

## «A PEDRA DA SERPE»

POR JESÚS M<sup>a</sup> CORTÉS MEÓQUI

Este módulo está pensado para jugadores principiantes, y puede servir como base para una campaña. Algunos datos de los PNJ se omiten para permitir al Guardian más flexibilidad.

– Punto de partida:

Luis Troitiño, un emigrante gallego, ha sido empleado en la Universidad de Miskatonic como bedel; se trata de una persona retraída y poco habladora que acudía a escuchar clases de filosofía y lenguas muertas y frecuentaba la biblioteca en horas en que estaba cerrada al público, rasgos éstos que llamaron la atención a más de un profesor en el claustro.

Hace un mes desapareció dejando de acudir al trabajo, y unos días más tarde el bibliotecario ha echado en falta un ejemplar que estaba custodiado en una zona de acceso restringido: el temido “De Vermis Misteriis”. El guardia asegura que la noche de su desaparición vio entrar a Troitiño en la sala de lectura, por lo que es muy probable que haya sido el autor de la sustracción, tal vez para venderlo.

Los investigadores (estudiantes, profesores o conocidos del rector por cualquier otra causa) han sido llamados por éste para que recuperen el libro, ya que la discreción requerida no hace aconsejable llamar a la policía. El rector (Eduardo Lambert) les facilitará la dirección de la pensión donde se hospedaba Troitiño, un tugurio cerca de la estación, en Hyde Street: “La Luna Llena”, cuchitril de 1\$ noche.

– En la luna:

La patrona, Miss Sandra, una vez es sobornada hábilmente tras regateo por los PJ, les dirá que Troitiño salió hace tres días con una maleta; que pagaba puntualmente el alquiler y era una persona limpia, algo reservado y no subía mujeres a su habitación; últimamente dormía cada vez menos y de vez en cuando se le oía recitar en un idioma extraño frases entrecortadas.

Por una módica cantidad los investigadores podrán revisar la habitación, una tirada de Descubrir les permitirá hallar un ejemplar arrugado de

periódico donde se ve subrayado con lápiz rojo el anuncio de la salida del barco “Leviathan” de Boston con destinos La Coruña, Le Havre, Liverpool. No hay nada más de interés.

–3.000\$ y gastos pagados!!!:

Los PJ acudirán a la universidad para comunicar el resultado de sus pesquisas al rector, éste les contrata en nombre de la Universidad para que persigan al ladrón y recuperen el libro, a cambio les ofrece una recompensa de 3.000\$ y los gastos pagados. Aparte, el bibliotecario agradecerá tanto el rescate del libro, que en posteriores aventuras puede ser un fiel aliado.

En la compañía naviera conocerán a los siguientes PNJ:

Capitan de Buque, actor/actriz de cine en gira por Europa, ganster “Piccolo Johnny”, Meiga Maruxa.

Y se producirán los siguientes encuentros (además de aquellos otros que el Guardián quiera improvisar):

• Baile de disfraces donde se producirá un “lío” sentimental entre un PJ y el actor/actriz.

• Pelea con el ganster, que huye a Europa con el fruto de su último botín (100.000\$); su captura puede reportar beneficios a los PJ de orden económico, pues hay ofrecida una recompensa.

• Conversación con el capitán: una vez se hayan ganado su confianza con una tirada de Discusión, éste les puede comentar al acercarse el final del viaje su extrañeza ante la brillantez de Las Nubes de Magallanes y el gran número de estrellas fugaces que se ven últimamente (se trata de poner un poco nerviosos a los PJ).

• Maruxa la Meiga: puede pretender leerles la mano cuando están paseando por cubierta, si se le da dinero o alcohol comenzará a contar la historia de su vida y afirmar que regresa a casa acudiendo a la llamada de su Amo, que escuchó hace casi 30 días en tierra (coincidiendo con la desaparición de Troitiño), y que espera su pronta venida (cualquier intento de acabar con la anciana debe ser sancionado por el Guardián, pues no está nada bien irse cargando viejecitas, por muy seguidoras de los profundos que sean).

