



LA ISLA SECRETA

Por Michael C. LaBossiere

Versión en
castellano de

*Dark
Island*

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL

LA LLAMADA DE CTHULHU



La isla secreta

Michael C. LaBossiere

Dark Island es copyright 1994, 1999, 2017 del *Dr. Michael C. LaBossiere*. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

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

Versión en castellano (abril de 2017):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

La isla secreta

Por Michael C. LaBossiere

Cronología

1956: La expedición antártica del Dr. David Johnson recupera una serie de artefactos de las ruinas de una ciudad antigua. Estos artefactos son confiscados y puestos bajo custodia por el gobierno.

1964: El mayor Gerald Green es puesto a cargo de la operación 'Hielo negro', un proyecto especial relacionado con los artefactos hallados por Johnson.

1965: El mayor Gerald Green contacta con el Dr. David Johnson. Pretende convencerlo de que se una a su proyecto, pero Johnson rechaza la oferta y amenaza con decirselo a la prensa. Green lo asesina.

1966: La operación 'Hielo negro' es renombrada como 'Angband', y es trasladada de su localización en una zona aislada de Maine hasta una pequeña isla del Pacífico tras un desagradable accidente.

1970: La operación 'Hielo negro' se ve pausada debido a las presiones de producción de armamento para la guerra de Vietnam. Green es ascendido a teniente coronel.

1971: Un terrible accidente en el 'Angband' tiene como resultado la horrible muerte (o peor) de todo el personal, excepto Green. Green escapa en un helicóptero averiado, con el que se estrella en el mar. Es rescatado tras varios días en el mar y pasa varios meses recuperándose de su penosa experiencia. Una expedición a la isla desaparece sin dejar rastro. El gobierno declara la isla en cuarentena y difunde una historia falsa sobre radiación. Para respaldar la historia, se arrojan desde el aire bidones de restos nucleares.

1972-1974: Green encabeza una serie de proyectos especiales (la mayoría operaciones encubiertas) durante la guerra.

1993: Después de una filtración, se inicia una investigación del Congreso relacionada con ciertos objetos especiales. La congresista Janet Sloane se entera de la existencia del 'Angband' y emprende su propia investigación del proyecto.

1994: Sloane contacta con los investigadores y les solicita su ayuda en su investigación. El general Green se entera de los planes de Sloane y empieza a reunir un equipo para recuperar material del 'Angband', y poner así fin a la investigación de Sloane de una vez por todas.

Información para el Guardián

Esta aventura tiene lugar en una pequeña isla del Pacífico que fue en cierta ocasión sede de un proyecto secreto del gobierno, el cual involucraba una serie de artefactos relacionados con los Mitos. Durante la aventura, los investigadores tendrán que vérselas con los restos de una horrible tragedia que tuvo lugar hace más de treinta años, así como con el grupo de "limpieza" del general Green.

Información para los investigadores

En algún momento antes de esta aventura, los investigadores deberían haber conocido a la congresista Sloane (directa o individualmente). Esto pudo suceder en un punto previo a la aventura o puede que tengan un amigo en común. En cualquier caso, recibirán una carta o un fax de la congresista en el que se les solicita su colaboración en una de sus investigaciones. La carta ofrece algunos detalles de la investigación (véase la *Ayuda n° 1*).

Si los investigadores no conocen a Sloane en persona, por lo menos se habrán enterado de sus hazañas en los periódicos y la televisión. La mayor parte de sus actividades se han centrado en varios proyectos ilícitos e ilegítimos del gobierno y se ha granjeado una buena reputación (y un número sustancial de poderosos enemigos).

Si los investigadores aceptan, Sloane les enviará (vía correo gubernamental) un informe y billetes para Bangor, Maine. En el informe se incluye una variedad de recortes, documentos desclasificados, notas y fotografías. Lo más interesante aparece en la sección **Ayudas** (véanse *Ayudas n° 2 a 5*). En resumen, el contenido del paquete sugiere que un tal Dr. Johnson estuvo implicado en una especie de investigación en la Antártida, de la que más tarde tomaría el gobierno el testigo. Los detalles son incompletos, pero se apunta a la posibilidad de que el Dr.

Johnson fuera asesinado más tarde como parte de una operación de encubrimiento. En el paquete también hay conjeturas acerca de un proyecto llamado 'Angband', el cual empezó en los bosques de Noruega, Maine y que más tarde se trasladaría a una pequeña isla del Pacífico. La información sugiere que algo malsano estaba ocurriendo, que surgió de los yermos helados del Antártico y acabó en una isla tropical.

Si los investigadores no colaboran con Sloane, leerán su trágica muerte en un accidente de helicóptero en el Pacífico. En realidad, el grupo de "limpieza" de Green es el que ha preparado el "accidente," antes de caer en 'Angband'.

Viaje a Maine

La investigación de Sloane comenzará en Maine. Descubrió que un proyecto de alto secreto, la operación 'Hielo negro', se localizaba originalmente en Maine y que fue trasladada a una isla del Pacífico. Sospecha que el general Green eliminó todas las pruebas en Noruega, pero ella quiere asegurarse, por si acaso. Además, tiene que esperar a conseguir transporte para la isla.

Como se ha dicho arriba, Sloane entregará a los investigadores unos billetes para el Aeropuerto internacional de Bangor. Bangor es una pequeña ciudad de Maine. Los investigadores pueden encontrar casi cualquier cosa que necesiten (siempre y cuando sean legales) en Bangor o en alguna otra ciudad vecina (como Orono u Old Town). Sloane se reunirá con ellos en el aeropuerto. Ella (y dos agentes del Servicio secreto y dos ayudantes)

El capitán retirado Joseph Leland

acompañará a los investigadores hasta Noruega, Maine.

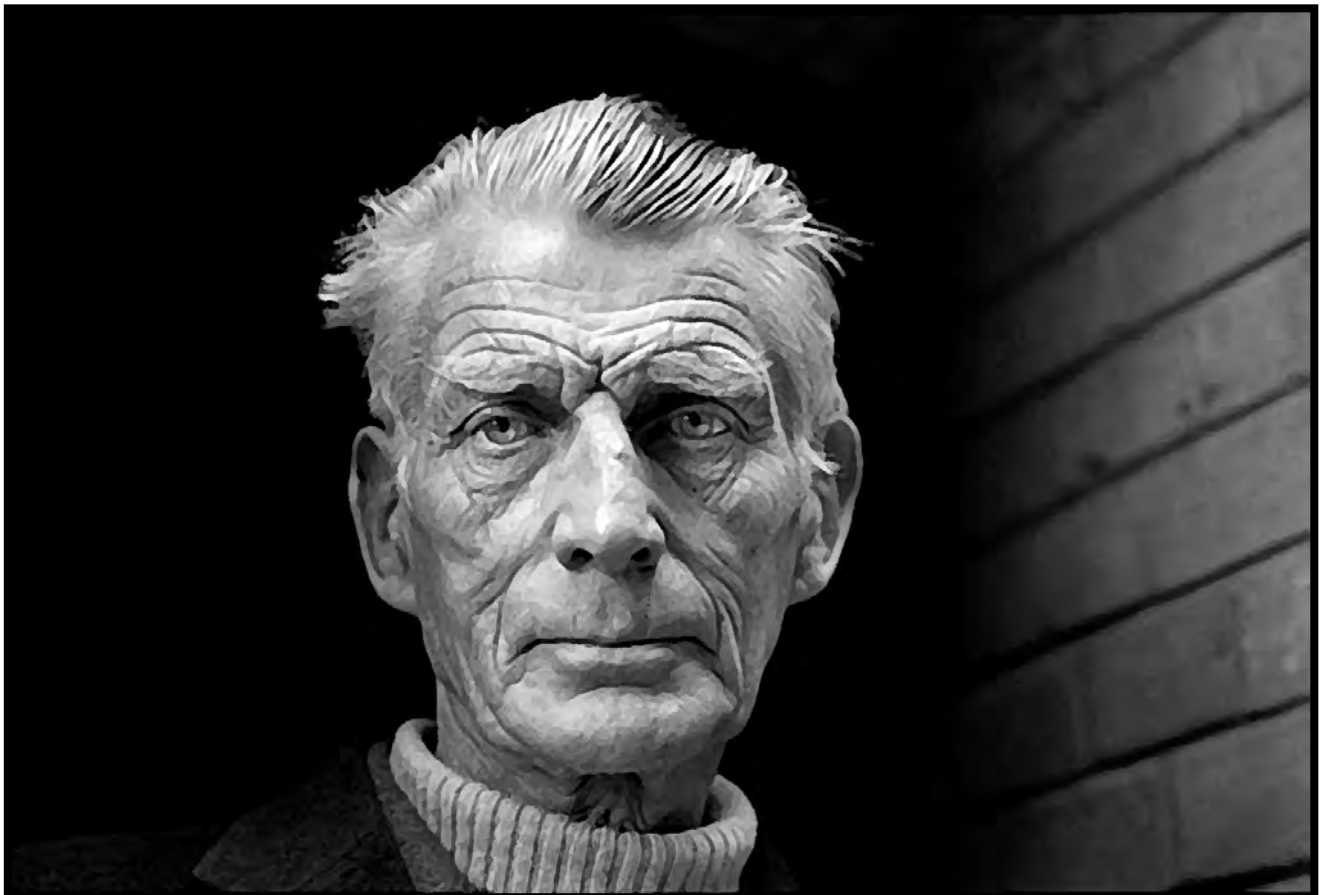
Noruega, Maine

Noruega se encuentra a unas tres horas en coche desde Bangor. Se trata de una ciudad extremadamente chica, cuya industria principal es la madera. Hay unas cuantas tiendas (una de deporte, un almacén, una farmacia, etc.) en la calle principal, y solo un hospital (que ofrece servicio a Noruega, las colinas Oxford y unas cuantas comunidades vecinas). Cerca hay un centro comercial y algunas tiendas más. Aparte de la pesca en el lago Noruega y la caza en sus vastos bosques, no hay mucho más que hacer.

Los locales sentirán curiosidad por la presencia de Sloane y los investigadores, pero se mostrarán amables siempre y cuando éstos se comporten con educación (Sloane y su gente no crearán problemas). En la medida que los investigadores se comporten apropiadamente, lo peor con lo que tendrán que vérselas será una pareja de estudiantes que pretenden robarles sus pertenencias (para conseguir dinero para droga).

Encuentro con el capitán Joseph Leland, retirado

El motivo principal del viaje de Sloane a Maine es poder hablar con el capitán Leland. Leland formó parte de la operación de Green desde el principio, y estuvo hasta el accidente en Maine. Aterrorizado ante el "accidente", solicitó el traslado de la unidad de Green y fue casualmente enviado a la peor zona de combate en Vietnam. Tras perder el brazo derecho, recibió la baja



médica y retornó a Estados Unidos. Después pasó varios años viviendo como un vagabundo. Al final acabó en Noruega tras enterarse de la existencia de un “oso asesino” en los bosques. Sospechó correctamente que debía tratarse de algún producto superviviente del proyecto ‘Hielo negro’. Estuvo cazando por los bosques, hasta que dio con él y lo mató en el antiguo complejo. Desde entonces ha residido en Noruega.

Leland vive en una modesta cabaña en los bosques próximos a Noruega. La cabaña está bien protegida por dos pastores alemanes que andan por los terrenos. Son amistosos, pero ladrarán impidiendo que alguien se acerque sin el permiso de Leland.

Leland estará en casa cuando los investigadores lleguen (se jubiló hace unos años cuando era profesor de escuela, y ahora está demasiado enfermo como para andar por ahí). Les recibirá en la puerta delantera y después se desplomará en su silla. Sufre de varias clases distintas de cáncer y sabe que morirá pronto, así que quiere transmitir lo que sabe a alguien.

Tras las debidas presentaciones, relatará la siguiente historia:

“En 1964 fui asignado a las operaciones especiales del mayor Green. Fue un verdadero honor ser asignado a tal proyecto, y la paga era buena. La visión y el fanatismo de Green eran contagiosos. Durante un tiempo creí en él, luego empecé a descubrir lo que había tras aquellas puertas cerradas. Las cosas que vi... no creían las cosas que vi. Green tenía aquellos artefactos que eran tecnológicamente superiores a cualquier cosa que he visto. Creo que pueden haber pertenecido a una nave espacial... o tal vez a algo peor. En 1966 las cosas se pusieron feas aquí en Noruega. Uno de los experimentos de Green se le fue de las manos y murió mucha gente. Dave no murió... algo peor fue lo que le ocurrió. Cuando el proyecto se estaba volviendo público, los superiores de Green le ordenaron que acabase con las operaciones. Quemamos todo lo posible y después enterramos el lugar bajo hormigón. Le dije a Green que ya estaba harto de sus proyectos. Lo siguiente que supe es que me encontraba en un avión rumbo a Vietnam. Aquello era un infierno. Perdí muchos amigos y un brazo. Luego regresé a Estados Unidos; todo estaba hecho un asco. Vagué por las calles durante años, hasta que leí una noticia acerca de un oso asesino en los bosques de Noruega. Dado que nunca vi morir a Dave, sospeché que él, o lo que quedó de él, podría estar aún merodeando por los bosques. Regresé a Noruega para cazarlo. Tras varias semanas siguiéndole el rastro y acechándolo, lo embosqué en las ruinas. Dave era horrible... medio hombre y medio... medio algo más. Tuve que dispararle cinco veces con mi .30-30 para tumbarlo. Rocié sus restos con gasolina y después recé por él mientras ardían. Decidí quedarme por la zona, sólo en caso de que hubiera sobrevivido algo más en los bosques. Así podría mantenerme y vigilar, quedándome en paz conmigo mismo por lo que sabía. Ahora me estoy muriendo, así que no tengo nada que perder contando lo que sé. Incluso ahora que mi tiempo se acaba, es bueno saber que hay personas que acechan a esas cosas que salen con la oscuridad.”

Leland sabe mucho sobre la operación ‘Hielo negro’. Si se le pregunta por ella, dirá a los investigadores que se trataba de una operación militar que implicaba la investigación de una variedad de artefactos extraños. Según él, éstos

eran extremadamente raros y estaban compuestos de materiales de otro mundo. Se los llevaron cuando se canceló el proyecto. Si se le pregunta por el accidente, dirá que una de las cámaras de confinamiento se estropeó y que el Dr. David Norton fue infectado por algo que parecía derretirle hasta los huesos. Si se le pregunta más acerca del fin de David, dirá que la cosa que encontró en las bodegas estaba completamente loca, era violenta y de aspecto monstruoso. De acuerdo con Leland, David poseía una vitalidad antinatural y podía recibir un daño que mataría a cualquier ser humano normal. Al examinarlo, algunas partes de su cuerpo parecían normales, mientras que otras parecían estar compuestas por una gelatina traslúcida mezclada con carne gomosa.

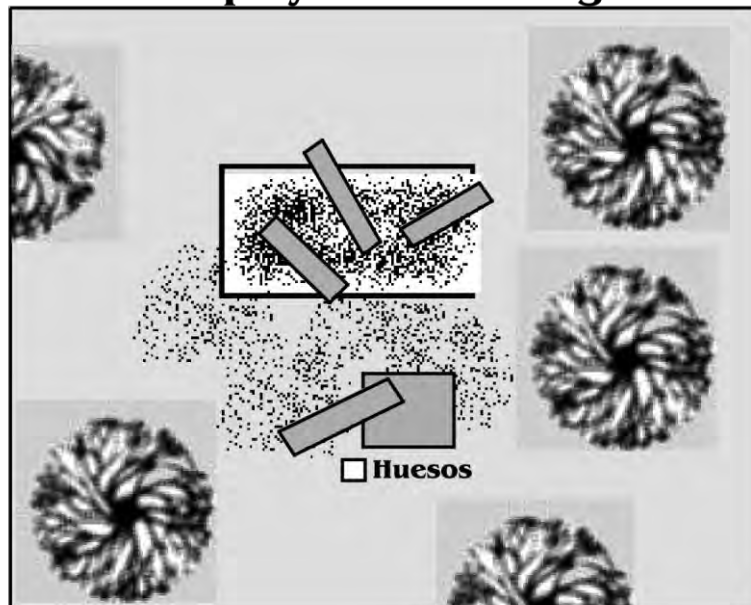
Leland estará dispuesto a revelar a los investigadores la localización del proyecto ‘Hielo negro’. Dado su precario estado de salud (le queda menos de un mes), le resultará imposible acompañarles.

