la mano del hombre queda destrozado y el náufrago debe buscarse algo mejor. A estas alturas una persona sensata estará ya dentro de la cueva, la cual tiene la ventaja añadida de que puede verse la playa desde ella.

La tormenta continúa hasta bien entrada la noche, y resulta obvio que no sería posible que una canoa llegase a la isla.



Al final, el náufrago caerá dormido.

Echazón y restos flotantes

Por la mañana, la playa está sembrada con los cadáveres de seis guerreros y su víctima sacrificial, una joven con sus manos atadas a su espalda. La canoa, con su estabilizador roto, agujereada e inundada, también está en la playa. A primera vista no hay rastro de Talak. Si el náufrago baja a examinar lo arrojado a la playa, una tirada de Descubrir le revelará pisadas humanas que cruzan la arena hasta la línea de árboles.

Aparentemente, el sacerdote ha sobrevivido a la terrible experiencia. Parece que los ahogados han sido golpeados contra el arrecife, por lo que verlos de cerca requiere una pérdida de 0/1D2 COR. No se encontrarán armas ni máscaras de cabeza de pez. Un par de cestas vacías también han sido arrojadas a la playa. Examinándola de cerca, la canoa parece reparable, pero requeriría varios días hacerlo. Si un investigador baja a la playa para descubrir todo esto, es observado por Talak, que está descansando entre los árboles. No hay forma de bajar a la playa sin ser descubierto. Por otra parte, si el investigador permanece oculto, Talak regresará a la playa en hora y media para examinar la canoa. En este momento se determina qué humano tiene consciencia de la presencia del otro, y esto tendrá importantes efectos en lo que sucederá después.

Si el investigador sigue las huellas (no se requiere otra tirada), éstas le conducirán directamente hasta Talak, que intentará huir a la espesura. Una tirada de Escuchar revelará su posición, después de lo cual puede ser perseguido si hace falta. Talak huirá hacia el cráter, donde intentará dominar a su perseguidor y asegurarse de que el Hijo de Dagón obtiene su sacrificio habitual.

Tratando con Talak

Durante las siguientes 24 horas, el principal problema del investigador será Talak. El amuleto mágico del sacerdote le protegió de morir ahogado y está notablemente preparado y alerta tras el naufragio. En principio está desarmado, pero en una hora más o menos puede fabricarse una maza perfectamente útil. Si Talak no sabe del náufrago puede dedicarse a reparar la canoa, aunque sin herramientas le llevará más tiempo del que desearía, y finalmente el Hijo de Dagón llegará hasta él (ver más adelante El surgir del Hijo de Dagón). Si Talak es consciente sabe que no está solo, su prioridad será capturar al náufrago para ofrecerlo como sacrificio.

El náufrago puede optar por negociar con él. Talak es inteligente y astuto, y aunque no habla inglés, es capaz de llegar a un acuerdo para que, aunando esfuerzos, puedan reparar la canoa. Constantemente estará esperando la oportunidad de dominar al investigador. Hay muchas formas de que esta parte del escenario se desarrolle, dependiendo de que el jugador decida ocultarse, atacar o negociar con Talak.

El surgir del hijo de Talak

La mañana del día después de la llegada de Talak, el Hijo de Dagón ha decidido dejar su guarida en busca de presas. Unas pocas horas tras el amanecer surge del agua como un grotesco buceador, y ataca a quien esté en la playa. Desde los acantilados o la línea de árboles se le puede ver llegar. El investigador debe realizar un tirada de Cordura; Talak, que ya está permanentemente loco, entona una plegaria de bienvenida al Hijo de Dagón, a menos que sea silenciado.

El profundo nota pronto la presencia de humanos en la isla y suelta un horrible grito balbuceante, antes de que comience a avanzar pesada e inexorablemente hacia la víctima escogida. Es lento pero infatigable, y el náufrago no puede correr eternamente. Es en este punto cuando el actual estado Talak cobra importancia. Si está incapacitado, pero vivo, Talak es un sacrificio perfectamente aceptable, y el Hijo de Dagón lo agarrará gustoso y regresará al mar.

Si Talak está muerto, el Hijo de Dagón ignorará su cadáver, al igual que al resto de guerreros muertos. Si éstos están todavía en la playa, el investigador puede observar cómo la criatura pasa entre ellos sin mostrar el menor interés.