La noche antes de atracar el barco

pasa ante la “Costa da Norte”, ocasión aprovechada por el capitán para hablarles de desapariciones de barcos, extraños seres que a veces se ven entre los arrecifes, de hogueras encendidas en los acantilados por los lugareños para atraer los barcos al naufragio.

– Turismo en La Coruña:

El viaje habrá durado de 7 a 10 días, llegando al puerto de La Coruña el 15 de Noviembre de 1928. Uno o más de los PJ hablan español aceptablemente (¡jojo! El Guardián debe hacer hincapié en que hacen falta PJ que hablen castellano), de resultados de sus trabajos en Mejico, por lo que no les resultará difícil entenderse con los lugareños.

Si buscan alojamiento, en los alrededores del puerto hay varias fondas y un buen hotel: el Finisterre. Los PJ no deben tener problemas de dinero, corresponde al Guardián señalar el cambio de moneda. Al pasar la aduana, los PJ que lleven armas deben superar una tirada de camuflar o acreditar su condición de miembros de algún cuerpo que está autorizado a portarlas, puede probarse charlatanería, pero será difícil evitar la confiscación si son descubiertas; adquirir en España armas, fuera de las de caza o blancas, es complicado y de mucho riesgo.

En el hotel, los periódicos recogen un extraño acontecimiento: el farero de la Torre de Hércules se ha suicidado, arrojándose entre alaridos desde el último piso; en el sótano de la torre se han hallado relieves extraños que habían sido tallados por el difunto, representando siluetas de peces y hombres bailando...

Esto picará la curiosidad de los PJ, y una tirada de Buscar Libros les dirá que la Torre de Hércules está construida sobre un antiguo faro levantado por los romanos, que a su vez lo hicieron utilizando los cimientos de un anterior templo celta, donde se adoraban a dioses marinos desconocidos.

Pueden visitar la torre, y en sus sótanos, previa tirada de Descubrir, verán una piedra negra con relieves muy antiguos, donde se ven hombres y profundos en uno de sus ritos (si aciertan la tirada de mitos, sinó sólo ven ba-



llenas con patas y pescadores), una tirada de Descubrir nuevamente, les indica que el guardian de la torre no quiso esculpir sino **DESTRUIR** los relieves (-1d4 Cor).

En el Museo de La Coruña (Castiello de San Antón), les dirán que el origen de los relieves es claramente celta, y guarda connotaciones de ritos extendidos por toda la ruta del Estañio, desde Grecia hasta Escocia.

(Dejamos aquí esta rama del módulo abierta por si el Guardian decide continuarla hasta la aparición de una colonia de profundos).

Los PJ no pueden olvidar la misión encomendada, así que para encontrar el paradero de Troitiño cuentan con diversas vías:

• La compañía naviera: si pasan Elocuencia, les dirán que, en efecto, un pasajero con este nombre desembarcó en La Coruña.