Mapa de los restos del proyecto ‘Hielo negro’

Los restos del proyecto se localizan en las profundidades del bosque de Noruega. La carretera que conducía hasta allí fue deliberadamente cortada hace un año. El único medio de llegar es a pie, a caballo o en bicicleta. El lugar de halla a casi cinco kilómetros de la carretera más cercana.

Los restos se localizan en un pequeño claro situado en medio de un pinar. Los trozos de madera y el cemento ponen de manifiesto la presencia de estructuras (barracones, escombros, almacenes, etc.). El complejo

Restos del proyecto ‘Hielo negro’





principal del proyecto fue vaciado y después rellenado con hormigón, Todo lo que queda es una plancha de cemento. Localizados cerca de unos escombros y enterrados bajo el suelo se encuentran los restos de Norton. Si los investigadores exhuman los huesos resultará evidente que la estructura ósea de parte del cuerpo parece un tanto antinatural. Los exámenes dentales demostrarán que son, con toda seguridad, los de David Norton. Un análisis cuidadoso de los restos por parte de un científico competente revelará que las secciones de aspecto antinatural tienen el ADN radicalmente alterado. El ADN alterado parece contener secciones que no existen en el mundo natural. De hecho, dichas secciones han sido alteradas por el material recuperado de las ruinas de una ciudad de los Antiguos. Aparte de los restos, no hay nada más que se pueda recuperar en el sitio.

Gracias a lo meticulosos que fueron al “limpiar” el lugar del proyecto, no queda nada que los investigadores pueden encontrar que relacione a los restos con un proyecto militar especial. Si los investigadores llevan a cabo más averiguaciones acerca de David Norton, encontrarán un informe de su cese en 1966. Según el informe (el cual puede conseguir Sloane, si se lo piden), Norton se volvió mentalmente inestable e inició una serie de experimentos en privado. El informe recoge que fue expulsado sin honores en 1964 por realizar peligrosos experimentos genéticos sin la aprobación oficial. También explica que se programó su procesamiento, pero que se fugó y jamás fue localizado. Obviamente, este informe es falso. Si los investigadores contactan con su hermana (su único familiar con vida), les dirá que recibió una llamada telefónica del gobierno, diciéndole que su hermano era un

fugitivo de la justicia militar y que era muy peligroso. Ella no lo creyó. No podrá ayudar a los investigadores y, si persisten, Green la hará desaparecer.

La isla

Viaje a la isla

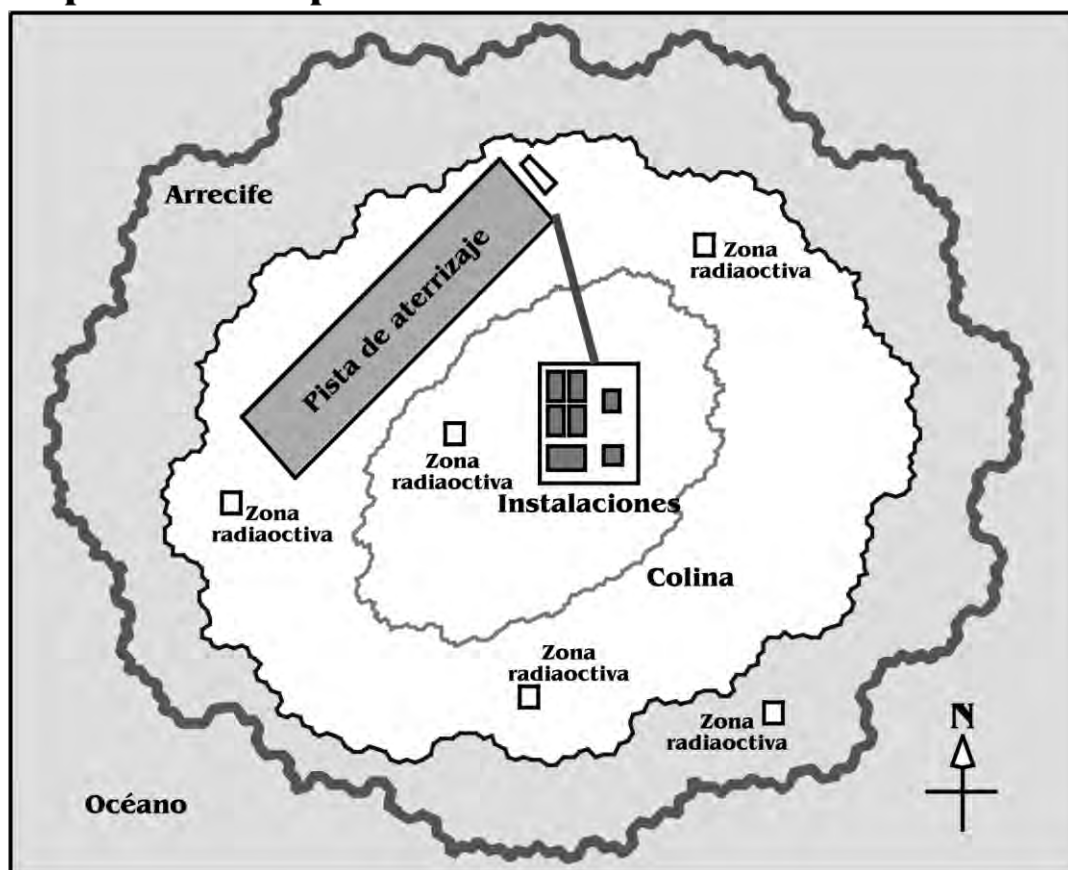
Sloane ha dispuesto el transporte a la isla a bordo de una embarcación gracias a unos amigos. El barco, el ‘Neptuno’, es mantenido por muchas fundaciones y universidades y está bien equipado. Hasta cuenta con un helipuerto y un pequeño helicóptero (en realidad se trata de una nave de la marina modificada). El navío hará varias paradas a lo largo del camino para filmar e investigar (actualmente está realizando dos documentales de gran envergadura), dando así la oportunidad a los investigadores de relajarse un poco (excepto cuando se solicite su colaboración para filmar tiburones...). La tripulación se extrañará ante la presencia de Sloane y los investigadores. Sloane utilizará como excusa el estar preocupada por el medioambiente y llevar a cabo una búsqueda de evidencias a bordo del ‘Neptuno’. Puesto que su historia es cierta, la tapadera funcionará bastante bien. Los investigadores pueden tener dificultades para ajustarse a ella, aunque la tripulación no les presionará en demasía. A menos que el Guardián tenga algo preparado para los investigadores, el viaje a la isla transcurrirá sin problemas, pero resultará interesante.

El 'Neptuno' atracará a unos tres kilómetros de la isla (el área que rodea la isla está llena de arrecifes de coral, haciendo peligroso el acercarse a ella) y la tripulación iniciará una serie de operaciones en la zona (filmar, estudiar, etc.). Anclados dos días, el capitán permitirá que Kelley vuele junto a Sloane y el grupo en dirección a la isla. El helicóptero está equipado con un juego de herramientas y un equipo de supervivencia (una balsa chica, salvavidas, botiquín, equipo de desalación, víveres, pistola de señales, equipo de pesca y cuchillo). El helicóptero puede llevar hasta cinco pasajeros (y una cantidad limitada de equipaje). En caso de emergencia, hasta cuatro personas pueden subirse en los esquiés de aterrizaje y sujetarse al helicóptero. Hacerlo sin sujeción de seguridad requerirá una tirada de DESx5 cada kilómetro y medio de viaje. También será necesaria si el helicóptero se mueve con violencia. Los resultados de una caída dependen de la situación en concreto. Una caída a gran altura sobre un arrecife acabará indudablemente con la vida del investigador, mientras que la caída desde una altura moderada en el océano pudiese no ser particularmente peligrosa.

Dadas las restricciones de pasajeros, el helicóptero tendrá que hacer varios viajes. Cuando todos estén en la orilla, Kelley volverá al barco, a menos que los investigadores le pidan que permanezca en la isla.

Si no disponen de un helicóptero cuando decidan largarse de la isla, los investigadores pueden llamar al barco, desde donde enviarán una lancha hasta las inmediaciones del arrecife. Tendrán que nadar hasta ella, lo cual requerirá una tirada de Nadar.

Mapa de la isla para el Guardián



Desafortunadamente, los tiburones frecuentan estas aguas. Existe un 10% de probabilidades de atraer la atención de 1D3 tiburones por investigador. Si alguno está sangrando, las probabilidades aumentan hasta un 20% por investigador herido.

Mapas de la isla

La isla es bastante chica y es producto de la actividad volcánica y la formación coralífera. Tiene una colina en pendiente y está rodeada por un arrecife de coral. La vegetación es espesa y de tipo tropical, dándole la apariencia de un tumor sobresaliendo del mar.

En la isla hay una pista de aterrizaje, el complejo del proyecto 'Angband' y unos cuantos vertederos. Desde el aire son visibles la pista de aterrizaje y el complejo. Ambos están cubiertos por vegetación, pudiéndose distinguir un aeroplano y un helicóptero seriamente dañados. Aquellos que vean la isla sentirán un escalofrío recorriéndoles la espina dorsal y tendrán vagas premoniciones de fatalidad.

Mapa de la isla para los jugadores

El mapa de la isla para los jugadores muestra lo que es visible sobrevolando la isla. El arrecife será claramente distinguible, así como la pista de aterrizaje (aunque está llena de matojos). El complejo también es distinguible, pero está igualmente lleno de matojos.

Mapas para los investigadores de la pista de aterrizaje y del complejo

Desde el aire, usando prismáticos, los investigadores tendrán una vista excelente del complejo. Éste cuenta con

un muro intacto y torres de vigilancia. El muro está densamente poblado por vegetación. Los edificios parecen intactos en su mayoría, aunque se ven daños provocados por el agua y las enredaderas. Las secciones pavimentadas de las instalaciones son apenas visibles, ya que las plantas han atravesado el asfalto. El asta de una bandera continúa en pie y de él cuelgan hilachos de tela. Los esqueletos no son visibles desde el aire porque han quedado cubiertos por las plantas. Un investigador que

tire Idea se dará cuenta de que aunque otras zonas de la isla están pobladas por animales, la que rodea las instalaciones carece de tal presencia.

Sobrevolar la pista de aterrizaje revelará que está en condiciones como para tomar tierra con un helicóptero. Hay un aeroplano de la Marina, el cual parece estar en buenas condiciones, aunque castigado por los elementos (como si llevase allí años). Si los investigadores examinan el área con prismáticos, podrán distinguir los restos óseos de dos personas en mitad de la pista de aterrizaje. La torre de control, como todas las demás estructuras de la isla, está cubierta por la vegetación, aunque parece estar intacta. Al igual que en el caso de las instalaciones, los animales evitan la torre, como hará notar una tirada de Idea

Los investigadores dispondrán de mapas de las instalaciones y de la pista de aterrizaje ofrecidos por el gobierno, pudiendo verse la disposición del complejo así como etiquetas de los edificios. No ofrecen detalles del interior de los edificios o ninguna modificación que se haya hecho desde que se trazaran.

Mapas del Guardián

Los mapas del Guardián muestran los detalles de las condiciones actuales de la isla.

Mapa de la isla

Océano: El área que rodea el arrecife es el océano.

Arrecife: El arrecife es de coral. Hay secciones que salen a la superficie. Hará cortes a aquellos individuos que intenten cruzarlo sin protección (1D3 puntos en la mayoría de casos). Un investigador con botas o zapatos gruesos podrá caminar por él tranquilamente.

Zonas radioactivas: En estos puntos se tiraban bidones de 200 litros de material radioactivo. Los bidones se han oxidado y el contenido ha contaminado el área circundante. La radiación ha provocado algunas mutaciones interesantes (y desagradables) en algunas plantas y animales. Todas las mutaciones resultan espantosas (pájaros con picos y patas retorcidos, peces con cuerpos extraños) y muchas criaturas tienen cáncer o tumores. Aquellos investigadores que pasen mucho tiempo en estas zonas (tiradas de Idea/2, Biología o Física indicarán la presencia de radiación) podrían caer enfermos. Si la tripulación del 'Neptuno' se entera de la presencia de radiación, querrá filmarlo y documentarlo para incluirlo en las noticias.

Colina: La colina es de pendiente poco pronunciada. El punto más alto se encuentra a 12'5 metros por encima del nivel del océano.

Pista de aterrizaje: Esta es la pista de aterrizaje. Está en mal estado, como se ha descrito arriba.

Instalaciones: Se trata del complejo 'Angband'.

Mapa de las instalaciones

Muro: El muro está hecho de madera y cemento. Tiene metro y medio de altura. Se ha desmoronado en algunas partes y está lleno de enredaderas, moho y demás plantas. Se puede superar con facilidad, pero hay secciones que conservan el alambre de espino, el cual queda camuflado por la vegetación. Si un investigador intenta saltarlo, necesitará una tirada de Descubrir para ver el alambre. Si lo detecta, podrá apartarlo. Si un investigador salta la pared sin apartarlo, tendrá que tirar Suerte para no sufrir 1 punto de daño.

Torres de vigilancia: Estas torres de contrachapado están podridas. Si un investigador se sube a una, los maderos se romperán. El investigador tendrá que tirar DESx5 o sufrirá 1D2 puntos de daño.

Portón: El portón está hecho con listones de madera reforzados mediante bandas metálicas. Está abierto.

Esqueleto n° 1: Este esqueleto es de uno de los marines que llegó a la isla para "limpiar" la zona. Los restos rasgados de su uniforme cuelgan de los huesos y sus herrumbrosas M16 y .45 (ambas inoperativas) yacen al lado. Murió mientras intentaba escapar de las instalaciones (los marines atacaron a los Gerthuths, los cuales respondieron de la misma forma). La chapa sigue intacta, cosa que permite a los investigadores identificar el esqueleto como de un marine.

Esqueleto n° 2: Este es otro esqueleto de un marine (de acuerdo con la chapa). Los huesos del brazo están rotos en varias partes y el cráneo está hecho pedazos.

Esqueleto n° 3: Este es otro esqueleto de un marine. El cráneo está lleno de agujeros de bala (un Gerthuth utilizó el arma de los marines para acabar con ellos).

Esqueleto n° 4: Este esqueleto es el de un Gerthuth (hay unas cuantas chapas a su alrededor). Parece casi humano, aunque una tirada de Idea indicará que hay algo extraño en él. Una tirada de Biología revelará que los huesos parecen haber mutado. Para el ojo entrenado, resulta obvio que no se tratan de los restos de un ser humano normal. Hay docenas de balas entre los huesos, y éstos parecen haberse desprendido por el tiroteo.

Esqueleto n° 5: Este esqueleto es de un Gerthuth. Parece haber sido destrozado por un tiroteo.