Si Talak está libre, el escenario adopta la forma del juego del gato y el ratón (pero para tres), y debería presentarse con cierto estilo de películas como Depredador, El Señor de las Moscas, o incluso Acorralado; una desesperada batalla por sobrevivir sin escapatoria posible.

El Hijo de Dagón atrapará al primer humano que encuentre (no tiene interés ni comprensión en las creencias de Talak). De hecho, Talak puede acercarse al hijo de su dios sólo para verse atacado y herido. Tras este encuentro, Talak huirá y habrá comprendido que está tan en peligro como el náufrago.

La aversión que siente el Hijo de Dagón por el fuego puede utilizarse para alejar al profundo o conducirlo hasta Talak. Y mientras Talak no tenga forma de hacer fuego, no puede disponer de ciertas habilidades de hechicero que sí usaría para aventajar al investigador.

La reacción de Talak

Cuando Talak se dé cuenta de que el investigador es su única posibilidad de salvación, usará toda su astucia y recursos para derrotarle.

- *La primera acción de Talak será intentar lanzar el Mal de Ojo sobre el investigador. Si tiene éxito, el investigador sufrirá graves penalizaciones a las tiradas de Suerte y DES hasta el amanecer del día siguiente. Mira la descripción del hechizo en el reglamento de La Llamada de Cthulhu para mayor información. El hechizo sólo puede lanzarse cuando la víctima es visible para el hechicero, pero el lanzamiento sólo requiere unos pocos segundos, y no es necesario que se miren a los ojos.*

- *Otro útil hechizo para Talak es Crear Niebla de Rlyeh, de naturaleza más defensiva. Lo utilizará si necesita escapar del investigador o del Hijo de Dagón. Si el investigador ha aprovechado sabiamente el mes que ha pasado en la isla, habrá preparado trampas y armas, las cuales le darán una importante ventaja en esta situación.*

El final del día

Al finalizar esta confrontación lo más probable es que al menos un humano o el Hijo de Dagón acabe muerto.

- *Si el investigador muere, obviamente el escenario habrá terminado (aunque si no fue ofrecido en sacrificio al Hijo de Dagón, Talak se verá forzado a sacrificarse a sí mismo).*

- *Si Talak muere a manos del Hijo de Dagón, el náufrago quedará con vida y dispondrá del tiempo necesario para reparar la canoa y dejar la isla.*

- *Si Talak es eliminado por el investigador, todavía habría que matar al Hijo de Dagón.*

- *Si el Hijo de Dagón ha muerto, un encolerizado Talak intentará matar al investigador en una lucha a muerte.*

Escapar

Cuando Talak y el Hijo de Dagón hayan sido neutralizados (Talak eliminado y el hijo de Dagón muerto o satisfecha su hambre), al naufrago le restará la nada despreciable tarea de escapar de la isla.

Una tirada de Idea arrojará luz sobre el hecho de que el tiburón nunca atacó la canoa de Talak. Sin embargo, si esto es debido a algún tipo de magia, a la presencia de Talak, o incluso a su amuleto, no se sabrá con seguridad hasta que no se compruebe. Tal vez escapar por mar sea posible, al fin y al cabo.

Si el investigador se toma la molestia de observar la laguna no será capaz de ver al tiburón. De hecho, la muerte de Talak ha roto el encantamiento que ejercía sobre él, y el escualo está ya nadando hacia mar abierto. Sin embargo, la ausencia de evidencia no implica evidencia de ausencia, y al jugador debería decirse que no puede ver al tiburón, no que se ha marchado definitivamente.

La canoa puede ser reparada en unos pocos días. Tal vez el investigador no sea capaz de construir un nuevo estabilizador para la canoa, pero no tendría muchos problemas en arreglar el casco y fabricar un remo.

Si el investigador tiene las habilidades apropiadas, podrá acoplar un nuevo estabilizador, que proporcionará a la canoa una valiosa estabilidad. Sin éste la canoa se bamboleará, pero seguirá siendo segura. Unas pocas horas practicando en la laguna permitirán al investigador perfeccionar su técnica de remado, tras lo cual estará listo para dejar la isla. Obviamente, llevar víveres y agua es vital (ver más adelante). Una vez lo haya cargado todo, sólo quedará encontrar un lugar seguro por el que cruzar el arrecife, esperar a la marea alta y dirigirse a mar abierto.