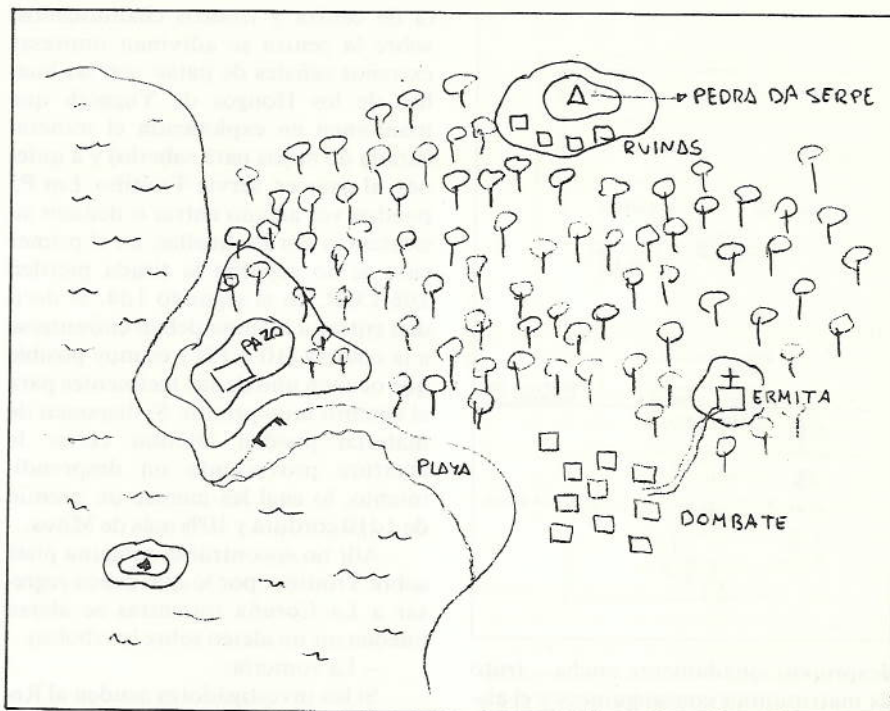
• Guardia Civil aduana: En ella el cabo Romero (nueva Elocuencia) tras ser convencido de que los PJ persiguen a un malhechor u otra razón válida para un guardian de la ley, les facilita los siguientes datos: Troitiño se estableció después de desembarcar en Los Ancares, viviendo en una aldea aislada hasta que encontró una mina de oro, con cuyos beneficios ha adquirido un Pazo en la Costa da Morte; ahora es un hombre muy rico pero pocas personas le han visto desde que encontró milagrosamente su fortuna. Si se le "tira de la lengua" al guardia, narrará los chismes que circulan sobre extraños ruidos en su casa, la relación entre su dinero y el contrabando y la influencia que los mafiosos de América han podido tener en la nueva posición del emigrante.

– En buena "Compañía":

El Guardian orientar a los PJ para que decidan conocer "in situ" la fuente de ingresos de Troitiño.

Para llegar a la Sierra de Los Ancares deben alquilar un coche o viajar en tren hasta Becerre (4 o 5 horas de viaje según el clima que haga en este noviembre gallego); una vez lleguen a Becerre, alquilarán unos mulos y un guía entre los paisanos para que les lleven a la aldea más próxima a la mina. Será difícil encontrar a alguien que se preste a acompañarles, sobretodo si el viaje va a hacerse al atardecer, las razones que los lugareños alegan son el miedo a los lobos, a quedarse aislados por la nieve, y a las meigas y la Santa Compañía.

Finalmente, y por una fuerte cantidad de dinero, logran convencer a un cazador (Elocuencia o Discusión), Albertiño Dequidt, para que viaje con ellos y emprenden el camino, éste dura



2 o 3 horas por senderos de montaña; en una zona agreste y sombría, con un frío viento del norte que pronostica nieve; el cielo estará cubierto de nubes grises y la niebla poco a poco va cerrándose, impide ver más allá de 100 metros. Los aullidos de los lobos se llegan a confundir con el gemido del viento, y los caballos se muestran más nerviosos conforme la oscuridad van echándose encima (habremos procurado retrasar la salida de los PJ para que les pille el anochecer en el camino).

Todos los jugadores deben hacer una tirada de Destreza en montar a caballo (aplicarse Equitación y si caen 1d6 de daño, pues en una curva del camino se encuentran una manada de lobos de 1d20 lobos que acecha entre los pinos, éstos les atacan espantando las monturas. Los lobos se retirarán tras la muerte de 1d4 animales de la manada).

Como resultados del encuentro, los Pj han perdido sus monturas y el equipo que llevaban en ellas, por lo que deben continuar a pie. Ya es noche cerrada y la niebla impide ver a más de 5 metros. El cazador (si no ha muerto) tras despellear a los lobos caídos les dice que deben darse prisa para llegar a la aldea (durante todo el camino son las únicas palabras que articular).

