

# El regreso de Fu-Manchu

15, BERRY STREET

*Será el!*

Anverso tarjeta



Reverso tarjeta



Esta aventura para Call of Cthulhu es un tanto especial.

Fue diseñada especialmente para el torneo de CoFC que se realizó durante "La Semana del Rol", organizada por el Club Auryr en el Centro Cívico de Torre Llobeta. Los autores prefirieron por una vez sustituir la ciudad de Boston por las brumas de Londres, y el horror indecible de Lovecraft por la

aventura rocambolesca de Sax Rohmer.

Prevista para cinco jugadores, las profesiones recomendadas son: Investigador, Médico, Misionero, Inspector retirado y Dilettante. Recomendamos igualmente que los PJ se conozcan entre sí y residan en Londres. Sería conveniente que un par tuvieran conocimientos de chino.

El texto de la conferencia del prof. Emmet Ogden es un resumen del Necronomicon

publicado por Lovecraft en 1938.

## Introducción: Miércoles 2 de Marzo de 1912, 10h A.M.

Los investigadores han sido contratados por Sir Samuel Fromer el cual los ha citado en el 3 de St George Street. Los personajes saben que Sir Samuel es un alto responsable secreto de Scotland Yard (han colaborado con él anteriormente). Les saluda y los conduce al estudio donde una vez acomodados les sirve unas bebidas (nota: él ya tiene su vaso lleno, pero no beberá de él hasta el final de su discurso). Entonces les dice lo siguiente:

"Caballeros, Inglaterra vuelve a necesitarles. En el pasado ya prestaron grandes servicios a la Corona, en especial contra el maléfico Doctor Fu-Manchú. Ahora tememos que esta terrible amenaza vuelva a ceñirse sobre el Imperio:

A las 8h A.M. ha sido encontrado flotando en el Támesis el cadáver de nuestro infortunado Stephen Purcell, uno de nuestros mejores agentes como ya deben saber. No teníamos noticias tuyas desde el día 28 de Febrero, aunque suponíamos que estaba investigando algo muy importante.

Fue encontrado cerca de Limehouse. Estaba disfrazado de chino por lo que fue un poco difícil su identificación. Tenía los dedos anular y

menique de la mano derecha cortados, y según el forense llevaba ahogado unas 30 horas.

Entre sus ropas tenía escondida una tarjeta (el master entrega la tarjeta a los jugadores). Nuestros expertos dicen que el signo representa al hexagrama FU del I CHING que significa "regreso". Esto nos hace sospechar, y creo que estarán de acuerdo conmigo señores, de que Fu-Manchú ha vuelto. No sabemos cual será su próximo paso, pero tenemos la seguridad de que hay que actuar con prudencia. Tenemos la sospecha de que los agentes de Scotland Yard están vigilados, por ello solicitamos su ayuda y los hemos citado en esta casa que al no tener ninguna relación con Scotland Yard está libre de peligro."

Al terminar de hablar toma un largo trago de su whisky, vacila un momento mirando al infinito, su rostro se pone amoratado y se derrumba al suelo manchando la alfombra con el resto del whisky. Si el médico del grupo husmea el vaso y pasa una tirada de farmacología detectará un olor a algún veneno en el vaso (nota para el

Master: los jugadores acaban de perder su contacto con Scotland Yard, Je, je)

Son las 10h 45 min A.M.



## Llegada del profesor John Burton

Después de una larga expedición al corazón del Himalaya, el afamado profesor y explorador John Burton ha llegado hoy a Londres donde piensa pasar unos días de descanso escribiendo el libro de sus últimos viajes. Los hallazgos arqueológicos de la expedición aún no están completamente clasificados pero cabe destacar un magnífico sarcófago de piedra encontrado en las antiguas ruinas de un templo olvidado. Las características del templo y el hecho de encontrar un sarcófago en él nos hacen pensar en una cultura desconocida, que podría haber extendido su dominio por la zona en una antigüedad tan remota que incluso podría competir o superar a las civilizaciones más antiguas.

*Henry Ellis*

## Muerte de una prostituta en South Lambeth

Esta mañana ha aparecido el cadáver de una prostituta en Wansworth Road. Estaba semidesnuda y totalmente lacerada. Se desconoce el motivo del asesinato ya que la víctima no había sido robada. La policía no ha querido dar información sobre el caso para no alertar al asesino pero se supone que es alguien de la zona.