Se puede realizar una tirada de Descubrir por cada hora que se pase buscando ese lugar seguro para cruzar el arrecife. Si se pifia, se escoge un paso erróneo y la canoa se encallará, aunque esto es sólo un contratiempo pasajero y la canoa podrá volver a salir al mar más adelante.

Mar abierto

Sin brújula, el investigador deberá realizar una tirada de Navegación para seguir un rumbo. Sin embargo, sería raro que el investigador se quedase sin agua antes de encontrar tierra, y en ese caso su única esperanza sería que un barco le viese. La sed se incrementa por el calor tropical, y las reservas de agua se agotarán en unos pocos días. Si el agua se agota se perderán 2 puntos de CON cada día, después del primero.

Se puede cargar la suficiente comida como para dos semanas, tras las cuales el investigador pasará hambre, o pescar. Sin comida el investigador perderá 1 punto de CON por semana. Una vez reducido a menos de 3 puntos de CON a causa del hambre o la sed, el investigador quedará completamente incapacitado. Cuando esto ocurra, la canoa será encontrada al día siguiente por un carguero local a vapor, con lo que el investigador será rescatado de las mismísimas puertas de la muerte. Durante los siguientes dos días, antes de que el barco haga puerto, el investigador recuperará todos los puntos de CON perdidos.

La civilización

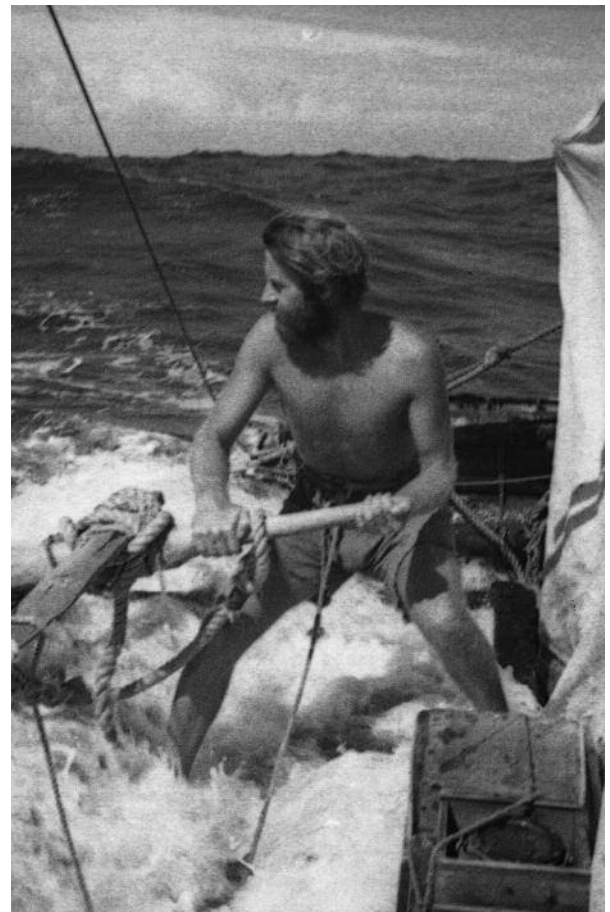
A su vuelta a la civilización, después de haber sido dado

por muerto, el investigador se convierte en un caso célebre. Si comienza a hacer mención de hombres peces alienígenas pronto será rechazado cual un lunático o un timador, y su reputación sufrirá por ello. Sin embargo, si insiste en dar publicidad a su historia, en breve será contactado por otros que se han encontrado con seres similares, y gracias a esto podría encontrarse formando parte de un grupo dedicado a localizar tales misterios. Si esto no ocurre, queda la opción de vender una versión “adaptada” de la historia (quizá eliminando simplemente al Hijo de Dagón). Los periódicos y revistas sensacionalistas querrán contar la historia. Finalmente, quizá la experiencia haya sido tan traumática que el investigador simplemente busque más soledad (e incluso una estancia en un sanatorio). Sea cual sea la opción, seguro que no elegirá pasar unas vacaciones en una tranquila y agradable isleta.

Recompensas del éxito

Obviamente, escapar de la isla es ya una recompensa, pero sobrevivir a semejante experiencia mejorará su auto estima y la fe que tiene en sí mismo; es decir, recuperará 1D8 COR. Además, si el Hijo de Dagón está muerto se recupera 1D8 puntos de COR adicionales.

