



# EL TERROR DEL BOSQUE

UNA AVENTURA PARA  
LA LLAMADA DE CTHULHU



## 1. Prólogo.

24 de Agosto de 1922, Halifax, capital de Nova Scotia, Canada.

El profesor Horace Pettersen acaba de salir de la oficina de correos de la universidad Dallhousie y se dirige a su despacho en el edificio de ciencias.

Está atardeciendo y es el momento de tomar un té antes de continuar su investigación. El primer sorbo es cálido y penetrante, quizá en exceso, el profesor se acerca a la tetera para observar si ha puesto demasiado té en la bolsita, pero la cantidad es la adecuada. Un nuevo sorbo corrobora que algo no anda bien, el sol en la ventana se difumina, el horizonte se tambalea y la taza de té cae al suelo. Dos hombres entran en el despacho y amablemente le piden que se recueste, no les conoce, pero no tiene fuerzas para negarse, lo último que ve es la imagen difuminada de una tercera persona que observa desde la entrada, el resto es sombra.

### Protagonistas de la historia



Profesor Horace Pettersen: Profesor de Biología en la universidad DallHousie



Profesor Justin Lambert: Profesor de Historia en la universidad DallHousie y marcado por una terrible maldición.



Alcalde Charles Wyllbe: Alcalde de Halifax, presidente del Club Challenger y fundador de la secta "El Terror del Bosque"



Decano Niles Crane: Decano de la universidad DallHousie, miembro del club Challenger y miembro de la secta "El Terror del Bosque"



Inspector jefe Dennis Adams: Director de la policía local de Halifax, miembro del club Challenger y miembro de la secta "El Terror del Bosque"



Los hombres de Adams: Son matones a sueldo, expolicías que trabajan para Dennis Adams haciendo los trabajos sucios de la secta.



Señor Angus Hudson: Mayordomo del club Challenger.



Señora Sofía Grant: Secretaria de la universidad de DallHousie.



## Nota para el director de juego.

Lee esto solo si quieres dirigir la partida.

Durante toda la partida los personajes irán recibiendo pistas que les llevará a pensar que en el centro de toda esta historia hay un hombre lobo. Las balas de plata, los rituales en luna llena, el libro de la leyenda acadiana del Rou Garou, etc.. y en efecto, un hombre lobo es importante en esta partida pero no es la criatura malvada a la que se enfrentarán. Si los personajes cada vez sospechan más de un hombre lobo, déjales, ya les sacarás de su error al final.

El final de la partida debe de sorprender a los personajes, si son hábiles un hombre lobo (Lambert) les ayudará en la escena final en la que tendrán que enfrentarse ante el verdadero mal de esta historia, un retoño oscuro.



## Lo que ha ocurrido hasta ahora.

El profesor Horace Pettersen llegó a Halifax hace siete años, procedente de Arkham, para cubrir una plaza vacante en la facultad de ciencias de Dalhousie.

La plaza era un puesto soñado por Pettersen pues la península de Nueva Escocia presentaba un ecosistema semi salvaje muy atrayente para un biólogo como él. Al poco de llegar incluyó en su rutina semanal largas excursiones por el interior de la península.

Habían pasado cinco maravillosos años cuando en una de esas excursiones encontró algo que no había visto hasta el momento y que no había pensado encontrar nunca, en un antiguo claro del bosque de Kejim Kujik había una losa circular de unos 15 metros de diámetro con una estrella de nueve puntas grabada en la roca. Claramente representaba algún símbolo perteneciente a algún tipo de culto religioso, probablemente acadiano, sobre el cual sus miembros practicarían rituales en ese mismo lugar varios siglos atrás.

Tras un registro de la zona el profesor encontró algo más, cuyo valor era aun mayor, en una funda de cuero encontró una colección de papiros que formaban una especie de manuscrito sin encuadernar escritos en francés antiguo, cuyo nombre rezaba "Cults des Gouls", junto a él se encontraba en otra bolsa de cuero un pequeño colgante con una piedra tallada con la misma estrella de nueve puntas que había visto en la losa.

Siendo consciente de que podría haber hecho un gran descubrimiento se



dirigió a su despacho de la universidad para comenzar el estudio del libro.