*Quintin Hogg*

## Ciclo de conferencias en el ateneo

Hoy empieza en el Ateneo un nuevo ciclo de conferencias sobre magia y ocultismo. El programa lo damos a continuación:

Día 12 a las 9 h: "La quema de brujas en la edad media", por el profesor Edmund Kane

Día 3 a las 9 h: "Al-Azif y Abdul Al-Hazred", por el profesor Emmett Ogden

Día 4 a las 9 h: "El Golden Dawn" por el Dr W.R. Woodman

## Efectos del alcohol

El señor Klauss Vogler, marinero del S.D. Story organizó ayer un lamentable espectáculo en la comisaría del puerto. Entró en un estado evidente de embriaguez para ejercer según él su deber de ciudadano denunciando un presunto crimen en los muelles. Según su historia estaba paseando tranquilamente por el muelle sur cuando vió como dos hombres llevaban a un tercero en volandas y lo echaban atado a una piedra al río. La víctima en cuestión debía de estar convaleciente ya que iba totalmente vendado.

Evidentemente toda la historia resultó ser falsa como se comprobó después de las pesquisas policiales. Esta es una prueba más de los nocivos efectos del alcohol.



## Fragata española accidentada

El Imperial de hoy relata que, según una informaciones confidenciales recibidas por telegrama, la fragata española Blanca fue víctima de un grave accidente sobre la costa de Dinamarca. Informa que la tripulación esta sana y salva pero no da más informaciones.

## Ofertas inmueble

Mujer joven busca pensión completa dentro de una familia. Quartier de Hyde Park preferentemente. Responder por carta solamente a J.V.W, 22, Vincent Street, SO.

Inmueble de tres habitaciones, exterior, mucha luz. Bloomfield Street, CE.

## Demandas

**Cocinera Francesa-** Hombre solo busca cocinera francesa profesional con buenas referencias. Se encargará también de llevar la casa. Hija de servidores. Escribir al Times ref. Nº 507

**Agricultor-** Caballero dispone de plaza libre para un alumno. Dará enseñanza completa en todos los dominios de la agricultura, metropolitana o colonial. Caza, tiro, pesca, barcos y cricket en las cercanías, Buenas referencias de antiguos y actuales alumnos. Dirigirse a X. Bideford North Devon.





## Historia (sólo para el Master)

El arqueólogo y explorador John Burton en su última expedición al Tibet ha descubierto una tumba en donde ha encontrado entre otras cosas un pergamino muy antiguo con la localización de la ciudad de Kadath en el páramo de Leng. Después de pasar por todas las trampas que le pusieron los servidores de N. llega a Londres donde se dedica a escribir su último libro. N. decide ocuparse del asunto personalmente. Adopta la personalidad del Doctor Fu-Manchú (con la cual ya se ha divertido anteriormente) y se dirige a Londres. Su plan es simple: con la ayuda del criado chino del profesor drogá su tabaco de pipa y cuando esté en pleno "viaje" entrará en la casa sin ser visto y le hipnotizará. Le dirá que vaya a encontrar el documento (ya que el profesor es tan desordenado que ni el mismo Fu-Manchú puede encontrar algo entre el caos de su salón). Una vez lo tenga en su poder y antes de despedirse educadamente, le sugerirá que cuando se despierte y esté solo vaya a examinar el sarcófago que encontró en la tumba del Tibet (en el cual y como regalito le ha dejado un vampiro de fuego; colocado allí mientras el sarcófago esperaba en el muelle por dos de sus sicarios; con órdenes de abrazar al primero que abra el mismo y luego quemar la casa). Tiene previsto realizar su plan el día 3 a las 9h A.M. El efecto de la droga dura tres horas por lo que a las 12h A.M. morirá el profesor.

Lo que N. no sabe es que en el libro que está escribiendo Burton ya tiene algunas notas en las que hace referencia al manuscrito indicando la posición aproximada a Kadath.

Si los PJ quieren comprar el diario del día anterior el Master les pasará la hoja adjunta.