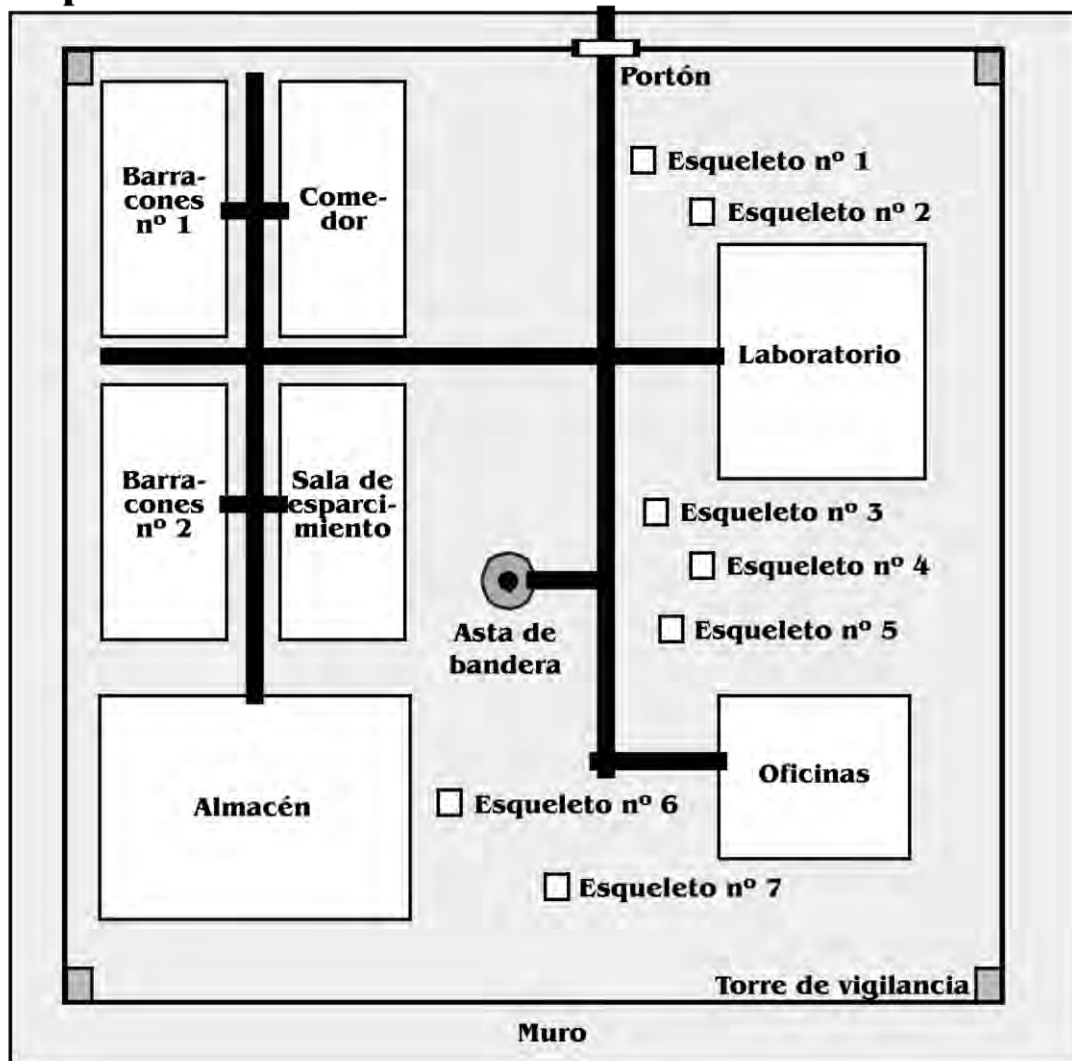
Esqueleto n° 6: Este es otro esqueleto de un Gerthuth. Tiene un cuchillo de combate clavado en las costillas y ha sido destripado por la metralla de una granada.

Esqueleto n° 7: Este es otro esqueleto de un Gerthuth. Le falta la tapa de los sesos y tiene metralla entre las costillas.

Barracones n° 1: Estos barracones albergaban a veinte hombres. El edificio está hecho de hormigón y el tejado de madera. Algunas partes de las paredes se han resquebrajado y el moho abunda, así como los hongos y el líquen. El tejado está estropeado. La puerta de madera está abierta y tiene agujeros de bala. Los paneles de la ventana están rotos o caídos. Hay trozos de mobiliario y taquillas esparcidas por el suelo.

Barracones n° 2: Estas eran las dependencias de cuatro oficiales y dos pilotos asignados al proyecto. El edificio es igual al anterior y se encuentra en malas condiciones. La puerta ha sido arrancada de los goznes y yace, podrida, frente al edificio.

Mapa de las instalaciones



Comedor: Aquí es donde comía el personal. El edificio es de la misma construcción que los demás, y también se encuentra en malas condiciones. Hay tirados utensilios de cocina, latas abiertas y otros objetos. Tras su transformación, los Gerthuths salieron hambrientos y arrasaron con los víveres.

Sala de esparcimiento: Esta sala era para relajarse. Su construcción es del mismo estilo que el resto de edificios. El interior está cubierto por los restos putrefactos de un par de mesas y varias sillas. Hay trozos de plástico de diferentes juegos así como discos.

Almacén: En este edificio se almacenaban varias cosas, como víveres, material de laboratorio, munición, combustible y demás. Las puertas están abiertas y equipamiento roto, latas de comida y escombros por el suelo.

Oficinas: En este edificio estaba la radio, la enfermería y las oficinas de administración. La puerta delantera fue forzada y tiene impactos de

bala.

Laboratorio: El laboratorio es el edificio más resistente de todos (está hecho con cemento armado), así que se encuentra en mejores condiciones que el resto. A diferencia de los demás, carece de ventanas, aunque cuenta con varios conductos de ventilación. Las puertas de fuera están hechas de acero reforzado, están abiertas y no parecen haber sufrido daños.

Pista de aterrizaje

Caseta: La caseta está hecha de planchas de metal corrugado muy oxidadas. Está cubierta de enredaderas y una amplia variedad de hongos crece en ella. La puerta denota signos de

haber sido dañada y reparada de forma improvisada.

Esqueleto nº 1: Este esqueleto pertenece a uno de los científicos del proyecto que fue matado por la policía militar.

Esqueleto nº 2: Este esqueleto es el del Gerthuth que mató al piloto. Tiene el cráneo destrozado.

Pista de aterrizaje



Esqueleto n° 3: Este esqueleto pertenece a uno de los científicos del proyecto que fue matado por la policía militar.

Helicóptero: Este helicóptero está intacto, aunque en muy malas condiciones. Está oxidado y cubierto de plantas y moho. Dentro se encuentra el Gerthuth que lo pilotaba. Se halla en estado de hibernación y la vegetación cubre su cuerpo, así que parece un esqueleto sin más (los restos de su uniforme rasgado le cubren la mayor parte del cuerpo).

Pista: La pista se encuentra en pobres condiciones, gracias a años de desatención. Un aeroplano descansa en medio, con el esqueleto de uno de los científicos al lado. El aeroplano parece haber sido sabotado. Algunos de los científicos del proyecto, después de darse cuenta de lo que estaba sucediendo, lo inutilizaron para que no escapase nada de la isla. Siguiendo las órdenes de Green (creía que los científicos habían sido infectados), la policía militar los mató a todos.

Mapas del interior de los edificios para el Guardián

Edificios del complejo

Barracones n°1

Literas: Aquí es donde dormían los soldados. En total hay diez literas, todas ellas en muy malas condiciones. Los colchones están podridos y llenos de moho. Hay varias taquillas tiradas por el suelo, con su contenido destrozado. Hibernando debajo de una de las literas está el Gerthuth soldado n° 1. Está cubierto de hongos y solo una tirada de Descubrir revelará su presencia. Si los investigadores hacen mucho ruido, habrá un 10% acumulativo de probabilidades de que se despierte (10% el primer minuto, 20% el segundo, 30% el tercero, etc.). Las posibles acciones del Gerthuth se describen abajo.

Generador: Esta instalación contiene los oxidados restos de un generador a gasolina. No funciona y no se puede reparar. Hay muchas latas oxidadas y vacías así como una caja de fusibles también oxidada.

Lavabo: El lavabo se encuentra en muy malas condiciones, con hongos cubriendo las paredes de la ducha en casi su totalidad.

Barracones n° 2

Habitación n° 1: Estas eran las dependencias de Green. Ha sido destrozado y quemado (los supervivientes expresaron de este modo su odio hacia él). No hay nada aprovechable.

Habitación n° 2: Estas eran las dependencias de William. La mayor parte del mobiliario está intacto, aunque

estropeado por culpa del agua que se filtra a través del techo. La taquilla está, sorprendentemente, en buenas condiciones (William se preocupaba de ella). Dentro hay uno de sus uniformes (con su nombre bordado) cuidadosamente envuelto en plástico.

Habitación n° 3: Estas eran las dependencias de dos oficiales de menor rango. Sus esqueletos yacen en el suelo junto a dos M16 inoperables. La puerta está abierta y llena de impactos de bala. Los dos oficiales fueron matados por los Gerthuths cuando el primero de ellos se transformó (los dos oficiales dispararon a algunos Gerthuths hasta que acabaron atrapados en su propia habitación).

Habitación n° 4: Estas eran las dependencias de los sargentos. Las habitaciones han sufrido daños por culpa de las filtraciones de agua, pero por lo demás están razonablemente intactas. En las taquillas hay uniformes deshilachados de varios miembros del personal. No hay nada particularmente interesante o útil.

Generador: Esta habitación alberga el generador del edificio. Está oxidado e inoperativo. Un bidón de plástico contiene once litros de gasolina. También hay otros de metal oxidado.

Lavabo: El lavabo está prácticamente intacto, aunque ha sufrido años de dejadez. Hay grandes cantidades de hongos creciendo por todas partes. No hace falta decir que no hay agua corriente.

Comedor

Comedor: El comedor contiene cuatro mesas largas. Las puertas han sido forzadas y tienen agujeros de bala. Por el suelo, entre utensilios rotos, están los huesos de tres hombres. Eran soldados que pretendían parapetarse en el comedor (por los víveres). Los hambrientos Gerthuths irrumpieron en el edificio y mataron a los soldados. Los huesos de éstos muestran señales de haber sido roídos. Cerca hay tres M16, todos claramente inútiles. La sala está revuelta y las muchas goteras del techo han facilitado la formación de una amplia variedad de hongos, moho y limo.

Cocina: La puerta de la cocina ha sido echada abajo y hay impactos de bala en las paredes. Por el suelo hay latas de comida y utensilios, junto a los huesos de un soldado. Los huesos parecen haber sido roídos. Hay un M16 doblado y oxidado en el suelo. El Gerthuth n° 2 está enroscado dentro del horno, hibernando. Si se hace mucho ruido en la cocina, existe un 40% de probabilidades de que se despierte para indagar.

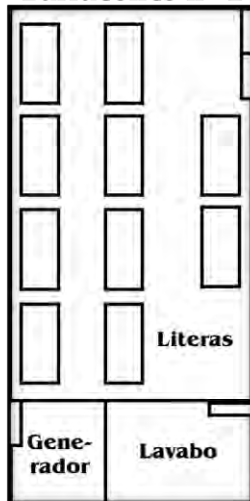
Generador: Esta habitación contiene el generador de este edificio. No funciona. Dentro hay latas de gasolina vacías y oxidadas, junto a dos bombonas de gas (para las estufas). Con una tirada de Mecánica se podrían crear bombas haciendo ciertas modificaciones.

Centro común

Sala de esparcimiento: Esta sala era donde el personal solía intentar relajarse (dado lo secreto del proyecto, había pocas formas de evadirse). Contiene muchas mesas plegables, tres futbolines, mesas de billar y otros juegos de recreo (como dianas, juegos de mesa, etc.). El suelo está cubierto de piezas de juegos, dardos y otros objetos. Una gotera en el techo ha permitido que una colonia de

Edificios del complejo

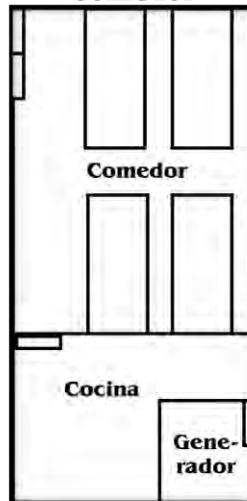
Barracones nº 1



Barracones nº 2



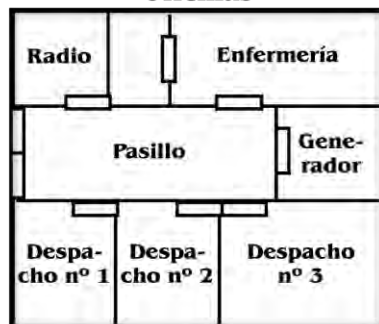
Comedor



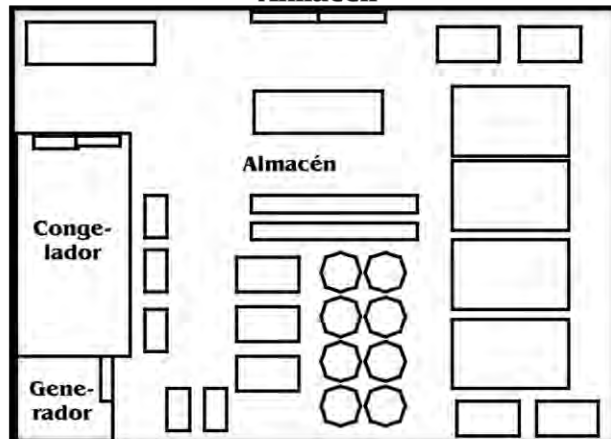
Centro común



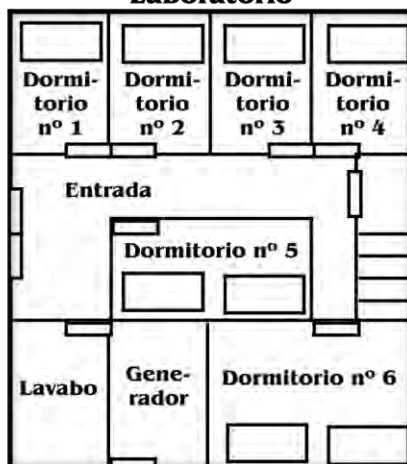
Oficinas



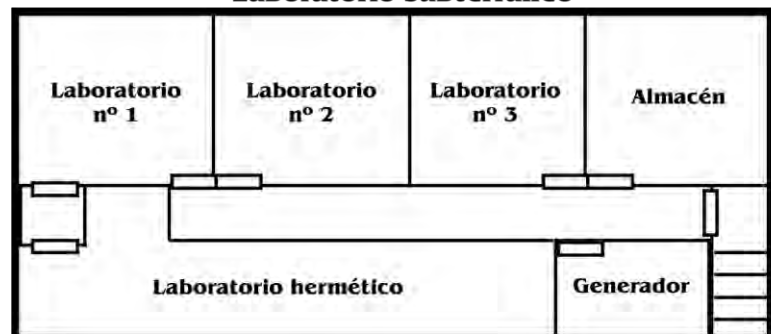
Almacén



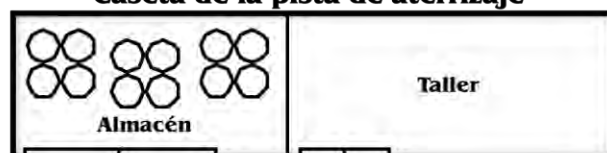
Laboratorio



Laboratorio subterráneo



Caseta de la pista de aterrizaje



hongos haya hecho de la mesa de billar su hogar.

Generador: Esta habitación contiene el generador. Sorprendentemente se halla en buenas condiciones (el techo no tiene goteras), y se puede hacer funcionar mediante una tirada de Mecánica y otra de Electricidad. Este proceso llevará 1D3 horas. Una vez reparado, tiene un 20% de probabilidades de averiarse por cada hora de funcionamiento. Hay gasolina suficiente como para que funcione durante dos días.

Oficinas

Radio: La habitación contiene una amplia variedad de radios y equipos de comunicación de los setenta. El equipo no funciona, porque vaciaron un clip de M16 sobre unos de los equipos (para aislar la isla del mundo exterior). Si un investigador tira Electricidad, podrá confeccionar un receptor o un transmisor. Con dos tiradas tendrá un transmisor/receptor con un alcance de 80 km. Cada tirada implica 1D4 horas de trabajo.

Enfermería: La enfermería era una instalación medianamente equipada, con uno de los científicos trabajando como médico más otros dos. Está destrozada (algunos individuos mutados buscaron morfina para aliviar su dolor) y años de lluvia han entrado por la ventana. Hay botiquines, jeringuillas y otros utensilios tirados por el suelo. El armario también está reventado.