Las siguientes semanas Pettersen se dedicó en cuerpo y alma a la lectura del manuscrito, hora tras hora escudriñaba entre las páginas haciendo grandes esfuerzos por entender lo que allí se describía, seres de nuestro mundo humanoides pero no humanos, criaturas de otros planos ni humanos ni animales pero tan poderosos y peligrosos que podrían resultar mortales para nuestra civilización y por último rituales de protección y curación, un camino distinto para entender la naturaleza tal como la conocemos.

Esto fue lo que más le llamó la atención, dedicó largas horas de trabajo entre clase y clase traduciendo los hechizos que consideraba adecuados para el avance de la ciencia, su objetivo era encontrar la cura a todas las enfermedades, incluso, ¿por qué no? la inmortalidad.

Tras un año de estudio había conseguido transcribir a su diario cuatro complejos hechizos relacionados con la protección, la curación y la adquisición de una misteriosa energía mágica, sin embargo, el final del camino parecía alejarse cada vez más a medida que iba descubriendo la amplitud de la realidad que nos rodea y la cantidad de misterios que se adivinan tras el negro manto del universo.

Esta nueva realidad no le hizo demasiado bien al doctor Pettersen, sobre todo, porque empezó a llamar la atención sobre si mismo al cambiar sus hábitos, su carácter, sus formas y sus modales, lo que hizo intervenir al Decano de la universidad, el doctor Niles Crane

El decano en persona registró el despacho de Pettersen y encontró tango el estudio que estaba realizando como el manuscrito, al darse cuenta de la relación que podría tener esto con el estado de salud del doctor, tomó el manuscrito y se lo llevó de allí.

Pettersen, al volver a su despacho y no encontrar el manuscrito entró en un estado de ansiedad montando una espectacular escena de gritos, y amenazas a ninguna parte. Este disturbio fue sofocado tras la intervención de varios profesores, y bedeles del edificio que tras inmovilizar



©FFG

al profesor solicitaron su traslado a un centro médico.

El traslado resultó muy conveniente para Pettersen, tras una semana de delirios febriles y convulsiones, entro en un estado de relajación que le mantuvo sumido en sopor durante tres días. Al amanecer del cuarto día despertó mostrando un buen estado, los rasgos de su cara se habían suavizado y la tensión muscular había desaparecido. Daba la sensación que la actuación del Decano había resultado muy conveniente, sin embargo, el desenlace de los acontecimientos no resulto como había pensado.



El Decano llevó el manuscrito al club Challenger donde lo compartió con el alcalde Wyllbe y con el Inspector jefe de la policía local, mientras disfrutaban de una velada de tertulia, whisky y habanos. Lo que era una noche común de sábado se convirtió en el comienzo de una espiral degenerativa que afectaría a toda la población de la ciudad. El Alcalde Wyllbe le pidió el manuscrito al Decano para poder ojearlo durante algún tiempo muerto que encontrara entre la alcaldía y la presidencia del club. El Decano aceptó y el Alcalde guardó el manuscrito en la caja fuerte de la sala presidencia del Challenger (lugar donde los personajes podrán encontrarlo).

Durante las siguientes semanas, el alcalde Wyllbe ojeó, como había dicho, el manuscrito, pero rápidamente la fascinación por los temas que trataba le hizo volcarse en su lectura, dedicándole cada día más y más horas, hasta que un día, reunión a sus dos colegas para contarles lo que había descubierto, en este caso la ambición de todo político, el acceso a un poder casi absoluto, gracias a un "ritual de convocación" que había podido transcribir del manuscrito.

En el propio manuscrito describía los elementos para poder realizarlo. Debía de realizarse en una noche de luna llena por un grupo de 9 seguidores colocados al rededor de una estrella de 9 puntas grabada en la tierra y un bastón de madera de roble. Incluso, en el propio manuscrito daba indicaciones de donde se podría realizar el ritual en el bosque de Kejim Kujik, dentro de la península de Nueva Escocia. La noche del 9 de de Abril de 1922 un grupo de 9 hombres realizaron por primera vez en tres siglos el ritual de convocación de un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath con buen resultado. El Retoño apareció y todos los allí presentes cayeron

inmediatamente bajo su influjo de poder. Eligió de entre todos ellos al alcalde Wyllbe para dirigirse a él, pues le pareció el líder de esas simples criaturas que se autodenominaban humanos, pidiéndole el bastón de madera de roble. El Retoño Oscuro realizó un encantamiento sobre el bastón y se lo devolvió al Wyllbe, indicándole como debía de usarlo a partir de ese momento. Cada noche de luna llena deberían de reunirse de nuevo en ese mismo lugar, pero la próxima vez deberían de traer un invitado, un esclavo para poder entregar al dios Shub-Niggurath, a cambio, el retoño les entregaría la energía del esclavo almacenándola en el bastón, el intercambio parecía justo, sangre por poder, el deseo que el ser humano había perseguido durante milenios.