## Noticias del diario:

Si los personajes investigan las siguientes noticias del diario pueden llegar a obtener las siguientes informaciones (para obtener las informaciones se tarda un tiempo indicado entre paréntesis se consigan o no las mismas. El tiempo del desplazamiento ha de ser añadido):

- Llegada del profesor John Burton: preguntando al periodista del artículo (Henry Hellis) en la redacción del Times les comentará (si salvan los tiros adecuados) que al parecer la expedición fue muy dura con varios posibles intentos de asesinato contra el profesor. (1h)

- Muerte de una prostituta en South Lambeth: Si van a Scotland Yard los dirigen a la comisaría del barrio en la cual (siempre salvando las tiradas adecuadas) les informarán que la muerte ocurrió a las 2-3 de la madrugada y que la víctima no fue robada (30 min).

En el barrio no se quiere comentar la noticia. Si sobornan les dirán que había un chulo que iba detrás de ella. (1-3h)

- Efectos del alcohol: Pueden encontrar a Klaus Vogler en alguna de las tabernas del puerto. Estará semiborracho y hablará con cualquiera que le pague alguna ronda. Les dirá lo de la noticia alargándolo mucho (3h).

- Conferencia del profesor Emmet Ogden: Rollo inmenso que dura 4 h. Leerles el contenido de la fotocopia adjunta. El profesor se negará a hablar con ellos aludiendo sus muchas ocupaciones. (4h)

Las otras noticias del diario no conducen a ninguna parte. El tiempo que se tarda en investigarlas depende de los jugadores.

## 15 de Berry Street

Situado al lado del Támesis, en el seno de Limehouse (el barrio chino londinense) presenta un aspecto decadente, lleno de humedad y de un olor que sólo podría ser calificado como de asqueroso (aunque algunos opinan que es vomitivo después de emitir un ruido característico). En la sucia fachada del edificio un mugriento cartel ostenta el impensable nombre de PELUQUERIA. (si los PJ vigilan discretamente un rato verán desde las 5 hasta el amanecer que la clientela esta formada exclusivamente por orientales y marineros y que entran más de los que salen lo cual resulta más extraño si consideramos las dimensiones del local)

De 9 a 13 el sitio es una peluquería normal (con una considerable falta de clientes)

A partir de las 5 P.M. es cuando funciona como fumadero.

En la entrada les recibe un viejo chino que replica que la peluquería está cerrada. Si insinúan que quieren ir al fumadero y están convenientemente disfrazados de marineros (la chica de prostituta) tienen un bonus de 20 a su tirada de disfraz ya que el chino no ve bien. Si la pasan consiguen que les lleve al interior, si no el chino les dice que esperen que mirará si hay espacio y avisará a los sicarios de la guardia. El local se vaciará por la puerta trasera rápidamente. Si entran de forma inadecuada se enfrentarán evidentemente con los sicarios.

Descripción de las salas:

Sala 1: Peluquería, silla de peluquero, espejo bastante sucio y oxidado y un estante con varios útiles de peluquero (una tirada de idea les informa que hace tiempo que no han sido utilizados). Aquí está el viejo chino.

Sala 2: habitación de los sicarios. Hay varias sillas alrededor de una mesa. Hay siempre 6 sicarios alerta.

Sala 3: Fumadero propiamente dicho. El aire esta lleno de humo espeso, la sala está en penumbra pero se pueden adivinar los cuerpos de los clientes hacinados en el suelo, chupando indolentemente de las pipas cargadas de opio, impregnando del humo dulzón el ambiente (los PJ han de salvar una tirada de CON x 5 sino todas sus habilidades son reducidas a la mitad mientras estén en la sala, y durante los 15 min. siguientes. Evidentemente si realmente fuman de la droga no hace falta tirar por CON).

4: Escaleras al piso superior.

Sala 5: Esta profusamente amueblada con un lujo increíble (oriental por supuesto) que contrasta con el resto del local. La puerta del fondo (sala 6) tiene grabado el signo de FU en oro. En esta sala hay un sicario especialmente entrenado (ver PNJ dacoit budoka).

Sala 6: Para entrar sin que se active la trampa hay que apretar una sección determinada del símbolo FU antes de abrir la puerta. Sino, la trampilla marcada con la zona rayada se abre precipitando al que se encuentre en el umbral al pozo (véase). La sala esta decorada igualmente y es un despacho. No encuentran a nadie ya que Fu-Manchú al oír el ruido ha huido por la puerta secreta que da a la sala 7 dejándola abierta para que lo sigan. Si los PJ se entretienen registrando el despacho encontrarán una carta en chino que dice: "Todo esta dispuesto, Maestro. Vuestros planes han sido seguidos al pie de la letra. El profanador extranjero estará a vuestra merced en el momento acordado" (Nota para el Master: esta carta ha sido enviada por el criado chino de Burton a Fu-Manchú)