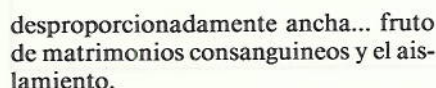
Tras 15 minutos de caminata se adivinan unas luces a lo lejos (en realidad están muy cerca pero la niebla confunde los sentidos), el cazador se detiene confundido y comentará que creía estar aún a media hora de camino de la aldea, alrededor de los PJ el viento ha cesado y hay un silencio sepulcral. Al

continuar, el grupo se da de narices con La Santa Compañía: se trata de una larga hilera de espectros que recorren los montes en busca de personas que van a morir pronto, quien los encuentra y no se protege con un círculo mágico y la señal de la cruz, será arrastrado a la fila ocupando el último lugar y deberá seguirlos eternamente (el remedio para evitarlo pueden haberlo conocido los Pj en su conversación con Maruxa en el barco, o en Becerre al oír a los aldeanos). Hay 50 fantasmas en fila india, vestidos con mortajas y harapos: marineros, campesinos, mujeres, niños... todos ellos de una blancura marmórea, manteniendo un cirio encendido en la mano. El PJ que vaya en cabeza será rodeado por ellos y sufrirá un ataque psicológico contra su POD para ver si acompaña a los espectros; además todos tirarán COR y si fallan pierden 1d10. Si los PJ intentan resistirse con violencia, más fantasmas se unirán hasta arrastrar a todos los violentos, desapareciendo en la niebla con sus víctimas. Poco después la niebla despeja lo suficiente como para permitir a los sobrevivientes ver las luces (esta vez verdaderas) de la aldea.

– Pallozas y minas:

La aldea está formada por 8 o 10 "pallozas": casas con forma de círculo, hechas de piedra y tejado de paja, en cuyo interior conviven animales y personas en una sola habitación. El olor es repugnante (como de pescado podrido, si queremos que los PJ empiecen a sentir palpitaciones) y las personas del lugar muestran signos de clara degeneración genética: orejas grandes, cabeza





— ¿Oro?:

ta de ceniza y troncos chamuscados, sobre la ceniza se adivinan impresas extrañas señales de patas: son las huellas de los Hongos de Yuggoth que mantienen en explotación el mineral (tirada de mitos para saberlo) y a quienes, al parecer, servía Troitino. Los PJ pueden ver alguno entrar o deducir su existencia por las huellas, en el primer caso si no superan la tirada pierden 1d6 COR, en el segundo 1d4. Si deciden entrar a la mina deben enfrentarse a la colonia (10 o 15) y es muy posible que ocupen uno de sus recipientes para el cerebro muy pronto. Si disponen de material pueden intentar cerrar la abertura provocando un desprendimiento, lo cual les merece un premio de 1d10 cordura y 10% más de Mitos.

Allí no encontrarán ninguna pista sobre Troitño, por lo que deben regresar a La Coruña (mientras se alejan pueden oír un aleteo sobre los rboles).

- La romería:

Si los investigadores acuden al Registro Civil o al de la Propiedad, una vez superada la tirada de Bucar libros y Charlatanería, averiguarán que Troitiño está empadronado en Dombate, donde figura inscrito el Pazo de Lareira a su nombre. De nuevo alquilar un coche y viajarán hasta allí; cuando lleguen al pueblo se encuentran un pintoresco espectáculo: la "Romería dos Mortos", todos los habitantes de la región acuden con sus parientes enfermos, epilpticos o locos metidos en ataúdes que transportan a hombros para pedir a la Señora de Dombate por su curación: esto lo averigüan con tirada de antropología o conocimiento de costumbres, si no lo saben la reacción puede ser pintoresca...

Allí encontrarán al alcalde del pueblo: Vicente Mosquera, quien después de ser convencido con Discusión sobre la identidad y objetivos de los viajeros, les indicará el camino hacia el Pazo, advirtiéndoles con cinismo de que el muro está erizado de cristales y que por la noche hay perros sueltos. También les recomendará que eviten las playas pues se ven huellas extrañas y se oyen gritos no humanos cuando hay luna nueva (en realidad lo que el alcalde pretende es alejar a los PJ de la playa, donde se espera la llegada de un grupo de contrabandistas de los que él es jefe).

bosque de encinas, y desde cuya cima se ve el pazo. En ella se aprecian unas ruina (Arqueología) de un castro celta, y en su centro un dolmen llamado “A Pedra da Serpe”, tirada de Descubrir: en la base del monolito hay huesos (humanos) tallados en forma de flautas. En él aparecen grabados signos que -tras superar tirada de Mitos- son reconocidos como propios de las sacrílegas ceremonias de los hombres serpiente (COR -1d6 si no se pasa). Si deciden destruir la piedra ganan 1d6 Cor y 3% en Mitos.