©FFG

Durante las siguientes lunas la recién creada secta "Cultistas del Terror del Bosque" realizó el sacrificio ritual hasta cuatro veces antes de llamar la atención. La inquietante situación que se había producido en Halifax al haber desaparecido cuatro personas sin que



nadie más volviera a saber de ellos no solo creó cierto pánico entre la población si no que llamó la atención del profesor Pettersen y de otro ser del bosque, del que hablaré un poco más adelante.

Pettersen comenzó a investigar tras la tercera desaparición, pues temía que la pérdida de su manuscrito, donde se describían terribles sacrificios humanos tuviera algo que ver con aquella situación. Pettersen siguió los pasos de los desaparecidos y en los tres casos la pista se perdía con una detención rutinaria de la policía tras un disturbio, todos relacionados con el alcohol y con los barracones que se habían convertido en bares clandestinos en la zona norte de la ciudad tras el desastre del 6 de diciembre de 1917 (Lector, consulta la wikipedia) Al ir a informarse en la policía le indicaban que no se había detenido a ninguno de los desaparecidos aquellas noches, sin embargo, si que eran visitantes comunes de las celdas de la comisaría. La intuición de Pettersen le decía que alguien de la policía estaba detrás de las desapariciones.

El hecho de relacionar el robo del manuscrito y las desapariciones le llevó a una conclusión un tanto aventurada, sin embargo muchísimo más acertada de lo que podría imaginar en un primer momento, si la persona o personas culpables de las desapariciones eran también culpables del robo del manuscrito debían de tener una relación tanto con la universidad como con la comisaría de policía. Esta relación le llevó, casi sin quererlo al club Challenger, donde se reunían asiduamente el decano de la universidad el doctor Niles Crane y el Inspector jefe de la policía de Halifax Dennis Adams.

Esta conclusión le llevó a dejarse ver por el club, donde le impidieron la entrada al edificio, al igual que cualquier caballero no socio del mismo. Pettersen, como buen científico buscador de la verdad, se sintió aun más intrigado por el club, lo que le llevó a buscar la manera de entrar en el mismo, sin embargo, desistió rápidamente de esa intención cuando comenzó a sentirse continuamente vigilado. Fue entonces cuando decidió escribir a uno de los personajes, enviándole el resultado de sus estudios, un caja de balas de plata sobre las que realizó el hechizo de bendecir hoja (haciéndolas terriblemente peligrosas para criaturas de otros mundos, como el un retoño oscuro de Shub-Niggurath) y el amuleto que había encontrado años atrás con el manuscrito.

Esa misma tarde envió el paquete y al regresar a su despacho de la universidad se encontró con un mal té.

En estos momentos el profesor Pettersen se encuentra en la mazmorra mas profunda y oscura de la comisaría central de Halifax, custodiado por los dos policías de mayor confianza del inspector, es muy poco probable que los



©FFG



personajes puedan sacar de aquí al profesor según está planteada la historia.

Como se indicaba anteriormente otro ser del bosque se había sentido alertado no solo por las desapariciones, si no también por los rituales realizados en las noches de luna llena, la criatura es un hombre lobo que por su naturaleza salvaje recorre los bosques de Nueva Escocia las noches de luna llena resultando testigo de los últimos sacrificios rituales y de la invocación del Retoño Oscuro, lo que considera, no solo una amenaza para él, si no para el bosque y para toda la península.

El hombre lobo es el profesor Lambert también residente en la universidad Dalhousie, ocupando una plaza titular en historia. Lambert tiene más de 100 años, debido a su maldición la muerte parece que le es esquiva, además no envejece, por lo que aparenta tener unos 40 años.

Por último, tiene que esconder su ascendencia acadiana lo que probablemente le acarrearía una expulsión de la universidad y la

exclusión de la gran mayoría de la sociedad de Halifax.