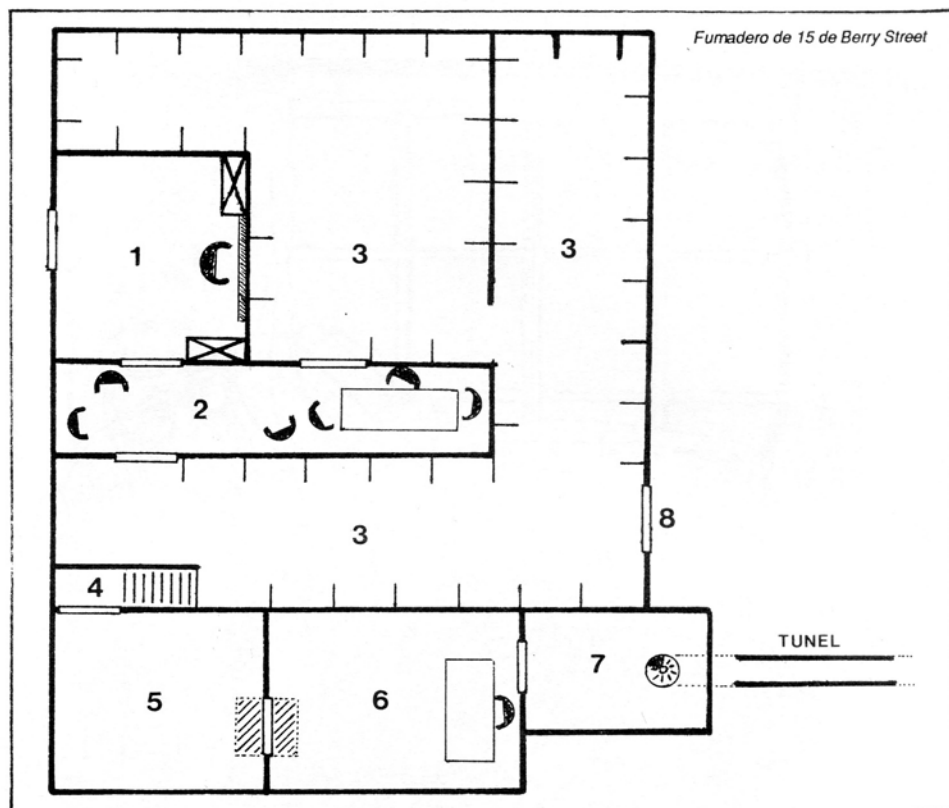
Pozo: Es un pozo de 3 x 3 m. El nivel del agua está a 5 m de la trampilla. Si el PJ no pasa una tirada de nadar se aplicarán las reglas de ahogo. Afortunadamente (Je, je) si el PJ pasa una tirada de Descubrir objeto escondido vera una barra a la que puede asirse para no ahogarse. Desgraciadamente la tal barra es en realidad una cuchilla muy afilada. Si se agarra a ella es sin especificar con que mano hacedle tirar un tiro de suerte. Si lo pasa lo hace con la mano izquierda. Al agarrar la barra se pierde un D4 dedos y un punto de vida por dedo (éste fue el triste destino de Stephen Purcell). Desde arriba y con la misma tirada de objeto escondido se puede ver que la barra es en realidad una cuchilla.

Sala 7: Sala vacía con una trampilla (abierta por supuesto) que conduce a una escalera de caracol que se hunde por debajo del nivel del agua del río. Ver TUNEL.

8: Puerta trasera del fumadero. Esta cerrada con llave que tiene el viejo chino.

Túnel: El túnel resuena al menor ruido. Es recto y bastante largo. Se puede distinguir una luz al fondo que se mueve. Si pasan una tirada de Descubrir Objeto Escondido verán que es Fu-Manchú. El avanzar sin precauciones o hacer ruido provocará la eclosión de las esporas de los extraños hongos que crecen en las paredes y en el techo. Una especie de polvillo caerá sobre ellos...