Cuando descienden de la colina oyen voces que llaman al niño: es su madre, quien les contará (sicología) que su hijo quedó loco desde que una noche se durmió en el castro de las vacas, y que éstas aparecieron descuartizadas y sin gota de sangre, antes de irse les ruega que eviten esa colina, sobretodo en noches de luna nueva como la de hoy (¡Qué casualidad!).

Si los PJ esperan a la caída de la noche, verán cómo la cima de la colina se va llenando de ancianos, y de una cabaña en ruinas salen 1d10 hombres serpiente (tirada Cor y -10 si no la pasan) que sacrifican un niño recién nacido entre clamores de los asistentes, unos 50, que proceden a devorar los restos. Una tirada de camuflaje nos dirá si nuestros PJ pasan inadvertidos o son atacados por los ancianos demente. Estos son servidores de los hombres serpiente que les han prometido la eterna juventud a cambio de sacrificios rituales de recién nacidos, viven ocultos en el bosque y los vecinos de los pueblos de alrededor no han denunciado nada pues muchos de ellos tienen allí algún familiar.

Los Pj que salgan triunfantes de la refriega con los ancianos y los hombres serpiente serán compensados liberalmente por el Guardian en proporción a como hayan actuado. Al amanecer el alcalde les dará dinero para que no digan nada y les rogar que abandonen la zona lo más pronto posible para evitar represalias de los parientes de los ancianos (entre ellos ocupaba un lugar destacado Maruxa la del barco).

- A por el libro:

Aún deben nuestros héroes conseguir el libro por el que han sido contratados, para ello han de penetrar en el Pazo, cerrado a cal y canto, tienen dos vías de acceso: de noche por la playa (escalar el acantilado), en ella se tropezarán con 5 contrabandistas que estaban desembarcando sus mercancías (el Guardian fijar sus características), están provistos de pistolas y escopetas. Si los PJ obtienen una tirada de Ocultase, no hay problema, pero si la fallan,



los contrabandistas intentarán eliminarlos a tiros. Con tirada de Escuchar oyen que el alcalde del pueblo es quien les dirige. Tras 30 minutos de refriega aparecer la Guardia Civil complicándose aún más el asunto. La confusión puede ser aprovechada para largarse en silencio (Discreción).

La segunda vía es por tierra, debiendo escalar el muro y eliminar 5 perros, la pared está coronada de cristales rotos que producirán heridas de no tomarse precauciones. La entrada a la vivienda se forzará con Fuerza contra Resistencia de 15, una vez dentro un asqueroso olor a podrido invade la atmósfera, no hay nada de interés en las habitaciones y las ventanas están enrejadas; una tirada de Descubrir les permite ver en la cocina una trampilla oculta que lleva al sótano, en él hay grandes barricas de vino, una de las cuales es una puerta secreta (nuevo Descubrir) acceso a la cámara donde se encuentra sentado en una mecedora, con el libro entre las manos, el cuerpo momificado de Troitiño (el tal Troitiño era en realidad un mago de los hombres serpiente que pretendía la resurrección de su raza y por ello robó el libro, ocultándose en este lugar remoto, una imprudencia a la hora de recitar el hechizo le ha transformado en ese cadáver momificado, pero antes tuvo tiempo de resucitar a 10 hombres serpiente -los hemos visto en la ceremonia de la colina, y ahora conoceremos al resto...), si los PJ intenta quitarle el libro, la momia se hará pedazos, en este momento el Guardian hace una tirada de Descubrir para ver si los PJ se dan cuenta de que un panel de la cámara se abre lentamente. Es la puerta de un pasadizo que comunica la casa con el castro, en la pared opuesta hay otra salida hacia la playa. De ambas saldrán 5 hombres serpiente más, tirada de Cor por la momia de Troitiño y los Hombres serpiente.

Si lo PJ quedan dueños del terreno, pueden coger el libro pero aquel que lo tome primero ser perseguido por los trozos del cuerpo de Troitiño en su viaje de vuelta y posteriores aventuras. El investigador así atormentado puede usar el libro para aprender el conjuro inverso de resurrección que le libre de tan molesto acompañante, precia deducción de la Cor necesaria.