Todos estos secretos le hacen tener una vida solitaria para un hombre de su edad, sin embargo se vuelca con sus estudiantes a los que trata casi de forma paternal. Lambert conocía la existencia del manuscrito que encontró Pettersen a través de una leyenda de su familia, la cual decía que el manuscrito llamado "Cults des Gouls" había sido trasladado a Acadia (primer nombre de Nueva Escocia dado por los franceses que colonizaron estas tierras, de nuevo lector, te remito a la wikipedia) en el año 1668 y desapareció en la expulsión de los acadianos por los británicos en 1785. En el año 1800 la familia de Lambert volvió a la ya denominada Nueva Escocia y desde entonces la familia ha buscado el manuscrito sin éxito, Lambert tenía 18 años en 1801 cuando buscando el libro por el bosque de Keyim Kuyic fue mordido por un hombre lobo que le transmitió su maldición, cuando Lambert fue consciente de lo que le había ocurrido huyó de su casa y se ocultó en los bosques del norte de Canadá.

Tras un siglo de huidas e intentos de volver a empezar sin éxito volvió a Nueva Escocia donde consiguió la plaza de historia que ocupa en estos momentos. Las noches de luna llena Lambert sale a correr por el bosque en su forma salvaje, de esa manera fue como descubrió los rituales de "El terror del bosque"

Tras el último ritual



LA LLAMADA DE  
CTHULHU  
EL JUEGO DE ROL



el retoño oscuro le indicó al alcalde Wyllbe que un hombre lobo al que los humanos llaman Lambert les había descubierto. Le pidió su cabeza para el próximo ritual.

El Alcalde no tardó en relacionar al profesor Lambert con el hombre lobo.

### **Un poco de Historia (Fuente Wikipedia)**

Acadia (Acadie, en francés) es el nombre dado a las antiguas colonias de Nueva Francia en las tres provincias marítimas de Canadá (Nueva Escocia, Nuevo Brunswick e Isla del Príncipe Eduardo) así como una parte del Québec (sur de la península gaspesiana).

El origen del nombre "Acadia" es incierto. El término habría sido utilizado por primera vez en 1524 por el explorador al servicio de Francia Giovanni da Verrazano. Otra hipótesis dice que el nombre "Acadia" proviene del micmac alगतig y que designa un lugar de campamento o incluso que provendría del malecita quoddy, que significaría lugar fértil.

La región fue colonizada por primera vez por los franceses en 1604, pero los ingleses la reclamaron, en virtud de las exploraciones del navegante italiano Giovanni Caboto, en 1497 y 1498.

Jacobo I Estuardo de Inglaterra concedió Acadia al poeta y político escocés sir William Alexander en 1621, pero el control sobre ella cambió varias veces de mano durante el posterior enfrentamiento anglo-francés por la supremacía en América del Norte.

Los británicos obtuvieron el dominio de Acadia mediante el Tratado de Utrecht (1713), que puso fin a la Guerra de Sucesión española, con el que también consiguieron el dominio de Gibraltar, la isla de Menorca y otras posesiones del Imperio Español.

En 1755, debido al nuevo inicio de la guerra con Francia (la fase norteamericana de la Guerra de los Siete Años) y a las dudas acerca de la lealtad de los habitantes de Acadia, las autoridades coloniales británicas expulsaron a los acadios de sus tierras, les arrebataron sus propiedades y les dispersaron por las demás colonias británicas de América del Norte. Sin embargo, unos pocos pudieron regresar pasados unos años.

La historia del exilio acadio fue relatada en el poema *Evangeline* (1847) del poeta estadounidense Henry Wadsworth Longfellow.

Muchos acadianos se exiliaron en el sur de los Estados Unidos. Una comunidad destacable de ellos reside actualmente en el estado de Luisiana, donde todavía hablan su propia lengua, el francés cajún.





## Escena 1. La llegada del paquete

(31 de agosto de 1922)

Son las cinco de la tarde en Arkham y los personajes están tomando una taza de té en la casa del personaje que habrá sido amigo del profesor Pettersen en la universidad de Miskatonic, cuando de repente llaman a la puerta. El cartero trae un paquete.

El paquete proviene de Halifax, Nueva Escocia y el remitente es Pettersen. Ayuda 1.