Este hongo es una extraña especie oriental, modificada cuidadosamente por Fu-Manchú



“...el título original era *Al-Azif*, siendo *azif* el término utilizado por los árabes para designar el rumor nocturno producido por los insectos y que se suponía era el murmullo de los demonios. La obra fue compuesta por Abdul al-Hazred, un poeta loco de Sana, en el Yemen, que habría vivido en la época Omeya, hacia el año 700. Este poeta visitó las ruinas de Babilonia y los subterráneos secretos de Menfis, y pasó diez años en la soledad del gran desierto que cubre el sur de Arabia, el Rub al Khali o “espacio vacío” de los antiguos y el Dahna o “desierto escarlata” de los árabes modernos. Se dice que este desierto está habitado por espíritus que protegen el mal y por monstruos de muerte. Las personas que dicen haber penetrado en él cuentan que se producen allí cosas extrañas y sobrenaturales.

Durante los últimos años de su vida, al-Hazred vivió en Damasco, en donde escribió el *Necronomicón*, y en donde circularon rumores terribles y contradictorios concernientes a su muerte o a su desaparición, en el año 738. Su biógrafo del siglo XII, Ibn-Khallikan, cuenta que fue asido en pleno día por un monstruo invisible y devorado de forma horrible ante un gran número de testigos aterrados por el miedo. Se cuentan también muchas cosas de su locura. Pretendía haber visto la famosa Irem, la ciudad de los pilares, y haber hallado bajo las ruinas de cierta ciudad situada en el desierto los anales y los secretos de una raza más antigua que la humanidad. Fue un musulmán poco devoto, adorando entidades desconocidas que llamaba Yog-Sothoth y Cthulhu.

En el año 950, el *Azif*, que había circulado secretamente entre los filósofos contemporáneos, fue traducido al griego por Theodorus Philetas, bajo el título de *Necronomicón*. Durante un siglo se sucedieron a raíz de este libro una serie de terribles experiencias,

por lo que el libro fue prohibido y quemado por el patriarca Miguel. Después ya no se volvió a hablar más que esporádicamente del *Necronomicón* hasta que en 1228 Olaus Wormius hiciera una traducción latina del mismo, que fue impresa en dos ocasiones, una en el siglo XV, el letras negras, y la otra en el siglo XVII. Ambas ediciones están desprovistas de cualquier mención particular y únicamente puede especularse con la fecha y el lugar de su impresión a partir de su tipografía. La obra, tanto en su versión griega como en la latina, fue prohibida por el papa Gregorio IX en 1232, poco después de ser traducido al latín. La edición árabe original se perdió en la época de Wormius. Hay una vaga alusión a cierta copia secreta localizada en San Francisco a principios de siglo, pero que habría desaparecido con ocasión del gran incendio de 1906. No queda ningún vestigio tampoco de la versión griega, impresa en Italia entre 1500 y 1550, tras el incendio de la biblioteca de un habitante de Salem en 1692. Habría igualmente una traducción preparada por el Dr. Dee, que jamás fue impresa y cuyos fragmentos procederían del manuscrito original. De los textos latinos que aún quedan, uno (del siglo XV) estaría encerrado en el British Museum y el otro (del siglo XVII) en la Bibliothèque Nationale de París. Un ejemplar del siglo XVII se halla en la biblioteca Widener en Harvard y otro en la biblioteca de la Universidad Miskatonic en Arkham, Massachusetts. Existe otro igualmente en la biblioteca de la Universidad de Buenos Aires. Existen probablemente numerosos ejemplares secretos más, y un rumor insistente asegura que un ejemplar del siglo XV forma parte de la colección de un célebre multimillonario americano. Otro rumor menos consistente asegura que un ejemplar del siglo XVI en versión griega está en poder de la familia Pickman de Salem.”



que provoca experiencias alucinógenas, lanzar 1D4 por jugador:

- 1- Horda de sicarios que salen por todas partes (incluso del techo)
- 2- Una piedra enorme cae del techo y avanza rodando hacia los PJ
- 3- Oye un grito atrás y ve que uno de sus compañeros esta siendo degollado por un siqario de Fu-Manchú
- 4- Fu-Manchú se convierte en un monstruo informe que va avanzando lanzando gritos guturales (tirar por Salud Mental, si no la pasa pierde 1D6, sino 1)

La tirada se repetirá cada 5 turnos. Si hacen caso omiso de lo que ven la alucinación persistirá y sucederán las cosas como si realmente pasaran. Si mueren sencillamente se desmayarán. Despertando al cabo de una hora.

El túnel continua 200m y va a dar a un descampado.