Pasillo: Las puertas del pasillo también han sido echadas abajo (una arrancada de los goznes) y hay casquillos por todo el suelo. El Gerthuth n° 3 está hibernando en el armario, cubierto de vendas, mantas y otras cosas. En torno suyo hay una docena de jeringas vacías. Existe un 20% de probabilidades de que reaccione ante ruido en el pasillo.

Generador: Esta habitación contiene el generador. Está en buenas condiciones y puede ser puesto en marcha tras una simple limpieza. Hay suficiente combustible almacenado como para hacerlo funcionar durante doce horas. El Gerthuth n° 5 hiberna en el suelo de esta habitación. Existe un 30% de probabilidades de que reaccione ante algún ruido de fuera. Se despertará nada más abran la puerta.

Despacho n° 1: Este despacho era compartido por dos tenientes. Cuenta con dos escritorios, dos archivadores y mobiliario parecido. Hay sendas máquinas de escribir sobre los escritorios (en pobres condiciones porque las ventanas rotas han permitido la entrada de agua). Debido a años de acumulación de agua, no hay nada aprovechable.

Despacho n° 2: Este despacho perteneció al capitán Williams. La puerta ha sido arrancada de sus goznes y está llena de agujeros de bala. Contiene un escritorio, una máquina de escribir y material de oficina diverso. Todo está patas arriba y resulta obvio que aquí tuvo lugar una feroz lucha. Williams dejó de ser humano en este despacho. Cuidadosamente envuelto en plástico y clavado en la pared trasera, hay una hoja de papel (véase la *Ayuda* n° 6).

Despacho n° 3: Este despacho perteneció a Green. Contiene un escritorio, varios archivadores y material de oficina diverso. Hay dos sables de caballería oxidados colgando de la pared (hacen 1D8-2 puntos de daño y les quedan 12 PA) así como muchas fotografías, trofeos y

cosas por el estilo. La papelería está llena de cenizas de papeles que Green quemó antes de escapar de la isla. Uno de los archivadores está cubierto con láminas de plástico. Dentro también hay documentos plastificados. Después de su transformación, Williams recogió los informes que quedaron e hizo lo que pudo por conservarlos. Estos documentos ofrecen muchos datos sobre el proyecto, qué oficiales militares y funcionarios del gobierno estuvieron implicados, y demás información reveladora. Todo esto generaría mucho revuelo si se entregase a la prensa. Si Sloane utiliza esta información debidamente, podrá iniciar una investigación gubernamental. La información también resultará muy interesante a historiadores. Williams está acurrucado debajo del escritorio, hibernando. Hay un 50% de probabilidades de que se despierte si los investigadores hacen algún ruido en el edificio. Si los investigadores revuelven el archivador, se despertará. William tratará de comunicarse con los investigadores y, si confía en ellos, les hablará de los papeles que guardó.

Almacén

Almacén: Este edificio era usado para almacenar los diferentes elementos que necesitaba el proyecto, desde lápices a microscopios. El interior está bastante desordenado porque los Gerthuths entraron buscando alimento, alcohol y drogas. También hay partes donde el agua se ha filtrado a través del techo, creando zonas pegajosas. Si los investigadores se preocupan por rebuscar en las cajas, podrán encontrar un estuche con cuatro M16. Una vez limpiados pueden ser utilizados. También hay seis automáticas del .45. Se encuentran en excelentes condiciones y pueden utilizarse tras limpiarlas. Hay veinte clips para M16 y otros veinte para .45, también en buenas condiciones. Asimismo pueden sacar ciento cincuenta balas para .45 que parecen estar en condiciones óptimas. Si se utiliza esta munición, hay un 15% de probabilidades de que el proyectil no estalle. Hay otros objetos potencialmente útiles, como cuchillos de combate, recambios, herramientas y cosas así. Queda a discreción del Guardián lo que encontrarán exactamente.

Congelador: La puerta del congelador está arrancada y las latas de comida abiertas. Tras su transformación, muchos de los Gerthuths lo rompieron en busca de comida. El Gerthuth n° 4 descansa en su interior. Hiberna debajo de una montaña de comida. Si los investigadores hacen algo de ruido (rebuscando por ejemplo), existe un 35% de probabilidades de que se despierte y salga a investigar.

Generador: El generador de esta habitación está muy oxidado y no se puede arreglar. También hay muchas latas oxidadas de gasolina.

Laboratorio

Entrada: Las puertas de la entrada no han sufrido daños y están abiertas. El interior está bastante húmedo y la vegetación ha acabado invadiéndolo.

Dormitorios n° 1-n° 3: Estas habitaciones eran las dependencias de los científicos. Gracias a la sólida construcción del edificio y a la ausencia de ventanas, todavía están en buenas condiciones.

Dormitorio n° 4: Este dormitorio es como los demás, pero el Gerthuth científico n° 5 hiberna bajo la cama.

Existe un 45% de probabilidades de que despierte si los investigadores hacen ruido. No les atacará, sino que intentará comunicarse con ellos.

Dormitorio n° 5 y n° 6: Estos dormitorios son parecidos a los otros, exceptuando que hay dos camas en cada uno. Por lo demás están vacíos.

Lavabo: El lavabo está relativamente bien, con algo de moho en los sanitarios.

Generador: El generador está intacto y resulta claro que ha sido bien mantenido. Ha sido cuidadosamente engrasado y hay bidones de gasolina suficientes para hacerlo funcionar durante 36 horas.

Laboratorio subterráneo

Al laboratorio subterráneo se accede vía una pesada puerta de servicio. La puerta está cerrada y se requiere una llave. Puede ser forzada (hasta dos investigadores pueden enfrentar su FUE a la FUE 30 de la puerta), abierta mediante explosivos o utilizar Cerrajería.

Laboratorio n° 1: Este laboratorio contiene una amplia variedad de instrumental científico. Aquellos investigadores con conocimientos avanzados en biología, genética o medicina (40% o más) reconocerán el equipamiento como equipo moderno (para los setenta) de ingeniería genética. Resulta obvio su deterioro, y hay numerosas notas en la mesa. Las notas están fechadas hace unos años. Después de la década de los setenta hay una diferencia de meses entre las entradas (debido a los periodos de hibernación) y la escritura es mucho peor que la anterior. Para un investigador experto, resultará obvio que los escritos posteriores son sustancialmente inferiores. Una tirada de Biología o de Medicina revelará que las últimas notas se centran en un intento por restaurar el ADN humano alterado de vuelta a su configuración original. Las primeras notas hacen referencia a diferentes y altamente complejos procedimientos técnicos en el área de la alteración genética. Las notas (incluidas las últimas) son bastante complejas y requerirán varios meses de estudio por parte de un individuo preparado. Los procesos descritos se refieren a lo que parece ser unos patrones de ADN desconocidos.

Laboratorio n° 2: Este laboratorio es similar al anterior, exceptuando que hay más notas apiladas en las mesas. El equipamiento también parece menos deteriorado. La mayor parte de las notas están escritas con torpeza y parecen menos avanzadas que las anteriores. Éstas versan sobre ingeniería genética. Un investigador que tire Biología o Medicina se dará cuenta de que en ellas se describe un proceso para crear un virus que altera selectivamente el ADN en ciertas células. El Gerthuth científico n° 2 hiberna en esta sala, debajo de una de las mesas. Hay un 35% de probabilidades de que se despierte si los investigadores hacen ruido.

Laboratorio n° 3: Esta sala parece no haber sido usada en años. Hay notas antiguas esparcidas por las mesas y el equipamiento ha sido sacado fuera. Un investigador que tire Biología o Medicina se dará cuenta de que detallan una serie de experimentos avanzados que implican la introducción de un ADN extremadamente raro en animales de laboratorio.

Almacén: Esta sala contiene el equipo del laboratorio n° 3, así como una variedad de suministros. Muchos productos químicos se han secado o caducado. Muchos suministros están agotados.

Laboratorio hermético: A este laboratorio se accede mediante un compartimento estanco. El compartimento muestra signos de haber sido forzado desde el interior, y la puerta de haber sido reparada de modo improvisado. El interior alberga equipamiento avanzado de ingeniería genética. Todo parece estar muy deteriorado. Hay tres Gerthuths conejillos de indias en el laboratorio. Su aspecto es sumamente horrible (COR 0/1). Estas criaturas son inofensivas y huirán si se las saca de sus jaulas. En un contenedor grande y con forma de ataúd hay lo que una vez fuera un ser humano. Este científico fue infectado por el agente gerthuth y después infectó al resto en su locura y sufrimiento. El agente le provocó efectos terribles, deritiendo literalmente su carne para adaptarse al ADN humano. El científico ha perdido la conciencia y no es nada más que una masa informe de carne colgando de unos huesos humanos. Es incapaz de moverse. Verla cuesta 1/1D8 puntos de COR. También hay un recipiente con 36 g. del agente original gerthuth. El Gerthuth científico n° 3 se encuentra hibernando en esta habitación. Hay un 35% de probabilidades de que se despierte si los investigadores hacen ruido.

Generador: El generador está en excelentes condiciones. Está bien conservado y hay combustible suficiente almacenado como para hacerlo funcionar 48 horas.

Caseta de la pista de aterrizaje

Almacén: En el almacén hay muchas latas oxidadas con combustible. La mayoría tiene agujeros, por lo que su contenido hace años que se secó. Algunos barriles tienen combustible y resultan buenos explosivos.

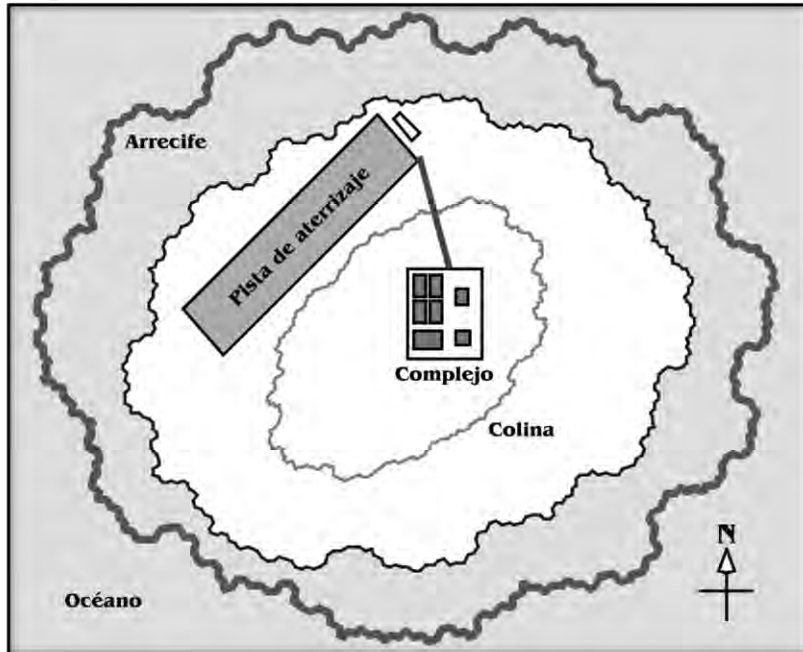
Taller: El taller está repleto de herramientas oxidadas y otras piezas de mantenimiento. Hay una gran cantidad de moho así como vegetación en paredes y herramientas. Los Gerthuths n° 6 y n° 7 están hibernando dentro, debajo de la maquinaria. Hay un 25% de probabilidades de que despierten si los investigadores hacen ruido.

Acción

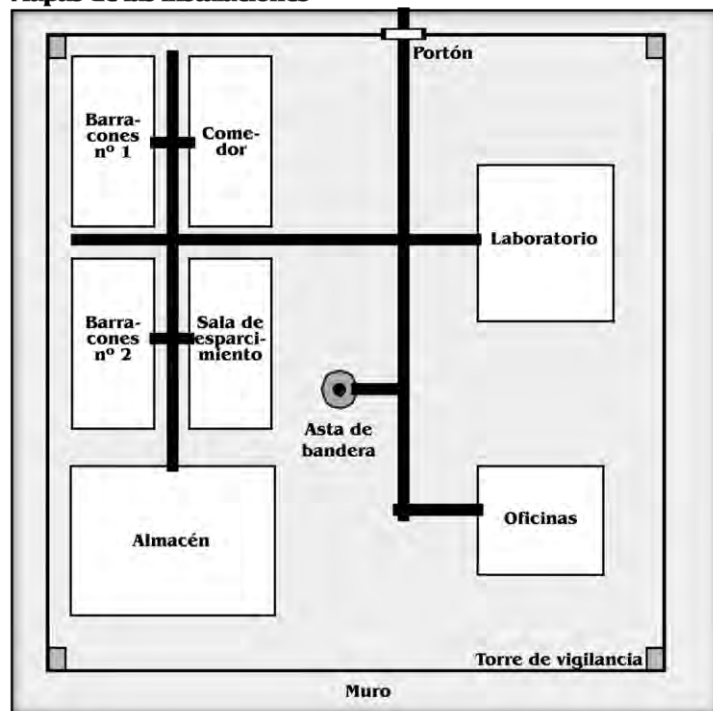
Aterrizaje

La aproximación a la isla resultará un tanto perturbadora, debido a la extraña quietud y a la presencia de las estructuras abandonadas (aparentemente). El aterrizaje no resultará peligroso porque la pista está relativamente limpia y el piloto tiene bastante experiencia. La pista de aterrizaje posee un aspecto fantasmal y puede ser descrita de manera que inquiete a los jugadores: *“Conforme el helicóptero se encamina hacia la pista de aterrizaje podéis distinguir con claridad los restos de un accidente. Cuales cadáveres tras un brutal asesinato, un helicóptero y un aeroplano de transporte yacen destrozados en la pista, abandonados salvo por*

Mapa de la isla

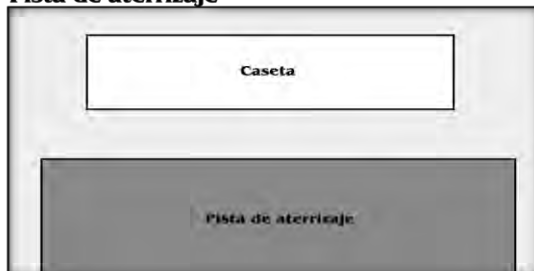


Mapas de las instalaciones



Planos incluidos en el material facilitado por la congresista Sloane a los investigadores al aceptar la misión.

Pista de aterrizaje



plantas trepadoras. El área parece tranquila y vacía, pero en alguna parte dentro de vosotros sentís que algo va mal.”

Una vez que el helicóptero haya tomado tierra, los investigadores serán libres de explorar. El piloto querrá quedarse en el helicóptero, aunque se le puede convencer para que les acompañen. Si los Gerthuths soldados en la caseta se despiertan por el ruido del helicóptero, se asomarán por la ventana y evitarán ser detectados hasta haber echado un vistazo. Si se deja solo al piloto, intentarán capturarlo e interrogarlo (pudiendo terminar con su muerte). Si se deja el helicóptero sin vigilancia, lo examinarán y lo averiarán accidentalmente (a discreción del Guardián). Si no detectan a los Gerthuths soldados, éstos seguirán a los investigadores e intentarán despertar a los demás antes de pasar a la acción. Si se despierta el Gerthuth piloto, posiblemente intente comunicarse con los investigadores y parecerá curiosamente interesado en su helicóptero y en el piloto. Hará cuanto pueda por evitar que los demás Gerthuths dañen el aparato. Si no se despierta, continuará hibernando hasta que lo molesten.

Si los investigadores entran en la caseta o examinan los restos del helicóptero, podrían despertar al Gerthuth. Si éste despierta, reaccionará como se describe más abajo.