*Estimado amigo.*

*Durante muchos años he recordado con cariño las horas que compartimos en la sección de ciencias ocultas de la universidad de Miskatonic y en estos momentos puedo poder asegurar que gracias a esos momentos eres la única persona que creo que entenderá mi situación.*

*He avanzado mucho en los últimos años en la investigación del ocultismo, tanto que he llegado a conseguir grandes éxitos. Esto se debe a que hace unos años encontré un manuscrito antiguo, en el se describían hechizos y rituales terroríficos, pero también había otros curativos a la par que poderosos. Créeme cuando te digo que solo quería hacer el bien cuando empecé con su estudio.*

*Hace un año más o menos alguien entró en mi despacho y robó el manuscrito, yo perdí completamente la cordura pues mis estudios sobre el libro se habían convertido en toda una obsesión, fui recluido en un sanatorio*

*mental durante una semanas, pero al salir me encontraba mucho mejor.*

*Fras unos meses todo parecía volver a la normalidad, sin embargo comenzaron a ocurrir las desapariciones. Algo me decía que había alguna relación entre esas desapariciones y el robo del libro por lo que me puse a investigar. Creo que llegué a alguna conclusión porque de repente noté que me estaban siguiendo.*

*Me siento en peligro, por lo que te mando unos objetos muy preciados para mi. Son una medalla que encontré junto al manuscrito, una caja de balas a las que he lanzado un hechizo (dale buen uso) y el diario donde he descrito la investigación de estos últimos años.*

*Por favor, ven cuanto antes, si cuando llegas, no puedes encontrarme busca en mi despacho, allí dejaré algo para que lo encuentres.*

*Un saludo.*

*Pettersen.*

**Objetos del paquete.**

- Caja con 30 balas de plata calibre 38: Sobre las balas se ha lanzado el hechizo de bendecir hoja por lo que si se disparan sobre una criatura de los mitos harán su daño completo, como por ejemplo a Un Retoño Oscuro. Las balas de plata también servirán para orientar a los personajes hacia la búsqueda de un hombre lobo.



- Colgante con medalla: Es un objeto mágico con el hechizo de protección. Protege de 8 puntos de daño antes de descargarse. Una vez descargado tarda 24 horas en volver a cargarse y volver a dar protección.

- Diario de Pettersen: En el diario se describe como realizar los siguientes cuatro hechizos. Bendecir hoja, Protección, Curar y Absorber magia. Se necesitan 20 horas para una lectura por encima y 2 semanas para su estudio completo.



©FFG

### **Preparativos para el viaje.**

Ya que por mi experiencia los jugadores suelen tardar mucho tiempo en elegir los pertrechos dejo unos cuantos elementos que podrían ser necesarios para la aventura.

- Pasaporte. Halifax está en Canadá por lo que habrá que llevarlo. No es muy importante, sin embargo sirve para meter en ambiente a los jugadores.

- Licencia de armas. En principio no está permitido meter armas en Canadá, pero dado que son los años 20 en la aduana serán permisivos si los

jugadores llevar las licencias en regla para su arma de fuego (solo se les permitirá entrar una). Evidentemente no están permitidas las armas ilegales, como por ejemplo una escopeta recortada. No estará permitida la entrada de cuchillos, espadas, rifles de ningún tipo, automáticas y mucho menos dinamita. Si los personajes se las ingenian podrían encontrar este tipo de armas en Halifax.

- Dinero. Es muy importante pues para una parte de la aventura los personajes deberán de comprar equipo en Canadá, a demás necesitarán el dinero para sobornos. Un personaje con buenos recursos económicos será muy necesario para el grupo.

- Equipo diverso. Pueden llevar todo lo que quieran pero siempre que pueda entrar en una maleta, como mucho dos. Los objetos indispensables serían linternas de mano (avisa que en los años 20 fallan mucho), juego de ganzúas (un ladrón sería muy necesario en el grupo) y si tienen crédito alto ropa de etiqueta. El equipo se completaría con pistolas del calibre 38 pues son las que sirven para las balas de plata. Todo lo demás no es indispensable.

Como viajar a Halifax.

Básicamente hay tres maneras para llegar a la capital de Nueva Escocia, la primera y más rápida es el Ferry que sale de Boston a las 21:00 y llega a Halifax a las 7:00. Los personajes tendrán el tiempo justo para ir a sus casas, hacer el equipaje y salir corriendo.

Otra manera es en coche, el trayecto dura 16 horas y es obligatorio parar a mitad de camino para descansar. A



demás los viajes en coche se hacen de día, ya que las gasolineras cierran de noche, por lo que tendrían que salir por la mañana y parar a dormir en algún motel de carretera.

Si los personajes preguntan por un viaje en tren diles que no existe ningún tren directo hacia Halifax y que habría que hacer un cambio de tren en la frontera, que además les obligaría a hacer noche en un motel. Es el medio más caro y más lento, día y medio de viaje, aunque, eso sí, el más cómodo.