Por otra parte, semejante historia de supervivencia, libre de aspectos paranormales, puede ser vendida a un periódico o revista por una suma entre 1000 y 3000 dólares (dependiendo de una tirada de Regatear). Además si se venden a algunos coleccionistas las tallas o joyas nativas, o el amuleto de Talak, se podría conseguir una considerable suma.



PERSONAJES DRAMÁTICOS

El apéndice Personajes Dramáticos ha sido creado para tener agrupados las estadísticas de personajes no jugadores, criaturas de los mitos y otros encuentros varios que aparecen en Monofobia: Miedo en solitario.

VENGANZA DESDE EL MÁS ALLÁ

Las estadísticas de Quincey y Blane (tanto en forma humana como forma fantasma) son las siguientes:

FRANKLIN QUINCEY, BIBLIÓFILO, 45 años

FUE	12	EDU	16	Conoc	80%
CON	12	POD	10	Suerte	50%
TAM	13	INT	15	Idea	75%
DES	12	APA	13	Vida	13
			COR		40

Bonificador al daño: +1D4

Armas: Revolver .22: 1D6, 25%

Habilidades: Antropología 15%, Buscar libros 80%, Crédito 40%, Encuadernar 70%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 5%, Ocultar 60%, Ocultismo 60%, Regatear 30%

ETHAN BLANE, SECTARIO LOCO, 33 años

FUE	14	EDU	13	Conoc	65%
CON	8	POD	16	Suerte	80%
TAM	14	INT	14	Idea	70%
DES	13	APA	11	Vida	11
			COR		0

Bonificador al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 50%, Presa 30%

Habilidades: Sin habilidades útiles. Blane está demasiado ido cuando aparece por primera vez. Blane muestra un prematura calva y unos kilos de exceso. La locura es evidente en sus ojos.

ETHAN BLANE, CAZADOR VENGATIVO

FUE	n/a	EDU	13	Conoc	65%
CON	n/a	POD	16	Suerte	80%
TAM	14	INT	14	Idea	70%
DES	n/a	APA	3	Vida	=Pts
				Magia	
			COR		0

Bonificador al daño: n/a

Armas: Garras 50% 1D3 puntos de magia (contra otros espíritus)

Habilidades: No aplicables en el estado actual de Blane

*Las habilidades de Blane como Cazador Vengativo están detalladas en escenario. Cuando es visible aparece como en el momento de su muerte—desnudo, cubierto de sangre y excrementos, con el cráneo y el cuello rotos.

ASUNTOS DE VIDA Y MUERTE

Las estadísticas de Wheatly, Sarah Carrol y otros personajes que aparecen en Asuntos de vida y muerte aparecen a continuación:

MATHEW WHEATLY, HECHICERO, Edad desconocida

FUE	5	EDU	16	Conoc	80%
CON	5	POD	18	Suerte	90%
TAM	10	INT	14	Idea	70%
DES	5	APA	5	Vida	Especial*
			COR		0

Bonificador al daño: n/a

Arma: Daga, 1D46bd, 40%

Habilidades: Buscar libros 75%, Charlatanería 55%, Historia 70%, Latín 75%, Mitos de Cthulhu 18%, Ocultar 80%, Persuadir 60%, Ocultarse 85%

Hechizos: Poseer cuerpo, Animar cuerpo, como otros no usados en esta aventura. Los hechizos Consunción (versión hechizo modificado), Posesión permanente de cuerpo y Pentagrama de Poder se describen según parecen en la aventura (son hechizos propios de Wheatly y los efectos descritos en la propia aventura).

*Los puntos de vida finales de Wheatly son el doble de los Puntos de Magia que haya drenado al investigador, hasta un máximo de 6.

SARAH CARROL, HERMANA Y AMA DE CASA, EDAD 41

FUE	9	EDU	17	Conoc	85%
CON	11	POD	16	Suerte	80%
TAM	9	INT	15	Idea	75%
DES	1	APA	1	Vida	13
			COR		80

Bonificador al daño: n/a

Armas: Puñetazo 50%

Habilidades: Arqueología 15%, Buscar libros 45%, Crédito 25%, Escuchar 50%, Mantener casa 99%, Historia 10%, Ocultar 50%, Primeros auxilios 40%

*Criada con una buena educación, Sarah es una madre, esposa y hermana cariñosa y atenta. Al igual que su hermano, tiene su punto de rebeldía, y actúa de forma muy independiente (destaca entre sus compañeras, que sólo esperan ese comportamiento de mujeres jóvenes). Según ella, la familia siempre es lo primero.