## Mansión de John Burton

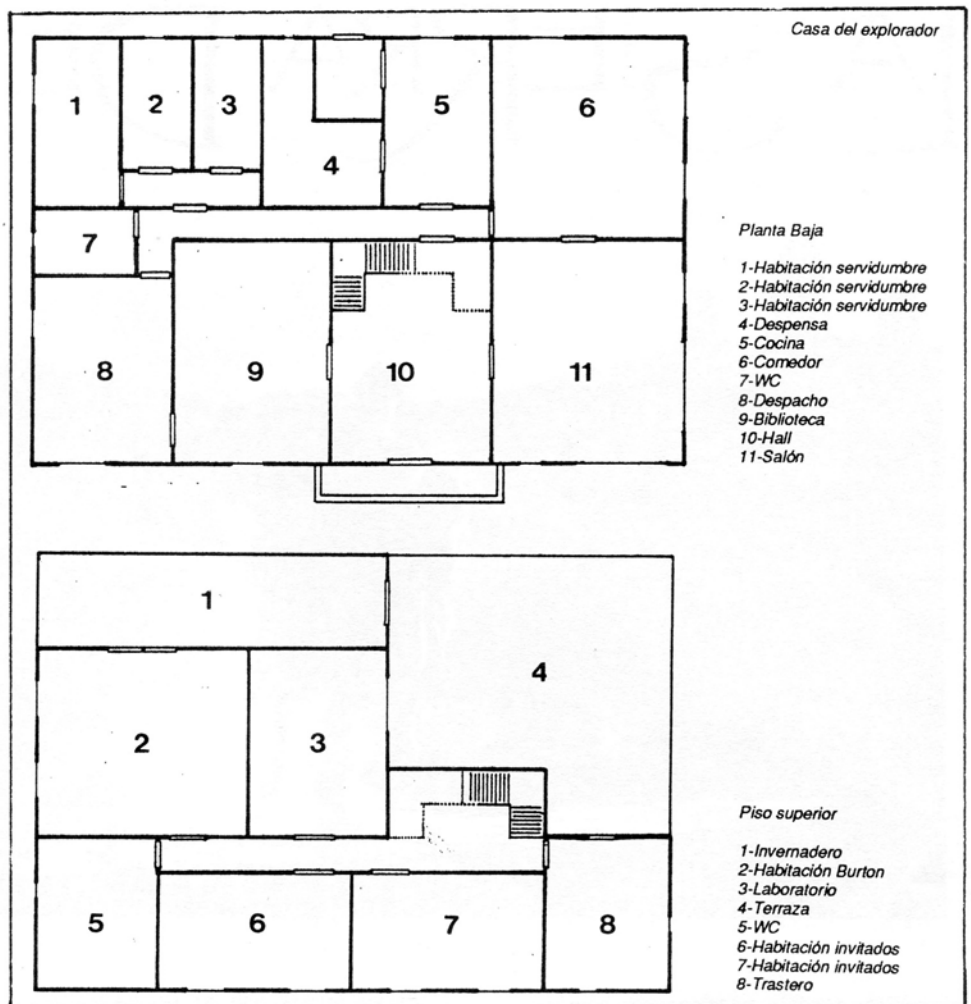
Si los PJ han relacionado la carta encontrada en el despacho del Dr Fu-Manchú con la noticia en el diario del día 1 (el de la tarjeta que se encontró en el cuerpo del agente ahogado) sabrán que el objetivo del Dr. es el explorador John Burton. Su dirección es conocida (lo pueden encontrar en cualquier anuario).

En la casa viven el profesor, el mayordomo Horace Parker, su mujer y cocinera Mary, el criado chino Lin-Phu (servidor de Fu-Manchú) y la criada Stella Brooke