Explorando las instalaciones

Para alcanzar las instalaciones los investigadores tendrán que atravesar un camino lleno de matorrales. El camino cruza el bosque y parece haber sido usado por vehículos. Mientras los investigadores avanzan, se darán cuenta (con una tirada de Idea) de que existe una sorprendente ausencia de vida animal. Lo que sí hay son insectos fastidiosos. En torno a la mitad del camino hay un jeep volcado (un Gerthuth probó a conducirlo a toda velocidad y no lo hizo nada bien). Está cubierto por la vegetación y enmohecido, y no arranca. Cerca del final del camino (justo enfrente de la entrada al complejo) hay un cráneo humano sobre un palo de metal. El cráneo está mohoso, aunque aún se puede distinguir un símbolo de riesgo biológico sobre el mismo. Este cráneo fue puesto aquí por uno de los científicos, por alguna extraña razón que solo él sabía (tal vez impulsado por vagos recuerdos).

Encontrándose con los Gerthuths

En algún momento los investigadores se toparán con los Gerthuths. La respuesta de éstos variará según se describe más abajo. Los soldados serán los que más posiblemente recurran a la violencia. Si un Gerthuth soldado reacciona violentamente, persistirá hasta salir vencedor, caer derrotado o recibir una orden de cese de la violencia por parte del capitán Williams. Los científicos posiblemente busquen ayudar a los investigadores y no serán propensos a la violencia. El capitán Williams está obsesionado con la idea de volver a hacer humanos a él y sus hombres y después vengarse de Green. Hará cuanto considere necesario para salir de la isla y dar caza a Green.

El encuentro inicial con los Gerthuths debiera ser bastante terrorífico: *“Veis lo que parecen ser hongos incrustados*

en los restos de un hombre largo tiempo fallecido... algo en el cadáver parece muy raro... fijáis la vista, pretendiendo determinar qué es... pero de pronto cobra vida.” Gradualmente, los investigadores deberían ir descubriendo la terrible tragedia que sufrieron los hombres del proyecto ‘Angband’: *“El ruido que produce la horrible cosa que hay enfrente vuestra se vuelve repentinamente claro: “Ayúdenme... por favor... ayúdenme”.”*

No cabe duda de que los investigadores y el grupo de Sloane reaccionarán de muy diversas formas ante los Gerthuths. La descripción de los PNJs resultará de utilidad a la hora de determinar sus reacciones. Aunque Sloane se aterrorizará cuando los vea, una vez que descubra la verdad, se enfadará. Entonces estará determinada a ayudar a los supervivientes y a exponer la verdad.

El equipo especial de Green

Las pesquisas de Sloane atraerán la atención de Green porque ha estado pendiente de ella. Ejecutó varias tentativas indirectas para desacreditarla, pero no tuvo éxito. Cuando se enteró de que Sloane pretendía visitar la isla, reunió a un grupo de hombres de confianza para encargarse de aquello que amenazaba sus secretos. Este equipo será arrojado al océano desde un avión y nadará hasta la isla, remolcando una pequeña balsa con equipamiento. Los soldados están equipados para cruzar el arrecife de coral y (gracias a su entrenamiento) podrán hacerlo sin sufrir daños. Una vez en la isla, llevarán a cabo un rápido barrido de reconocimiento y después buscarán al grupo de Sloane.

El equipo tiene órdenes de capturar al grupo de Sloane y de expulsarlo de la isla (está programado que sean recogidos por helicópteros que esperan en un buque de carga reconvertido). Si Sloane y su gente han averiguado demasiado, el líder del equipo tiene órdenes de preparar un “accidente”. Para evitar problemas, el líder del equipo procurará no matar a nadie importante. Destruirá cualquier prueba incriminatoria. Una vez hayan capturado al grupo de Sloane, “limpiarán” los laboratorios y las demás estructuras.

Green ha prevenido a su equipo de que podrían encontrarse con “cosas muy raras”, y que éstas deberían ser aniquiladas nada más verlas. De ahí que intenten matar a todos los Gerthuths con los que se topen. Los Gerthuths responderán de la misma manera, pudiendo dar lugar a una reyerta.

El equipo también espera que los investigadores estén presentes. A menos que hayan sido tremendamente discretos, los hombres de Green dispondrán de datos sobre ellos. También contarán con mucha información de aquellos investigadores que hayan estado en el ejército (en el estadounidense o en cualquier otro). A menos que se traten de gente importante o tengan influencia, los soldados no dudarán en matarlos.

Si los investigadores logran neutralizar a los soldados, éstos no querrán hablar, aunque sean torturados. Claro que la amenaza de exponerlos al agente gerthuth es muy posible que les haga hablar.

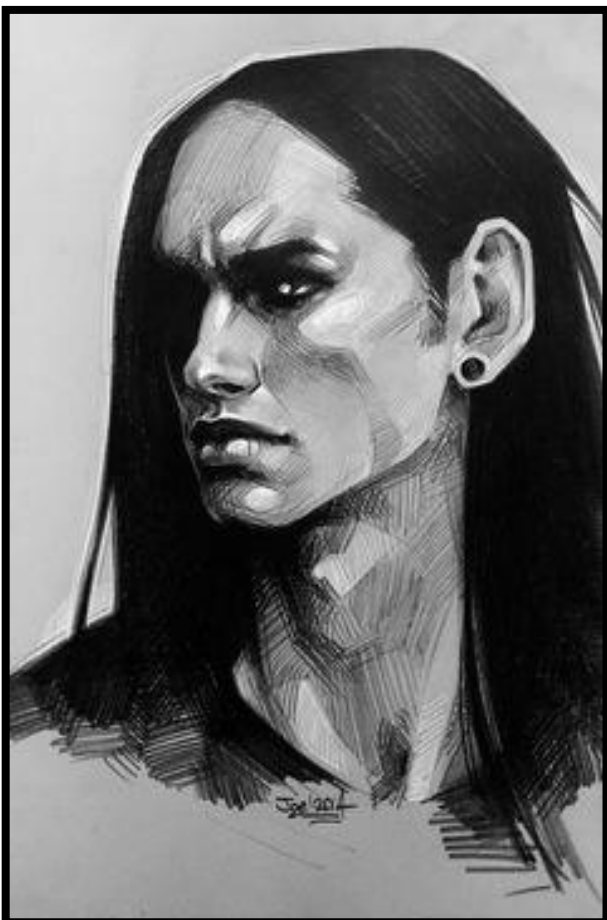
Conclusión

Si los investigadores sobreviven a la aventura y consiguen salvar a Sloane y a la mayoría de su gente, deberían recibir 1D3 puntos de COR como recompensa. Si consiguen reunir pruebas suficientes para que Sloane (o ellos mismos) pueda llevar a cabo una investigación formal, recibirán 1D3 puntos de COR más. Si salvan a algunos Gerthuths recibirán otros 1D3 puntos. Si les devuelven a su forma original ganarán 1D6 puntos.

Si huyen de la isla y abandonan a sus compañeros a su suerte, perderán 1D6 puntos de COR.

Las acciones de los investigadores podrían tener serias repercusiones. Si son capaces de recabar pruebas suficientes (como los documentos que guardó Williams), Sloane podrá iniciar una investigación en mayor profundidad del proyecto y de la implicación de Green. Si Sloane puede disponer una investigación, ésta afectará a peces más gordos. Si la cosa se calienta demasiado, Green sacrificará a tantos de sus subordinados como considere oportuno para salvarse a sí mismo (tiene demasiada influencia y poder como para caer). Las pruebas que contenían los documentos guardados por Williams son muy dañinas. Contienen detalles de los procedimientos empleados, órdenes firmadas y otro tipo de material. Si Sloane consigue poner en marcha su investigación, se enviará a un grupo especial para asegurar la isla y

Janet Sloane



neutralizar los efectos del agente gerthuth. Naturalmente, varias agencias secretas gubernamentales intentarán adquirir información acerca del agente. El resultado concreto de la investigación se deja en manos del Guardián. Una aventura que dé continuidad a ésta podría involucrar a los investigadores intentando recuperar el agente gerthuth robado.

Si los investigadores son capturados por el equipo de Green, les quitarán todo, incluidas las pruebas que puedan haber recuperado. Los hombres de Green harán cuanto puedan por “limpiar” la isla mediante fuego y explosivos. Aquellos investigadores capturados no recibirán recompensas en COR, pero tampoco ninguna penalización (a menos que se la merezcan). Una vez que el equipo de Green haya tomado el control, un helicóptero acudirá para recoger a los supervivientes. Sloane y su gente (incluyendo los investigadores) serán dejados en una isla abandonada junto a una radio de largo alcance y víveres suficientes como para aguantar hasta ser rescatados. Obviamente, el grupo no llevará nada que pudiera conectarlo con Green. Si los investigadores acaban atrapados en la isla, terminarán siendo rescatados. Debido a la falta de evidencias, la investigación de Sloane llegará a su fin.



PNJs

Janet Sloane, congresista de EE.UU.

Sloane es una mujer relativamente joven (para ser congresista), con el pelo oscuro y los ojos marrones. Es de complexión media y tiene muy buen aspecto. Lo más importante es que es muy inteligente, educada y determinada. Políticamente se trata de una liberal conservadora con inclinaciones radicales. Se opone vehementemente al secretismo del gobierno, porque considera que por lo general oculta corrupción, basura, ataques a la libertad y actos ilegales. Aunque viene de una familia bien y nunca se ha visto expuesta a la violencia, mantendrá la compostura y el control durante una crisis. Es moderadamente religiosa y no cree en lo sobrenatural o en lo extremadamente inusual. Es simpática y de trato fácil, pero está acostumbrada a estar al mando (cosa que podría incomodar a algunos investigadores).

FUE 11 CON 12 TAM 11 INT 14 POD 14
DES 12 APA 15 EDU 16 COR 70 P.V. 12

Armas: Puñetazo 55% 1D3

Patada 36% 1D6

Presa 27% Especial

Habilidades: Buscar libros 38%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 15%, Conducir automóvil 26%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Derecho 45%, Elocuencia 35%, Psicología 15%, Regatear 25%.

*Sarah Spencer*

Sarah Spencer, miembro del Servicio secreto

Spencer es una mujer fuerte y guapa que está en excelente forma física. Es pelirroja y tiene los ojos verdes. Es una táctica estupenda, pero tiende a recurrir a la violencia en demasía (ha tenido que ser reprimida en varias ocasiones). Es por esto por lo que su superior la envió a proteger a Sloane. Su superior creyó que mandarla a proteger a una liberal anti-violencia y anti-armas la haría sentir náuseas, pero las dos mujeres se han hecho amigas, a pesar de sus diferentes formas de pensar. Está más que dispuesta a recibir un balazo por Sloane. Spencer es muy religiosa, aunque no cree en lo sobrenatural. Ha oído rumores acerca de proyectos gubernamentales extremadamente raros, tanto de boca de amigos en el Ejército como en el Servicio secreto, pero les da poca credibilidad. Emotivamente se encuentra en su mejor momento. Jamás ha conocido el miedo y no parece temer nada. Lo único que puede parecer extraño en ella es que le encantan los crucigramas.

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 13 POD 12
DES 15 APA 14 EDU 14 COR 60 P.V. 13

Armas: Puñetazo 70% 1D3+1D4
Patada 55% 1D6+1D4
Presa 27% Especial
Uzi 50% 1D10
.357 Magnum 55% 1D8+1D4

Habilidades: Artes marciales 55%, Camuflaje 25%, Descubrir 55%, Discreción 18%, Escuchar 36%, Esquivar 40%, Nadar 33%, Primeros auxilios 46%, Saltar 35%, Trepar 45%.

John Lasker, miembro del Servicio secreto

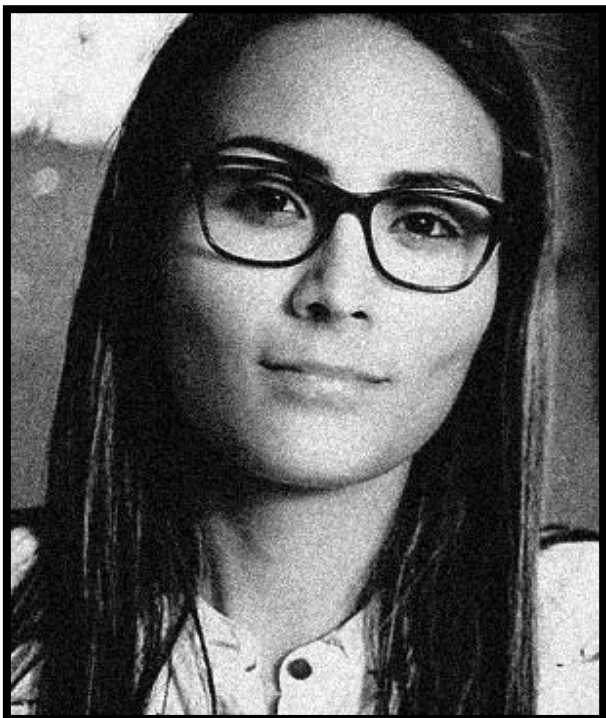
Lasker es un hombre alto y fuerte. Jugaba al fútbol americano en el instituto y todavía parece que podría volver a jugar. Tiene el pelo moreno y los ojos azules. Es de ideología liberal y fue asignado a la protección de Sloane. Sospecha acertadamente que ella es el objetivo de un homicidio que él desea evitar. Le gusta su forma de actuar y se muestra muy protector con ella (a veces podría rozar la paranoia). Sloane aprecia su preocupación, pero le dice constantemente que se relaje un poco. También le gusta Dale, porque parece ser la única capaz de hacer funcionar la radio. Su esposa es una periodista política medianamente conocida. Se muestra calmado en situaciones peligrosas y le gusta seguir los planes de Spencer (sabe que tácticamente es mejor que él). No es particularmente religioso y no cree en lo sobrenatural ni en lo extremadamente inusual.

FUE 16 CON 15 TAM 15 INT 14 POD 13
DES 13 APA 12 EDU 13 COR 65 P.V. 15

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Patada 57% 1D6+1D4
Presa 57% Especial
Ingram Mac 10 51% 1D10
Beretta 9mm. Parabellum 54% 1D10

Habilidades: Artes marciales 50%, Derecho 16%, Descubrir 52%, Discreción 38%, Escuchar 35%, Esquivar 45%, Nadar 43%, Primeros auxilios 48%, Saltar 37%, Seguir rastros 23%.

John Lasker

*Anne Lee (Dana Torres)*

Anne Lee, secretaria (Dana Torres, Inteligencia militar)

“Lee” tiene el aspecto de una mujer ligeramente bajita y tímida con el pelo castaño y gafas de cristales gruesos. Es el paradigma de la organización y se encarga de organizar todos los asuntos de Sloane. En realidad se trata de una agente experimentada de Inteligencia militar llamada Torres. Torres es extremadamente eficiente, muy habilidosa y capacitada a la hora de interpretar roles diferentes. Es leal al Ejército de Estados Unidos y está determinada a proteger América de todos sus enemigos (reales o los así considerados por ella o sus superiores). Tiende a ser un poco paranoica e irracional cuando se ocupa de asuntos relacionados con la seguridad nacional, y estará deseando matar a todo aquel que parezca poder amenazarla. Fue asignada, por militares paranoicos, a infiltrarse en la organización de Sloane hace dos años. Su capacidad organizativa y su eficiencia enseguida llamaron la atención de Sloane, pasando a formar parte de su equipo rápidamente. Ahora es leal a Sloane y se toma sus deberes muy en serio, pero podría matarla sin más si sus superiores le dan la orden de hacerlo. Es una mujer religiosa en extremo y ve el mundo como el escenario de una contienda entre el bien (Estados Unidos) y el mal. En situaciones intensas seguirá actuando eficiente y organizadamente. A pesar de su extremismo, no es tonta, y es consciente de que no todo aquel que ondea su bandera es un buen tipo. Su superior es un amigo de Green y éste ha mantenido informado al mayor de los movimientos de Sloane. Si los investigadores pueden convencerla de que Green es una amenaza para Estados Unidos (exponiéndole que fue el vergonzoso culpable de las muertes en la isla), actuará contra él.