En la actualidad tiene una copia de las llaves que Sackville usaba para acceder a las notas guardadas en la estación de tren.

ARTHUR SACKVILLE, CUERPO ANIMADO

FUE	15	INT	N/A	Mov	8
CON	N/A	POD	N/A		
TAM	10	DES	8	Pv	10*

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 30%, Presa: 50%

Pérdida codura: 2/1D6

**Cuando se creó por el hechizo de Wheatly, el Cuerpo Animado recupera 1 punto de vida por turno, independientemente de su situación. El cuerpo puede ser destruido decapitándolo. Cualquier miembro 'desconectado' del cuerpo también 'morirá' (ie, que actúe de forma independiente del cuerpo principal del cadáver)*

EL ÚLTIMO DE LA FAMILIA WHEATLY, MÁS CUERPOS ANIMADOS

FUE	10	INT	N/A	Mov	6
CON	N/A	POD	N/A		
TAM	10	DES	8	Pv	8*

Bonificación al daño: No posee

Pérdida cordura: 1/1D4

Armas: Puñetazo 30%, Presa 50%

**Cuando fue creado por el hechizo de Wheatly, el cuerpo animado recupera 1 punto de vida por turno, independientemente de su estado. El cuerpo ha de ser decapitado para ser destruido. Cualquier miembro 'separado' del cuerpo también morirá (ie, no actuará independientemente del cuerpo principal del cadáver).*

ROBINSÓN CRUENTO

Las estadísticas de Talak, el Profundo mutante y otras características de la isla se encuentran aquí:

GRAN TIBURÓN BLANCO, ASESINO ACUÁTICO

FUE	30	INT	5	Mov.	12(nadando)
CON	0	POD	8		
TAM	30	DES	13	Pv	30

Bonificación al daño: +2D6

Armas: Mordisco 40%, D6+bd

Armadura: 2 puntos (ocultarse)

EL HIJO DE DAGÓN, PROFUNDO MUTANTE

FUE	20	INT	12	Mov	6/8 (nadando)
CON	16	POD	16		
TAM	20	DES	8	Pv	18

Bonificación al daño: +1D6

Armas: Garras(x2) 25% 1D6+bd daño

Armadura: 3 puntos por escamas

Pérdida Cordura: 1/1D8 por ver al Hijo de Dagón.

Observa que es necesario una tirada de COR cada que se haya perdido 8 puntos de COR por ver a la criatura, después se perderá 1 de COR en cada encuentro.

**Esta criatura no es realmente un Hijo de Dagón. No es más que un paria Profundo que se ha acostumbrado a ser tratado como un semidiós. Un ejemplar enorme y horrible, el Hijo de Dagón es de color amarillo y verde jaspeado, con un esqueleto deforme y retorcido. Su*

piel está cubierta con feos crecimientos de piel, lo que le proporciona una armadura superior a lo normal. Se alimenta de carne humana, pero prefiere la carne viva por lo que ignora los cadáveres. El fuego no le causa ningún daño, aunque lo teme y evita salvo que este desesperado o enfurecido.

TALAK, HECHICERO DE DAGÓN, EDAD 45,

FUE	13	EDU	10	Conoc.	50%
CON	15	POD	15	Suerte	90%
TAM	13	INT	14	Idea	70%
				COR	0

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Garrote ceremonial 40%, 1D8+bd.

Objetos: Amuleto hueso pez (ver a continuación)

Habilidades: Regatear 30%, Escuchar 50%, Historia Natural 60%, Pilotar (barcos) 30%, Ocultar 30%, Descubrir 40%, Nadar 80%, Lanzar 30%, Mitos de Cthulhu 10%.

Hechizos: Contactar con los Profundos, atraer a los peces, Atar a tiburones, Niebla de R'lyeh, Mal de ojo.