**Día 2:** El profesor estará demasiado ocupado para recibir a alguien.

**Día 3:** El profesor desayuna a las 8, a las 9 toma su pipa habitual en el despacho (el tabaco esta drogado). A las 9h 10 min. el criado chino hace pasar a Fu-Manchú y a su guardaespaldas (dacolt con sable) por la ventana del despacho. Hipnotiza al profesor y lo manda buscar el pergamino que encontró en la tumba. Una vez con él en su poder le ordena que al despertar se dirija hacia el sarcófago y lo abra (el sarcófago se encuentra en el salón). Después de esto se van los tres: Fu-Manchú, su guardaespaldas y el criado chino. Son las 9h 20 min. El profesor se despierta a las doce a menos de que los PJ lo despierten antes. Cuando despierte, éste sólo intentará dirigirse al salón para abrir el sarcófago. En su interior espera un vampiro de fuego con órdenes de abrasar al que lo abra e incendiar luego la casa. Si despiertan al profesor recordará haber tenido un sueño muy raro (ver sueño). Si le preguntan sobre el pergamino del sueño él irá a buscarlo al salón y verá que ha desaparecido. Entonces mencionará que tomó unas notas para su libro y se las enseñará (ver De Leng en el yermo Frío). Observa que la llanura de Iquanok mencionada en el texto la ha localizado en un lugar determinado del Himalaya señalándolo en un mapa. Después de esto sentirá una cierta urgencia por quedarse solo e ir a ver el sarcófago comentando a los jugadores que tiene que ir a examinarlo.

**Sueño:** "Estaba en esa situación extraña en la que uno sabe que está soñando pero no puede despertarse. Soñé que se me iba acercando una cara cada vez más próxima. Veía claramente sus ojos malignos, ictericos y oía el susurro de su boca que parecía darme algún consejo. Creo que mencionaba el pergamino que encontré en mi último viaje. Aquella intimidad susurrante era algo repulsivo, indescriptible. Luego, la cara se



*apartó de mí, y retrocedió hasta no ser más que una cabeza de alfiler en la oscuridad, casi como una cosa viscosa, fluida. Soñé que las paredes del despacho se movían, que toda la casa desfilaba ante mí, hasta que el salón llegó a mi encuentro. De pronto volvía a estar en el despacho. Volví a oír a quella voz insinuante y ambigua. Vi como sus palabras salían de su boca rodeándome hasta que la oscuridad me envolvió."*

**De Leng en el Yermo Frío:** "Quien busque hacia el norte más allá de la crepuscular tierra de Inquanok, encontrará en medio del helado yermo la oscura y enorme meseta de la tres veces olvidada Leng. Conoceréis la Leng que ha rehuído el tiempo por los malignos fuegos que siempre arden, y el espantoso chillido de los escamosos pájaros de Shantak que, muy arriba, recorren el aire; por el aullido de Na-Gah que empolla en tenebrosas cavernas y se aparece en sueños a los hombres con extraña locura; y por el templo de piedra gris bajo la guarida de los Lúgubres de la noche, donde está el que lleva la máscara amarilla, el de los mil rostros.

*Pero guárdate, oh hombre!, guárdate de Aquellos que pisan en la Oscuridad de las murallas de Kadath, porque el que perciba sus cabezas mitradas conocerá las garras de la muerte."*

## PNJ

**John Burton**

FOR 9, POD 12, CON 12, DES 9, TAL 14, APA

10, INT 18, EDU 20, Ptos Vida 13, SAN 60  
Competencias: Antropología 80%; Arqueología 95%; Astronomía 90%; Botánica 70%; Química 60%; Historia 75%; Biblioteca 65%; Lingüística 40%; Leer Latín 70%; Leer Alemán 80%; Hablar alemán 90%; Leer Francés 80%; Hablar francés 90%; Leer árabe 70%; Hablar árabe 30%; Leer inglés 100%; Hablar inglés 110%

## Sicarios

FOR 14, POD 6, CON 12, DES 11, TAL 12, APA 8, INT 5, EDU 8, Ptos Vida 12,  
Armas: cuchillo -ataque 50%, daño 1d6- lanzar 40%

## Dacolt Budoca

FOR 15, POD 13, CON 15, DES 18, TAL 15, APA 10, INT 10, EDU 12, Ptos Vida 15,  
Competencias: Esquivar 75%; Saltar 90%  
Armas: Patada -Ataque 80%, daño 1d6+1d4-; Puño -Ataque 90%, daño 1d3+1d4-

## Dacolt Sable

FOR 15, POD 12, CON 15, DES 18, TAL 14, APA 14, INT 12, EDU 13, Ptos Vida 15,  
Competencias: Esquivar 60%; Parar 70%  
Armas: Katana -Ataque 80%, daño 1d8+1d4-; Shuriquen -Ataque 75%, daño 1d6+1d4-

## Vampiro de Fuego

FOR 7, POD 13, CON 7, DES 17, TAL 1, INT 11, Ptos Vida 7  
Arma: Fuego -Ataque 85%, daño 2d6- Ver página 59 del manual.

Enric Grau y Ricard Ibáñez