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 15 POD 14
DES 17 APA 12 EDU 16 COR 70 P.V. 13

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4
Patada 67% 1D6+1D4
Presa 47% Especial
9mm. Parabellum 45% 1D10
Pistola .22 65% 1D6
Uzi SMG 50% 1D10
M16 45%

Habilidades: Artes marciales 65%, Buscar libros 37%, Charlatanería 55%, Derecho 12%, Descubrir 38%, Discreción 24%, Elocuencia 23%, Escuchar 36%, Ocultarse 33%, Pilotar helicóptero 15%, Psicología 24%, Saltar 37%, Preparar 46%.

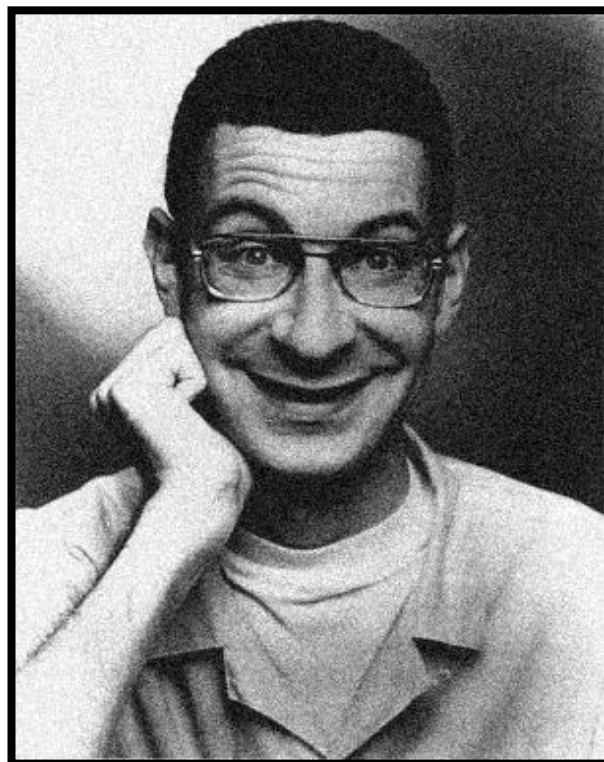
Clarence Dale, ayudante

Dale es un joven que acaba de finalizar sus estudios. Es de complexión delgada, tiene el cabello moreno y los ojos marrones. Aunque no tiene un físico atlético, es muy buen nadador y siempre anda tratando de sacar tiempo libre para nadar. Además de sus inclinaciones políticas (es liberal), le fascina la tecnología (está especializado en ciencias políticas e informática). También es aficionado a la fotografía. Gracias a sus talentos, ayuda a Sloane en diversas cuestiones técnicas y maneja la cámara de vídeo. Es moderadamente religioso y cree poco en lo sobrenatural. No está acostumbrado a la violencia y preferirá evitarla.

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 13 POD 11
DES 12 APA 14 EDU 15 COR 55 P.V. 13

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4
Patada 25% 1D6+1D4

Habilidades: Buscar libros 42%, Contabilidad 15%, Derecho 13%, Electricidad 24%, Fotografía 37%, Historia (africana) 15%, Informática 35%, Nadar 55%.

Clarence Dale

*Kelley Burnett***Kelley Burnett, piloto**

Burnett es una mujer atractiva de estatura mediana, con el pelo castaño y los ojos marrones. Aprendió a pilotar helicópteros en la Guardia nacional y ha recibido un entrenamiento militar básico. Gracias a sus años pilotando helicópteros en situaciones peligrosas, cuenta con unos nervios de acero y es poco probable que se ponga nerviosa en la mayoría de situaciones. No es particularmente religiosa y no tiene ninguna experiencia con lo sobrenatural. Cree que vio un OVNI una vez, pero solamente lo confesará a aquellos en quienes confíe.

FUE 11 CON 12 TAM 11 INT 13 POD 13
DES 16 APA 14 EDU 14 COR 65 P.V. 12

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Patada 25% 1D6

Habilidades: Arma corta 35%, Astronomía 10%, Electricidad 31%, Fotografía 45%, Fusil 34%, Mecánica 41%, Nadar 32%, Orientación 53%, Pilotar helicóptero 61%.

Gerald Jones, capitán del Equipo especial

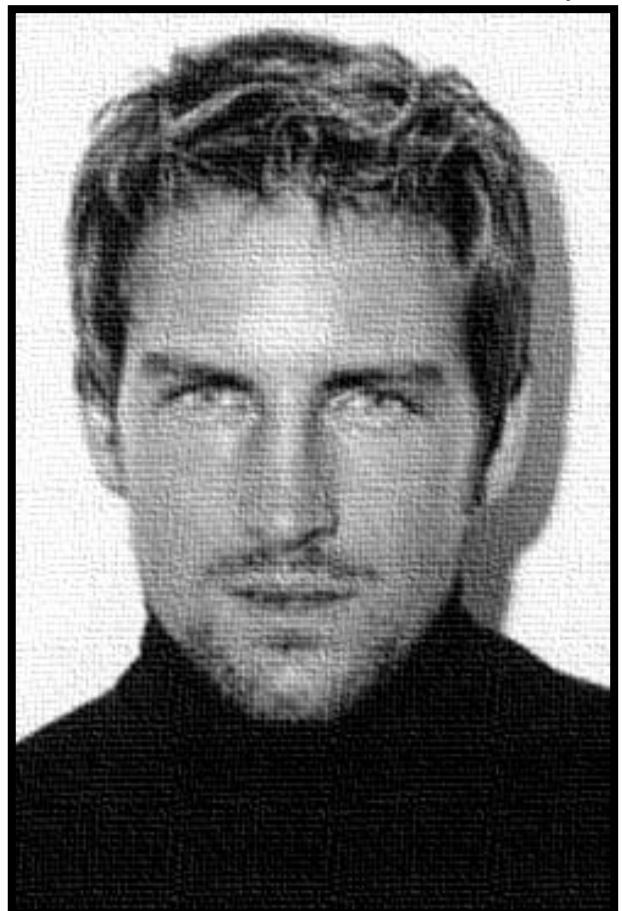
Jones es un hombre alto y fuerte. Tiene el pelo rubio y corto, y los ojos de un color azul como el hielo. Como oficial de las fuerzas especiales, es extremadamente competente, cuenta con muchos recursos y es excepcionalmente bueno en combate. Se trata de un

asesino eficiente y despiadado, pero es todo un profesional. Si tiene que matar a alguien, lo hace tan rápida y piadosamente como puede. Lleva tres años con Green, dos antes de la "limpieza" de ciertos proyectos especiales. Durante este tiempo ha visto cosas muy raras (de ahí su baja COR). Debido a su experiencia en estas materias, puede tratar con casi cualquier cosa. Green le ha ordenado que acabe con el proyecto 'Angband', recupere cualquier información y evite que Sloane descubra lo que realmente sucedió allí. Si es necesario, Jones matará a Sloane y su grupo.

FUE 15 CON 15 TAM 14 INT 15 POD 14
DES 16 APA 13 EDU 16 COR 63 P.V. 15

Armas: Puñetazo 66% 1D3+1D4
Patada 77% 1D6+1D4
Presa 67% Especial
9mm. Parabellum 65% 1D10
Heckler & Koch MP5 61%
M16 42%
Cuchillo 51% 1D4+2+1D4

Habilidades: Artes marciales 56%, Camuflaje 46%, Discreción 47%, Elocuencia 37%, Escuchar 43%, Esquivar 47%, Nadar 37%, Ocultarse 45%, Orientación 23%, Primeros auxilios 47%, Saltar 37%, Seguir rastros 25%, Preparar 51%.

Gerald Jones

Teniente Doug Smith, miembro del Equipo especial

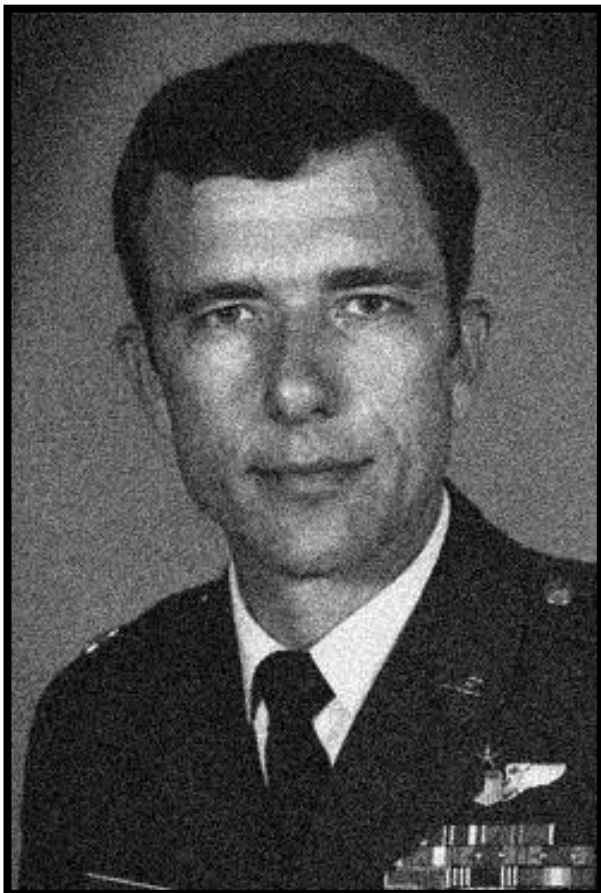
Smith es un hombre de estatura mediana, con el pelo castaño y los ojos marrones. Tiene mucha experiencia y lleva con Green casi un año (su predecesor tuvo un desafortunado accidente). Se trata de un soldado competente y se defiende bastante bien en áreas técnicas y científicas. Su función principal en el equipo es hacerse cargo de las reparaciones y de estudiar los diferentes fenómenos extraños (esta es la parte más peligrosa de su trabajo). Es algo joven, pero ha tenido encuentros con cosas muy raras. Es por estas experiencias por lo que puede lidiar con situaciones extrañas. Se le ha ordenado recuperar toda la información del proyecto 'Angband' y colaborar con Jones para "neutralizar" la situación. No le gusta tener que matar a personas, pero está obsesionado con proteger a la humanidad de "ellos".

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 16 POD 11
DES 12 APA 12 EDU 15 COR 51 P.V. 13

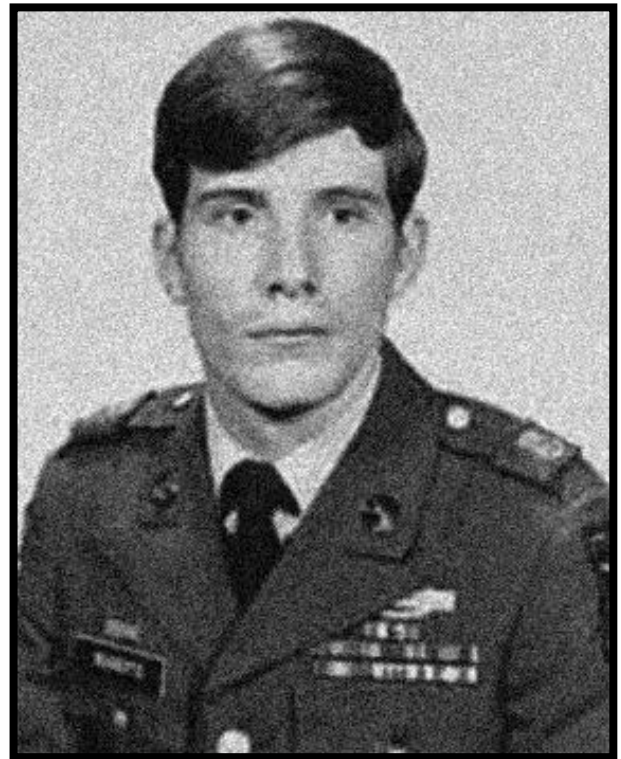
Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4
Patada 57% 1D6+1D4
Presa 47% Especial
9mm. Parabellum 38% 1D10
Heckler & Koch MP5 55%
M16 35%
Cuchillo 45% 1D4+2+1D4

Habilidades: Artes marciales 26%, Biología 32%,

Doug Smith



Camuflaje 17%, Discreción 41%, Electricidad 35%, Escuchar 33%, Esquivar 44%, Mecánica 45%, Medicina 13%, Mitos de Cthulhu 3%, Nadar 37%, Ocultarse 25%, Orientación 13%, Primeros auxilios 37%, Saltar 37%, Seguir rastros 15%, Trepas 46%.



Joe Calburn

Sargento Joe Calburn, miembro del Equipo especial

Calburn es un hombre alto y fuerte. Ha servido junto a Green durante quince años. Le es extremadamente fiel y cumplirá sus órdenes sin cuestionarlas. Si fuera necesario, matará a quien haga falta, incluyendo a los miembros de su propio equipo, con tal de cumplir la misión. Calburn es un asesino profesional y no teme a nada. Las cosas extrañas son solo un objetivo para él. Está muy encariñado con su lanzagranadas M79, y lo utilizará como arma de fuego contra blancos humanos.

FUE 17 CON 15 TAM 16 INT 12 POD 10
DES 13 APA 10 EDU 11 COR 50 P.V. 16

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D6
Patada 75% 1D6+1D6
Presa 80% Especial
M79 55%
9mm. Parabellum 55% 1D10
M16 57%
Cuchillo 59% 1D4+2+1D6

Habilidades: Artes marciales 46%, Discreción 49%, Escuchar 44%, Esquivar 45%, Nadar 47%, Ocultarse 45%, Orientación 27%, Primeros auxilios 44%, Saltar 44%, Seguir rastros 35%, Trepas 58%.

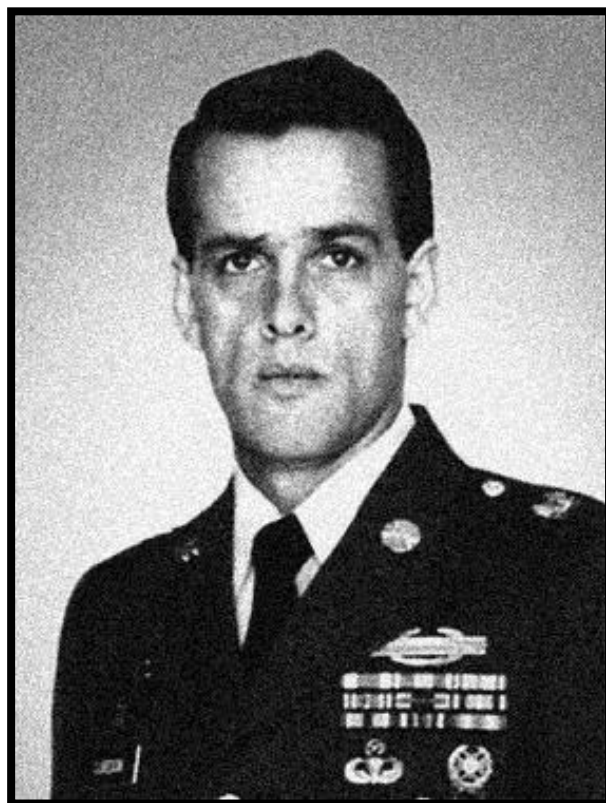
Sargento Frank Jackson, miembro del Equipo especial

Jackson es un hombre delgado y fuerte con el pelo corto. Es tremendamente tranquilo y parece más un empleado que un homicida. A pesar de su apariencia, es un francotirador con docenas de víctimas mortales. No se perturba por cualquier cosa y es leal a Green. Su función es ocuparse de los “problemas” desde la distancia.

FUE 13 CON 14 TAM 11 INT 12 POD 12
DES 17 APA 12 EDU 10 COR 60 P.V. 13

Armas: Puñetazo 55% 1D3
Patada 57% 1D6
Presa 47% Especial
9mm. Parabellum 85% 1D10
M14 85%
Cuchillo 45% 1D4+2

Habilidades: Artes marciales 26%, Camuflaje 34%, Discreción 57%, Escuchar 43%, Esquivar 47%, Nadar 37%, Ocultarse 55%, Orientación 33%, Primeros auxilios 47%, Saltar 37%, Seguir rastros 35%, Trepar 57%.