Los hombres serpiente pueden intentar los siguiente conjuros (o uno de ellos): Llamar a Yig, Muerte Suspendida, Resurrección.

En cuanto al contenido del libro y recompensas a los jugadores que sobrevivan, queda a disposición del Guardian.

## Dramatis Personae:

\* Luis Troitiño-persona/brujo serpiente:

Fue: 14 Des: 14 Int: 18 Con: 12  
Apa: 12 Pod: 16 Tam:12

Hechizos: ver texto

\* Edward Lambert: rector universidad

Fue: 8 Con: 10 Int: 15 Pod: 13  
Dea: 13 Apa:12 Edu: 16 Cor: 65

Habilidades= Arqueología: 50%,  
Cantar: 30%, Elocuencia: 50%, Buscar  
libros: 75%

\* Sandra: hostelera

Fue: 11 Con: 11 Tam: 15 Int: 12  
Pod: 7 Des: 8 Apa: 4 Edu: 7 Cor: 35

Habilidades= Charlatanería: 50%,  
Regatear: 60%, Sicología: 20%, Discu-  
sión: 20%

\* Capitán del Celtic:

Fue: 12 Tam: 12 Int: 11 Pod: 13  
Des: 7 Apa: 8 Edu: 12 Cor: 65

Habilidades= Dibujar mapas:  
60%, Cantar: 30%, Astronomía: 70%,  
Pilotar: 80%, Nadar: 80%

\* Actor/Actriz: definir por el  
Guardian

Habilidades= Cantar: 60%, Sicolo-  
gía: 30%, Equitación: 30%, Elocuencia:  
40%, rdito: 40%, Conducir: 40%

\* Ganster "Piccolo" Johnny:

Fue: 14 Tam: 12 Int: 8 Pod: 12  
Des: 12 Apa: 7 Edu: 8 Cor: 70

Habilidades= Camuflaje: 15%,  
Conducir: 60%, Charlatanería: 30%,  
Discreción: 40%, Vaciar bolsillos: 75%

Armas: colt 45 y cuchillo

\* Meiga Maruxa:

viaja en 3&, con un grupo de emi-  
grantes que regresan.

Fue: 5 Tam: 9 Int: 10 Pod: 13 Des:  
4 Apa: 3 Edu: 6 Cor: 15

Habilidades= Diagnosticar enferme-  
dad: 30%, Charlatanería: 40%, Escu-  
char: 30%, Ocultarse: 60%, Prime-  
ros auxilios: 30%, Mitos: 20%

\* Cabo Romero:

Fue: 12 Tam: 9 Int: 10 Pod: 10  
Des: 10 Apa: 8 Edu: 12 Cor: 60

Habilidades= Conducir: 30%, Pri-  
meros auxilios: 20%

Arma: pistola de 9, marca ASTRA

\* Albertiño Dequidt, cazador:

Fue: 14 Con:13 Tam:16 Int: 13  
Pod: 13 Des: 9 Apa: 8 Edu: 9 Cor:  
50

Habilidades= Botanica: 20, Ca-  
muflaje: 40 Discreción: 80 Equitación:  
50 Mitos: 3 Ocultarse: 40 Primeros au-  
xilios: 30 Seguir rastros: 80 Zoología:  
50

\* Lobos: ver manual

\* Fantasmas: ver manual

\* Vicente Mosquera, alcalde:

Fue: 10 Con: 10 Tam: 12 Int: 10  
Pod: 9 Des: 6 Apa: 6 Edu: 12 Cor:  
60

Habilidades= Discreción: 40 Sico-  
logía: 40 Elocuencia: 40

\* Paquiño:

Fue: 6 Tam: 4 Int: 3 Pod: 3 Des: 3  
Apa: 8 Edu: 6 Cor: 15 Mitos: 15

\* Viejos servidores:

Fue: 13 Con: 10 Tam: 12 Int: 8  
Pod: 4 Des: 12 Apa: 3 Edu: 6 Cor:10  
Mitos: 30

Armas: Cuchillos ceremoniales y  
garrotes

\* Hombres serpiente: ver manual

\* Perros del Pazo: ver manual