**Talak es un hombre cuya edad sólo es deducible por su corto pelo canoso. Su rostro está marcado por tatuajes rituales, y tienes los ojos de un fanático. Talak está entregado a conseguir el regreso de los profundos a estas aguas. La tribu posee varias piedras encantadas que se pueden utilizar para el hechizo de contacto con los profundos, pero el hechizo no ha tenido éxito desde una década. Talak es hábil con el bastón ceremonial, pero cuando se lava en tierra durante el tercer acto del escenario, lo habrá perdido. Se puede improvisar un reemplazo con los materiales locales si se le proporciona un par de horas para hacerlo. Él no habla inglés, pero teme y respeta a los occidentales. Considera a los occidentales como un sacrificio especial al Hijo de Dagón, quizás lo suficientemente bueno para conseguir que regresen los profundos.*

--Notas para: amuleto de Hueso de Pescado de Talak--

Talak lleva este amuleto atado al cuello. Se compone de un trozo de espina tallado en la que se representa una imagen estilizada de Padre Dagón. Está encantado con una magia poderosa y antigua, su efecto protege al usuario de abogarse. El amuleto no concede la capacidad de respirar bajo el agua, sino que permite una supervivencia milagrosa en caso de que el portador caiga al agua o naufrague. Salvará la vida de Talak durante la aventura y podría tener un valor incalculable para el naufrago cuando intente abandonar la isla. Una irada de Mitos de Cthulhu revelará su relación con el Padre Dagón. Una tirada de Ciencias Ocultas lo vinculará a un dios del mar y sugerirá que podría ser un amuleto contra el abogamiento.

GUERREROS, COMPAÑEROS DE TALAK

FUE	17	INT	8	Mov.	6/8 nadando
CON	15	POD	7		
TAM	15	DES	14	Pv	15

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Lanza 50%, 1D6+bd

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar: 60%, Lanzar 50%, Nadar 80%

**Es poco probable que un investigador solitario trate de enfrentarse con estos jóvenes guerreros bien entrenados. Cuando aparezcan por segunda vez, estarán todos muertos. En vida obedecen a Talak sin hacer preguntas, pero obviamente encuentran la isla un lugar tan aterrador que desean salir lo antes posible. Visten traje ceremonial, que consiste en máscara en la cara a base de hierba trenzada que representa pescados, y llevan lanzas con puntas de hueso.*

AYUDAS DE JUEGO



Venganza del mas allá # Ayuda 1

He sido un estúpido.

Rodeado por la verdad, estaba ciego.

La muerte no es el final.

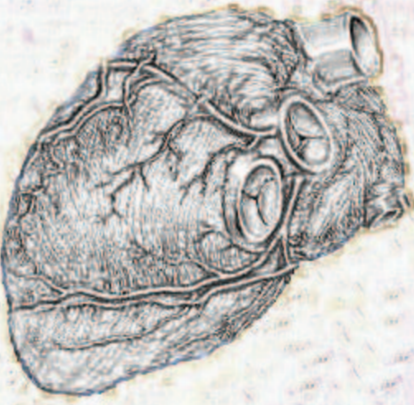
*Es mejor que algunos secretos queden ocultos,
y que ciertos conocimientos sean olvidados.*

La única forma de huir de él es uniéndome a él.