Frank Jackson

atacando hasta que el investigador escape, muera o lo mate.

<u>Característica</u>	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>
FUE	2D6+6	13
CON	4D6	13-14
TAM	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
P.V.		12-13

Movimiento: 8.

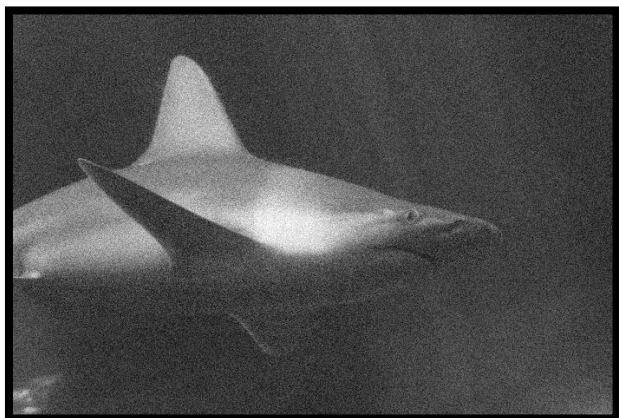
Armas: Mordisco 25% 1D8

Habilidades: Descubrir (presa) 80%.

Monstruos

Tiburones

Los tiburones que viven dentro de los confines del arrecife son de tamaño humano. Se alimentan principalmente del pescado que puebla la zona. Aunque no son particularmente peligrosos, suelen dar mordiscos a aquello que les llama la atención (como investigadores nadando). Si son atraídos por los investigadores, hay un 10% de probabilidades de que “prueben” a uno de ellos, 40% si uno de los investigadores está sangrando. Si se acerca un tiburón, existe un 45% de probabilidades de que los investigadores puedan ahuyentarlos golpeándoles el morro. Si hay un tiburón en frenesí, éste no podrá ser ahuyentado. Una vez que un tiburón muerda a un investigador, habrá un 25% de probabilidades de que intente volver a morderle. Cada asalto que un tiburón muerda a un investigador, hay un 50% de que entre en estado de frenesí. Un tiburón en este estado seguirá



Gerthuths, humanos alterados

Los Gerthuths son seres humanos que han sido severamente alterados mediante la infección de un organismo desconocido. Este organismo fue originalmente producido por los enigmáticos Antiguos, y posteriormente revivido por científicos estadounidenses en la década de los setenta. El proceso de alteración es horrible y muta radicalmente el cuerpo de la víctima. La carne y los órganos se transforman en una materia carnosa (parecida en muchos aspectos a la materia shoggoth) que cuelga del esqueleto (el cual permanece intacto). Esto hace que un Gerthuth tenga la forma de un esqueleto humano con unas masas gelatinosas y pegajosas colgando de los huesos, conectadas a él de un modo perturbador y antinatural. De estas masas sobresalen pequeños y temblorosos tentáculos, y unos orificios se abren y burbujan en la carne. Los órganos interiores (incluyendo el cerebro) cambian y se mueven entre la masa de carne,

haciendo que el Gerthuth sea muy resistente al daño físico. En la punta de los dedos se forman depósitos afilados de calcio, unas garras que pueden emplear como arma de combate cuerpo a cuerpo. Los Gerthuths tienen un excelente sentido del olfato (los orificios actúan como órganos sensoriales de olor, así como unas bocas diminutas), y cuentan con órganos sensores de luz en sus membranas exteriores. Con un gran esfuerzo, un Gerthuth puede llegar a hablar casi como un ser humano (cosa que requiere una tirada de Idea por minuto de conversación). Los Gerthuths están completamente locos para los estándares humanos, y suelen ser presa por una voracidad terrible, sobre todo tras su transformación inicial. Se puede razonar con aquellos que conserven una mínima inteligencia. Después de todo, alguna vez fueron humanos y algunos recuerdan su anterior humanidad.

Ataques: Los Gerthuths atacan con garras. Pueden hacerlo con las dos en el mismo asalto. Cuando uno impacta a una víctima, ésta debe tirar Suerte para evitar quedar infectada por el agente gerthuth. Este agente infligirá 1 punto de daño cada 1D3 asaltos, antes de que las defensas naturales de la víctima actúen. La piel parecerá fundirse. El “daño” de la infección sanará a la mitad de la velocidad normal (y un tratamiento médico

será la mitad de efectivo). Si la víctima muere, la infección se extenderá por todo su cuerpo con una velocidad antinatural (a razón de 1 minuto por punto de TAM). Los Gerthuths pueden usar armas, demostrando así que conservan la capacidad de utilizarlas. Su esperanza de vida es enormemente larga, de 100+1D100 años. Al final de su existencia, un Gerthuth se disuelve formando un fétido y nauseabundo charco de légamo. También pueden hibernar durante largos periodos de tiempo (hasta 4 años), para engañar al hambre o para dejar que pase el tiempo. Un Gerthuth en estado de hibernación tiene un 20-50% de probabilidades de despertarse cuando haya actividad en el área inmediata que lo rodea. Si se le molesta físicamente, se despertará automáticamente. Tras hibernar durante un largo periodo de tiempo, estará terriblemente hambriento.

Creación: Un Gerthuth se crea cuando un ser humano es infectado al ser herido por un Gerthuth, o cuando queda expuesto al agente directamente. Al ser transformado, la FUE del individuo se incrementa en 3 puntos, y su CON en 2. La INT se reduce en 2D6 puntos y su DES en 1D6. Cada una de sus habilidades disminuye en 1D20%, por culpa de la reestructuración radical de su cuerpo y mente. Además pierde 2D8 puntos de COR al culminar la transformación, y 2D8 puntos más cada día hasta volverse demente. La víctima conservará muchos recuerdos y parte de su personalidad.

No cabe duda de que la personalidad afectará con gravedad al individuo. Si se puede crear un antídoto, una persona podría, en teoría, recobrar su humanidad. Por supuesto que la COR se mantendría.

La exposición a la sal y a la luz del Sol afecta a los Gerthuths (debido a su composición). Por eso no se sumergirán en el océano y evitarán el Sol (este es el motivo por el que no han podido salir de la isla).

<u>Característica</u>	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>
FUE	3D6+3	13-14
CON	3D6+2	12-13
TAM	3D6	10-11
INT	3D6-2D6	3-4
POD	3D6-1D6	10-11
DES		7
P.V.		12

Movimiento: 6.

Armas: 2 garras 25% 1D4+BD+Especial

Armadura: Ninguna, pero todas las armas capaces de empalar les provocan la mitad de daño.

Pérdida de COR: 1/1D8.

Gerthuths soldados

Estos Gerthuths eran soldados destinados al proyecto. Son los siete supervivientes de un total de veintiuno. Green seleccionó a estos soldados por sus habilidades de combate, lealtad y predisposición a matar. El proceso de transformación, y sus años de horror en la isla, han acabado volviéndolos locos. La mayor parte de ellos son bastante psicóticos y tenderán a atacar y matar a la gente. Todavía creen que deben proteger la isla de los intrusos. Si alguien se topa con alguno de ellos, y no se muestra hostil



(y habla inglés), hay un 20% de probabilidades de que el Gerthuth diga algo como: “*Se halla en un área restringida... salga de aquí ahora mismo o morirá.*” Si el individuo se va, lo dejará ir. De lo contrario, le atacará salvajemente. Recuerdan cómo usar armas, y las usarán si se hacen con alguna. Aún visten sus uniformes hechos jirones. Los n° 2, n° 5, n° 6 y n° 7 han desarrollado un odio patológico hacia Green, pero el resto apenas recuerda nada. Si el capitán Williams les da una orden, obedecerán si tienen éxito en una tirada de Idea. De fallar harán lo que les dé la gana.

Armas: 2 garras 30% 1D4+BD+Especial
Cuchillo 20% 1D4+2+BD

Habilidades: Camuflaje 20%, Discreción 15%, Escuchar 20%, Fusil 30%, Primeros auxilios 20%, Ocultarse 15%, Tregar 35%.

Gerthuths científicos

Estos Gerthuths eran científicos asignados al proyecto. Su transformación ha reducido parte de sus cualidades intelectuales. Esta pérdida, combinada con la locura asociada a la mutación, ha afectado horriblemente a estos hombres. Debido a su condición actual, hay un 25% de probabilidades de que ataquen a si se sobresaltan. Si se les aborda con tacto, se mostrarán dispuestos a dialogar (aunque tenderán en hacer cosas raras, como a “menear” un vaso de precipitados vacío, intentar utilizar instrumental inservible, etc.). Han estado trabajando fútilmente en una manera de recuperar su condición humana, pero no han tenido éxito. Sus dos obsesiones principales son hallar una cura y matar a Green. Los n° 2 y n° 3 fueron forzados a trabajar en el proyecto (la alternativa era ser enviados a primera línea de combate en Vietnam) y odian a Green. El n° 1 era un científico militar, pero ha llegado a odiar también a Green con el paso de los años.

Armas: 2 garras 25% 1D4+BD+Especial

Habilidades: Biología 55%, Farmacología 15%, Química 45%.

Teniente David Parker

El teniente Parker era un piloto de helicóptero de las Fuerzas especiales. Su unidad fue asignada a la “limpieza” del proyecto ‘Angband’. Mientras esperaba el regreso del equipo, vio como algunos Gerthuths salían de la caseta junto a la pista de aterrizaje. Asustado, abrió fuego sobre ellos, matando a uno. Los demás acabaron hiriéndole de gravedad, por lo que se retiró al helicóptero, con el motor encendido. Después de su transformación, permaneció en la nave, con la esperanza de poder irse algún día. Si se le molesta hay un 10% de probabilidades de que ataque. De lo contrario intentará comunicarse. Conserva algunas facultades mentales, aunque ha perdido buena parte de ellas. Ahora todo lo que desea es salir volando de la isla.

FUE 17 CON 16 TAM 12 INT 10 POD 13
DES 14 P.V. 14

Armas: 2 garras 25% 1D+1D4+Especial
Cuchillo 35% 1D4+2+1D4

Habilidades: Astronomía 6%, Descubrir 34%, Escuchar 34%, Orientación 34%, Pilotar helicóptero 44%.

Capitán Williams

El capitán Williams fue elegido por Green para reemplazar a Leland (que fue enviado a Vietnam). Williams era un ambicioso y joven oficial que esperaba ascender rápidamente de rango y así entrar en política. Desgraciadamente para él, acabó en la pesadilla del proyecto ‘Angband’. Fue infectado durante una refriega contra varios Gerthuths, volviéndose uno de ellos. Conservó buena parte de su intelecto y personalidad a lo largo del proceso de transformación. A pesar de conservar poca cordura para los estándares humanos, sigue tratándose de un ser bastante racional y posee un gran autocontrol. Solamente peleará para protegerse, e intentará comunicarse con todo aquel que llegue a la isla (después de asegurarse de que no están allí para tapar el proyecto). Sus preocupaciones principales son hallar la manera de recobrar su humanidad y la de los demás supervivientes, y vengarse de Green. Ha conservado su uniforme intacto (lo guardó en una bolsa de plástico) y aún tiene su pistola .45. Gracias a su antiguo rango, los demás Gerthuths obedecerán, a veces, sus órdenes.

FUE 19 CON 17 TAM 14 INT 10 POD 14
DES 12 P.V. 16

Armas: 2 garras 35% 1D4+1D6+Especial
Automática .45 43% 1D10+2
Cuchillo 1D4+2+1D6

Habilidades: Camuflaje 18%, Descubrir 32%, Discreción 21%, Elocuencia 34%, Escuchar 31%, Ocultarse 21%, Orientación 31%, Saltar 30%, Tregar 41%.

El agente gerthuth

El agente tiene el aspecto de una masa lechosa y gelatinosa en la que flotan pequeños puntos verdes. La materia desprende un leve hedor, el cual resulta muy raro y desagradable. El análisis por parte de un individuo competente (uno que tenga acceso a equipamiento avanzado y que tire Biología) revelará que está formado, en parte, de ADN. También hay un material en el agente que no parece ser propio de la Tierra. Una tirada de Biología o Química demostrará que no se trata de un material convencional.

El agente es bastante activo. Si entra en contacto con la piel de una criatura terrestre, será absorbido y se extenderá rápidamente por la superficie interna. Inflige 1 punto de daño por gramo que entre en contacto con la víctima. Cada 10 segundos el agente doblará su tamaño. Cuando los puntos de vida de la víctima son superados, ésta se transforma en un Proto-Gerthuth. Un Proto-Gerthuth es idéntico a un Gerthuth, exceptuando que la FUE de la víctima se incrementa en 6 puntos y su CON en 4. La INT decae 1 punto cada 5 minutos, perdiendo también 1D6+4 puntos de COR instantáneamente y 1D4 más cada 5 minutos a partir de entonces. Cuando la INT de la víctima llega a 0, ésta sufre un colapso y permanece viva durante 100+1D100 años. Ver a un Proto-Gerthuth cuesta la misma cantidad de COR que ver a un Gerthuth.

La víctima también se volverá automáticamente loca y hambrienta. Debido a esto, atacará ciegamente a todo ser vivo en una falsa tentativa por protegerse y en un desesperado frenesí por alimentarse. El Proto-Gerthuth combate como un Gerthuth y puede infectar a otros. Aquellos infectados se transformarán en Gerthuths “normales” (el agente gerthuth se adaptará al ADN de la víctima).

La materia original empleada para crear el agente

gerthuth fue descubierta por el Dr. Johnson durante su expedición. Fue creada en realidad por los Antiguos en el transcurso de uno de sus experimentos. Su objetivo era crear una prole más mansa de siervos para reemplazar a los problemáticos Shoggoths. Estos experimentos jamás llegaron a ser finalizados por culpa de la incursión de los Shoggoths. Siglos después, el Dr. Johnson recuperó algunos artefactos de los Antiguos. El gobierno se apropió de ellos y los estudió hasta producir el agente gerthuth.



Ayudas

AYUDA N °1: Carta de la congresista Janet Sloane a los investigadores.

"...Mi presente investigación se centra en un proyecto del Gobierno más que misterioso llamado 'Angband' (el cual, según uno de mis ayudantes, se trata de un horrible caldo de cultivo de monstruos sacados de una de las novelas fantásticas de Tolkien). Partiendo de mis estudios previos, he descubierto algunas conexiones débiles entre el 'Angband' y la expedición al Antártico conducida por un tal Dr. Johnson a finales de los cincuenta. No estoy segura de cómo empezó el 'Angband', pero se llevó a cabo en secreto en una zona apartada de Maine y posteriormente se trasladó a una isla en el Pacífico. No existen informes fiables que describan lo que realmente sucedió en la isla, pero la historia oficial afirma que se trataba de un vertedero de residuos nucleares. No obstante, tras algunas averiguaciones con la ayuda de un amigo del Departamento de energía, descubrí que esa historia era probablemente una invención. Mi amigo me envió información que indica que solamente se llevaron a la isla diecisiete bidones de residuos nucleares. Esta pequeña cantidad no justifica las instalaciones en la isla. Por eso, sospecho que el 'Angband' no era un proyecto para contener residuos, sino algo muy distinto. No conozco todos los detalles, pero sospecho que era una especie de operación encubierta en tiempos de guerra.

Por sus capacidades investigativas y su experiencia en situaciones potencialmente peligrosas, me gustaría solicitar su colaboración en mi investigación. Espero que ésta saque a la luz otro escándalo de apropiación indebida y que el 'Angband' no sea más que otro retiro de lujo para oficiales del Gobierno. No obstante, temo que se trate de algo mucho peor..."

AYUDAS Nº 2 a 5: Lo más destacado de los informes enviados por Janet Sloane.

AYUDA Nº 2

1. Bangor Daily News (13 de marzo de 1956) - El Dr. Johnson regresa de la Antártida después de tres meses.
2. Informes del Ejército estadounidense (12 de abril de 1956) - El Ejército confisca materiales recuperados por la expedición del Dr. Johnson.
3. Informes del Ejército estadounidense (15 de junio de 1964) - Los materiales de la expedición del Dr. Johnson son trasladados a los almacenes de alta seguridad del Ejército para un proyecto denominado 'Hielo negro'.
4. Bangor Daily News (11 de octubre de 1965) - El Dr. David Johnson fallece en un accidente de tráfico.