Franklin Quince

Venganza del mas allá # Ayuda 2

Cazador Vengativo



13 veces

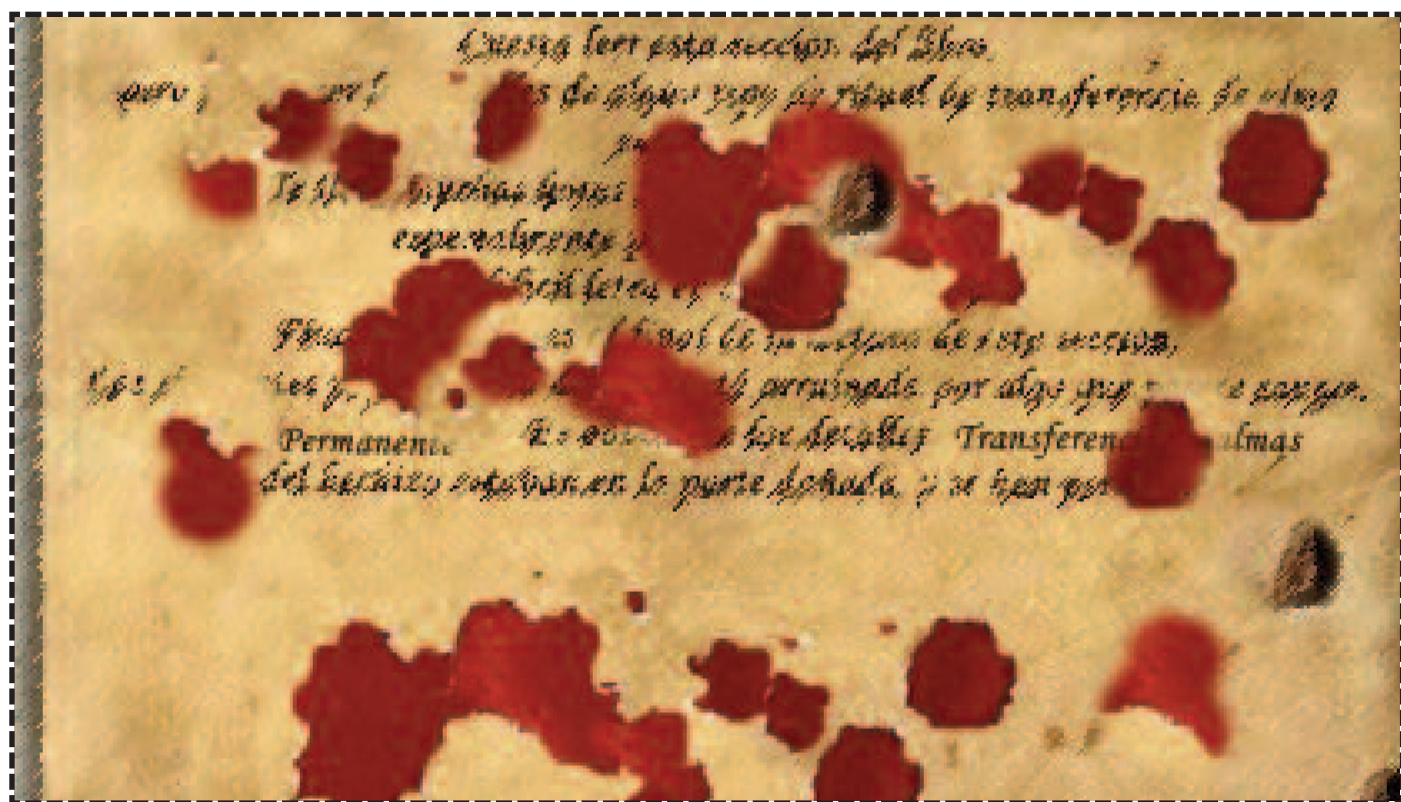
El Desligamiento de su Alma

freno al corazón

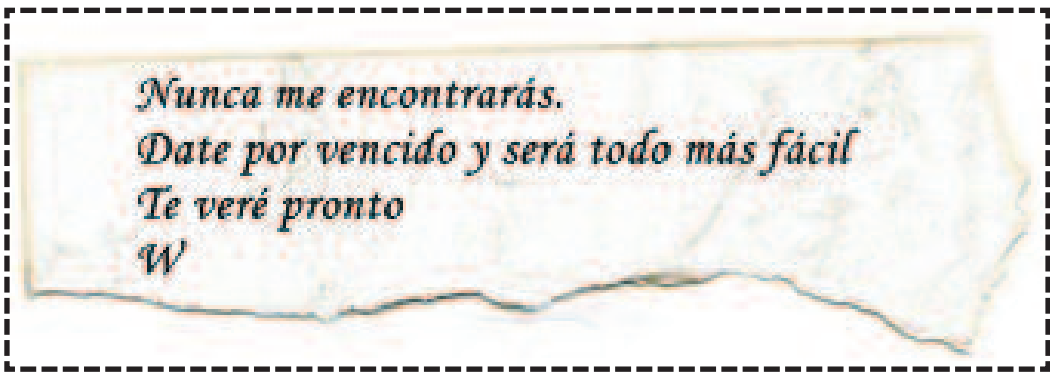
ritual

Eegah - Togah - Megah - Gornah - Senah
- Ronah - Yeg-Sothoth - la - Azathoth -
la - Nyarlathotep

Venganza del mas allá # Ayuda 3



Asuntos del mas allá # Ayuda 2

A rectangular piece of torn, aged paper with a wavy, irregular bottom edge. The paper is light beige with some faint, darker spots and a slightly textured appearance. It is enclosed within a dashed black rectangular border.

*Nunca me encontrarás.
Date por vencido y será todo más fácil
Te veré pronto
W*

Asuntos del mas allá # Ayuda 3



Liberar el alma

*Lo primero y más importante es poseer un cuchillo
de cobre encantado. "La magia es lo único capaz de expulsar
el alma del hechicero". Para completar la liberación del alma
una de las entidades vinculadas ha de ser sacrificada con el cuchillo.*

Asuntos del mas allá # Ayuda 4