AYUDA Nº 3

1. Informes del Ejército estadounidense (12 de junio de 1964) - Financiación aprobada para el estudio de un arma especial, nombres clave 'Operación hielo negro' y 'Angband'.
2. Informes del Ejército estadounidense (13-20 de mayo de 1966) - Aprobados los fondos para la culminación de la 'Operación hielo negro'. Aprobados los fondos para la continuidad de un proyecto de armamento especial, 'Angband'. Director del proyecto: mayor Green. Localización del proyecto: una isla del Pacífico sin nombre. Clasificación: alto secreto.
3. Informes del Ejército estadounidense (22 de junio - 15 de julio de 1971): Agotados oficialmente los fondos destinados al proyecto 'Angband'. Aprobados los fondos para la 'Operación purificación'. La financiación se aprueba para convertir la isla 'Angband' en un vertedero de residuos nucleares. Nombre del proyecto: Operación de almacenamiento Pacífico 12. Director del proyecto: capitán Jones. Clasificación: alto secreto.
4. Memorando del Gobierno (12 de julio de 1971): 17 contenedores de residuos nucleares trasladados al almacén 13 del Ejército de EE.UU.
5. Informes del Ejército estadounidense (14 de julio de 1971): Asignado un buque Leahy a las operaciones en la isla del 'Angband'. Dos pilotos de helicópteros tratados por exposición a la radiación, de acuerdo con los informes médicos de la Marina.

AYUDA Nº 4

Oxford Hills Democrat (12 de mayo de 1966)

Ciervos mutilados hallados cerca del río Crooked

Carl Donaldson informó del hallazgo de numerosos ciervos mutilados ayer mientras pescaba. Según el Sr. Donaldson: *"Me llegó un olor desagradable y vi a los ciervos allí tirados. Nunca había visto nada igual; estaban horriblemente mutilados. Sé que habrá quien diga que lo hizo un oso, pero no fue un oso lo que hizo aquello. De ninguna manera."* Voluntarios locales retiraron los cadáveres.

AYUDA Nº 5

Oxford Hills Democrat (13 de mayo de 1966)

Cuerpos de ingenieros del Ejército de EE.UU. realizan prácticas cerca del río Crooked

Puede que usted se haya percatado de la presencia de camiones del ejército cerca de Noruega y las colinas Oxford. Según el mayor Green, su unidad de ingenieros está construyendo un puente y llevando a cabo demoliciones en el río Crooked. Se advierte a los residentes locales que eviten el área del río Crooked hasta la culminación de los ejercicios. El mayor Green manifestó que espera acabar en una semana.

AYUDA Nº 6: Carta encontrada en el despacho del capitán David Terrence Williams

Mi nombre es David Terrence Williams, capitán del Ejército de Estados Unidos. Este es mi último informe. Puedo oírlos golpeando la puerta, así que no dispongo de mucho tiempo. Hubo un accidente, un terrible accidente. Algunos de los muchachos en el laboratorio especial de Green quedaron expuestos a algo, y el cabo Kensen me dijo que los vio derretirse. Las alarmas se apagaron nada más ser yo informado por Kensen. La gente empezó a correr por todas partes, algunas gritando. Dos de los doctores destruyeron nuestro único aeroplano y dañaron nuestro helicóptero. Los soldados les dispararon. A partir de ahí las cosas fueron a peor. El bastardo de Green se apoderó del helicóptero, dejándonos al resto aquí. Algo les ocurrió a aquellos hombres. Creo que han dejado de ser humanos. Puedo oírlos al otro lado de la puerta, golpeándola para cogerme. Que Dios nos perdone por lo que hemos hecho aquí. Ese hijo de puta de Green debe pagar por lo que ha hecho.

Traducción de inéditos de
**La llamada de
CTHULHU**



Los hispano parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Inforol* Ángel Contreras para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- Tectokronos, septiembre de 2007

Esta labor, iniciada por Tectokronos y Ángel Contreras en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos Tectokronos tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquetadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (Eduard García, Ghostbuster, Miguel Nieve, Khul mani, demonlord, sectario, Wallace McGregor, Lucifugo, Miguel Fortón, Freddy Triguero, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día Tectokronos: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

-Abdul Alhazred, junio de 2016

Material disponible

ABOMINACIONES DEL AMAZONAS: Primer módulo de la serie de suplementos *la Era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por **Ángel Contreras** y **Wallace McGregor**.

¡ADIÓS, A-MI-GO! ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth! Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el *Weird West*™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas. ¡Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía! Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para *la llamada de Cthulhu D20* que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de *J. D. Davidsen* y *M. B. Hansen*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ÁREAS DE DESCANSO: Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carretas norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM, *un paisaje lovecraftiano*. En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades. En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham. *Una tierra prohibida*. Este suplemento forma parte de la serie de La tierra de Lovecraft, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás Secretos de Arkham, Huida de Innsmouth y Cálculos mortales, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

BAJO NUEVA INGLATERRA: Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los difuntos. Escrito en 1997 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA BESTIA EN LA ABADÍA: Extrañas muertes tienen lugar en la costa noreste de Inglaterra; las ruinas de una antigua abadía parecen albergar al causante. Módulo de *Kevin A. Ross* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA CABEZA DE BRUNHOLT: Donde el misterio de la cabeza de latón remachado que fue presentada en el módulo *La subasta*, incluido en el suplemento editado por *Joc Internacional El manicomio y otros relatos*, tiene su continuación gracias a los experimentos de un maniaco.

Aventura en la actualidad escrita por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA CASA EN LA ISLA: Un pariente lejano de uno de los investigadores falleció hace tiempo dejándole parte de su propiedad en una isla apartada en la costa de Maine. Como inconveniente, el investigador debe compartir la propiedad con otro pariente lejano y la familia de éste. Y como desgracia, la casa y la isla tienen una terrible historia secreta, una historia que sumergirá al investigador en las profundidades del horror. Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

DESDE EL INFIERNO: Aventura en la que uno de los estudiantes del profesor Preston cae en poder de una extraña criatura. Escrito en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EN BÚSCA DE KADATH: *Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como TOME) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento como aventura *bonus*. Las ilustraciones, planos y esquemas son de *Joe Eagle*, *Lawrence Flournoy*, *Elizabeth Liss*, *Elaine Shatto* y *Dawn Wilson*. Los mapas fueron cedidos por la *Philadelphia Free Library*. Por **Ángel Contreras**, **Eduard García**, **Ghostbuster** y **Tectokronos**.

EN MANOS DEL DIOS VIVIENTE: Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de *Daniel Harms* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EN TU PUERTA: *Una campaña de locura y horror en los días que están por llegar*. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente. El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait. Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ESPEJITO, ESPEJITO: Donde una casa llena de espejos ofrece un horrible reflejo. Módulo de *Dean Shomshak* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO, *un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño*: Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatonic). *“Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más horribles de uno se convierten en realidad”*, declaró. *“En este paraíso ni siquiera cobran impuestos”*. Si usted ha soñado una vez su camino hacia las Tierras del Sueño, puede volver

otra vez, y otra; durante unas pocas horas de sueño, semanas de exploración y aventura pasan por delante de sus ojos. El sueño profundo no es para todos: los buenos doctores advierten que las Tierras del Sueño son tan peligrosas como bellas). -*International Inquirer*, 8 de agosto de 1988. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE MONSTRUOS DE CTHULHU, un manual de campo del observador de entidades preternaturales: Información precisa y completa. Más de dos docenas de las criaturas encontradas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 27 ilustraciones memorables a página completa. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Gráfico especial de comparaciones de tamaño. Notas sobre hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios hiper-geométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada! Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H.P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

EL GUSANO DE LAMBTON: Donde glorias del pasado ocultan una amenaza al presente. Módulo de *Steve Hatherley* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HERMANOS DE SANGRE: 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HISTORIAS DEL VALLE DEL MISKATONIC: Este es el cuarto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* y contiene seis aventuras situadas en las comunidades y zonas rurales de todo el río Miskatonic de H. P. Lovecraft. Aunque se pretende completar publicaciones anteriores, estas aventuras son completamente independientes y pueden disfrutarse sin las ventajas que ofrecen los demás libros de la serie. De hecho, con sólo una pequeña dosis de ingenio por parte del Guardián, la mayoría de escenarios pueden ser fácilmente trasladados a lugares fuera del valle del Miskatonic. Por **Ghostbuster**, **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL HOMBRE DE MIMBRE: Donde los personajes investigan la desaparición de un inspector de policía. Aventura basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director *Robin Hardy*. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de **Ángel Contreras** y maquetada por **Abdul Alhazred**.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a "los de fuera"? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten al Horrible secreto de la isla de Monhegan. Tras una crisis nerviosa, el profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en La casa del bosque? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

JACK EL FLAÑO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

JENKIN VIVE!: Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño sirvo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por **Ángel Contreras**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se superponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta. La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos. El módulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por **Ghostbuster**.

¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO!: Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP (CAMPAÑA COMPLETA): EL CLÁSICO DE LA LLAMADA DE CTHULHU COMPLETO POR PRIMERA VEZ, CON EL CAPÍTULO AUSTRALIANO Y CUATRO NUEVAS AVENTURAS. Cuando el playboy Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas. Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos se quedaron extrañados, y las columnas de ecos de la sociedad de los periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición Carlyle tendría tan terrible final pocos meses más tarde... Ahora las estrellas ya están casi en posición y pronto los planes de Nyarlathotep tendrán éxito; el mundo cambiará irrevocablemente. El triunfo del dios está asegurado... o casi. Tal vez un pequeño grupo de molestos investigadores podría cambiar el curso de los acontecimientos. ¿Pero sobrevivirán lo suficiente para comprender lo que averigüen? Por **Tectokronos**.

MONOFOBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por *Mark Chiddicks* y *Marcus Bone*, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés). Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por **Ghostbuster**, **sectario**, **Lucífugo** y **Abdul Alhazred**.

LOS MUERDE-DEDOES: Donde los investigadores han de acabar con una maldición familiar un tanto particular. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1998. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

MUERTE EN LÚXOR: En la época de los faraones, un mal inconmensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces. En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor? Distribuidas a lo largo de

todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de La era de Cthulhu traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte. Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de *Goodman Games*. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

PESADILLA EN NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. *HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS*. El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigatorias y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

LA PIEDRA DEL SUEÑO: Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas. La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica. ¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por Ángel Contreras y Tectokronos.

UNA PLANTA DE LO MÁS ESPELUZNANTE. Aventura desarrollada en la década de los noventa donde los investigadores indagan en los extraños sucesos ocurridos en una zona aislada del estado de Georgia. Aventura escrita en 1995 por Michael C. LaBossiere.

Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO: En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las décadas de 1920. Mafia japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones y terror, y está recomendada para Guardianes con experiencia. Por Ángel Contreras, Miguel Nieve y Abdul Alhazred.

EL RASTRO DE LA REPUGNANTE BABA: Russell Corey era una respetada autoridad en fenómenos paranormales y misterios ocultistas. Durante algún tiempo había estado investigando la posible relación entre un naufragio en el Atlántico sur y una secta que practicó sacrificios humanos en los años 20. Corey fue atormentado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentís que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por Ángel Contreras y Tectokronos.

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olsson* y *Jonas Hedknit* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU: Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de H. P. Lovecraft. Cerca del ecuador, en la parte oriental del océano Pacífico uace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más. Escrito en 2006 por *David Conyers*. Por Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred.

SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual. *DOS JAPÓN*. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombría de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas. *Azatboth*, *Hastur*, *Yig*, *Nyarlathotep*, *Cthulhu*. *JAPÓN*: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará. *Secretos de Japón* contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus

cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por Ángel Contreras, Wallace McGregor y Abdul Alhazred.

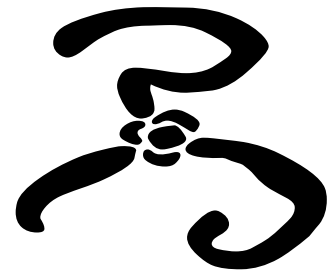
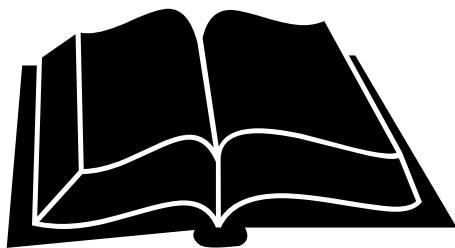
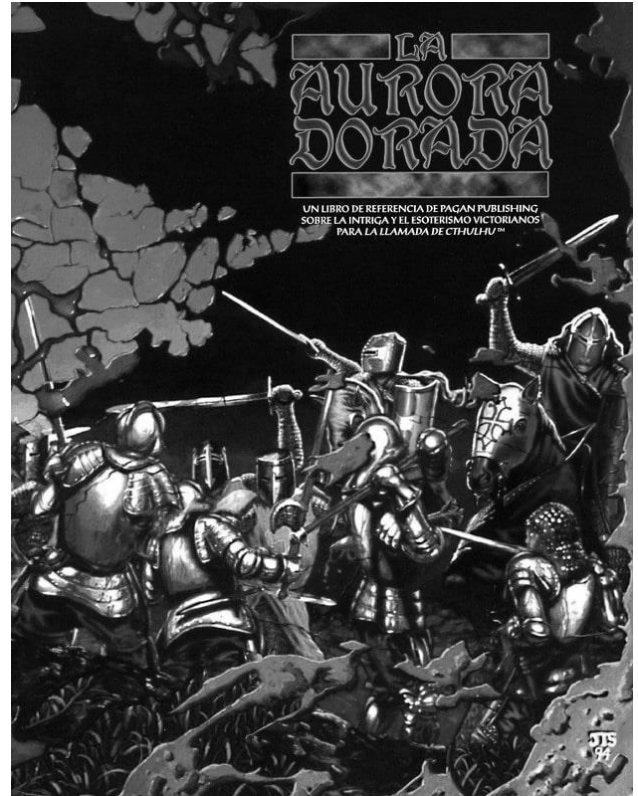
UN TRABAJO FÁCIL: Donde los investigadores tienen un encargo aparentemente sin complicaciones. Módulo escrito por Michael C. LaBossiere en 2005. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred con dibujo de Freddy Triguero.

ÚLTIMOS SACRAMENTOS: *Últimos sacramentos:* La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales. *Herencia letal:* Una momia auténtica ha sido robada de un sarcófago falso de exhibición de papel maché. ¿Por qué ha ignorado el robo la seguridad de la universidad? *La casa en el bulevar McKinley:* El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo. *La sacerdotisa:* Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la corazonada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

EI UTATTI ASFET, *el ojo de perversa mirada.* Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto de aventuras. Ambientada en la década de los noventa, *El Utatti asfet* es una campaña a nivel mundial. En ella, los investigadores descubren que los Mitos no son sus únicos enemigos, y que el mal puede aguardar durante mucho tiempo. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

NOVEDAD

LA AURORA DORADA: Únete a la más famosa sociedad esotérica de la Inglaterra victoriana: *la Orden hermética de la Aurora dorada*, junto a iluminados como W. B. Yeats, Aleister Crowley y otros. Este libro incluye un extenso material de referencia (además de reglas para la proyección astral y la magia hermética) y cuatro escenarios para *La llamada de Cthulhu* que ofrecen un vistazo al lado oscuro del imperio victoriano. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.



Y próximamente en español:

Antología (*White Dwarf*)

La maldición de Nínive (*The Curse of Niniveh*)

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

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

Cerrando el círculo (*Coming Full Circle*)

El reino de las sombras (*The Realm of Shadows*)

El viaje (*The Journey*)

Compañero de guerra (*War Buddy*)

La ciénaga (*The Bog*)

Silent Hill (*Silent Hill D20 Supplement*)

La apuesta (*The Bet*)

Y más...