## **Escena 2. Viaje nocturno a Halifax**

Tanto si los personajes van en ferry, tren o automóvil deberán de pasar una

noche de viaje, momento en el que serán atacados por un grupo de matones a sueldo del inspector Dennis Adams. Los personajes tendrán que dormir y entonces atacarán.

Los matones buscan el diario de Pettersen, saben que existe y que lo envió en el paquete el cual han seguido hasta la casa del personaje amigo del profesor.

Los matones son profesionales y saben seguir sin ser vistos, hasta que actúen pasarán totalmente desapercibidos. Si los personajes viajan en coche si que podrán notar que alguien les sigue, pero tendrán que realizar con éxito una tirada de descubrir/2, si esto ocurre y los personajes intentan darles esquinazo con el coche se producirá





una más que interesante persecución con dos Ford T de la época.

En caso contrario atacarán cuando los personajes estén dormidos, en el motel de carretera, en el de la frontera o en el camarote del ferry . El objetivo es el diario, así que no querrán matar a nadie salvo que alguien se empeñe demasiado en protegerlo.

En el caso de que los personajes vayan en ferry los matones huirán en una barca que ya estará bajada, los matones habrán sobornado a un tripulante para permitirles hacerlo.

#### MATONES:

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
UNO	13	15	15	16	12	15
DOS	12	14	14	10	11	14
TRES	13	15	15	16	12	15
CUATRO	12	14	14	10	11	14

Bonificación al daño: +1D4

Ataques:

Revólver 38 45%, daño 1D10

Porra 40%, daño 1D6 + bd.

Puñetazo 40%, daño 1D3 + bd

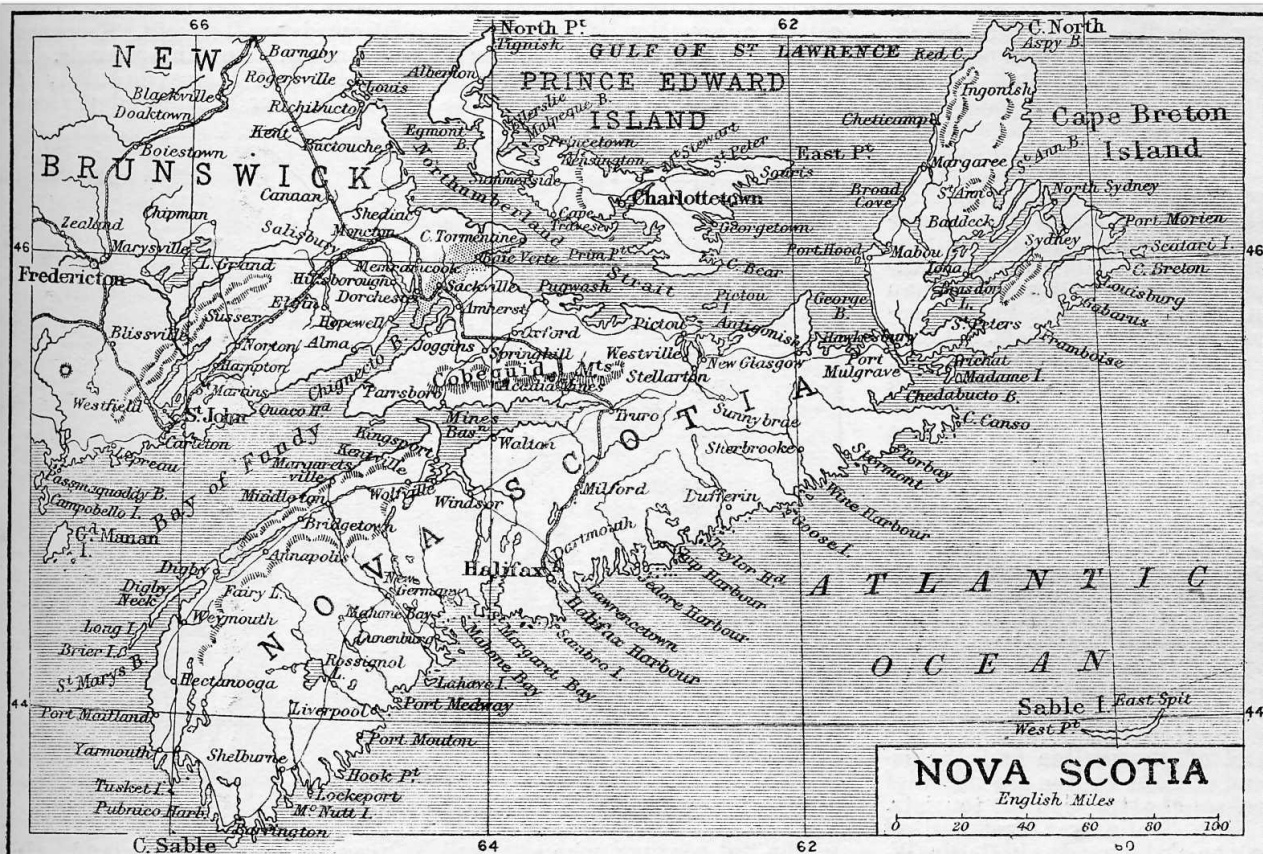
Habilidades:

Conducir automóvil 50%.

Discreción: 45%

Si los personajes capturan o matan a uno de los matones podrán descubrir que tienen pasaportes canadienses, pero no les dirán nada más y pedirán un abogado. Si los personajes van por las malas y torturan a un matón cantará y les dará el nombre del inspector jefe, sin embargo perderán 1D6 de puntos de cordura por brutalidad.

Si consiguen el nombre, los personajes estarán alertados de la policía local, úsalo para generarles cierta paranoia, vendrá bien para crear ambiente.









### Escena 3. Visita a la universidad Dallhousie

(1 o 2 de septiembre de 1922)

La única pista que tienen los personajes es la carta de Pettersen y les llevará a la universidad. Cuando los personajes lleguen al campus y pregunten por el profesor les responderán que no saben donde se encuentra ahora mismo, sin embargo pueden probar a buscarle en su despacho.

Los despachos de los profesores se encuentran en un mismo edificio, el despacho de Pettersen es el número 15 de la segunda planta. En el despacho 16 justo en frente se encuentra el despacho del profesor Justin Lambert y al fondo del pasillo se encuentra el despacho número 1 del decano Niles Crane.

Antes de acceder al despacho los personajes serán atendidos por la Señora Sofia Grant, secretaria del decano. Les informará que no han visto al profesor Pettersen desde hace ocho días, el mismo día que estaba fechada la carta que recibieron los personajes, si no se dan cuenta por ellos mismos puedes indicarles a los personajes que hagan una tirada de idea y si la sacan díselo.

La señora Grant les dirá que pueden hablar con el decano, pues se encuentra en ese momento en su despacho.

- Entrevista con el decano.

El decano recibirá amablemente a los personajes en su despacho, haciendo gala de sus buenos modales y de una refinada educación les ofrecerá una taza de té.

Tras servir el té informará a los personajes de que el profesor ha desaparecido y que no saben nada de él desde hace ocho días. Evidentemente es mentira, los personajes podrán hacer una tirada de psicología, un éxito les indicará a los personajes que el decano oculta algo.

También les hablará del suceso que ocurrió hará casi un año, en el que el profesor Pettersen sufrió un ataque de ansiedad y tras ser detenido por varios profesores fue internado en un sanatorio de salud mental del que salió diez días después, visiblemente recuperado.

Por último les hablará del profesor Lambert. Les indicará que desde hace varias semanas tenía una actitud sospechosa pues le daba la sensación de que vigilaba al profesor Pettersen últimamente. A demás nadie sabe en realidad de que familia es Lambert pues apareció hace unos años y consiguió la plaza de historia.

En realidad el decano Crane quiere generar sospecha sobre Lambert porque sabe que es un hombre lobo, de hecho al terminar la entrevista invitará a los personajes a entrar en el despacho de Petersen (si no lo han hecho ya)





donde podrán descubrir el libro sobre la leyenda del Rou Garou que el decano dejó sobre la mesa de Petersen.

**Pistas que se pueden conseguir en la entrevista:**

- Pettersen desapareció el mismo día que envió el paquete a los personajes
- Hace un año Pettersen sufrió un ataque de ansiedad y fue internado por ello
- El decano apunta a Lambert como sospechoso
- Una tirada exitosa de Psicología indica que el decano oculta información.

**- El despacho de Petersen.**

En el despacho se encuentra una pista muy importante, los personajes deben de entrar al despacho y registrarlo.

En el despacho los personajes podrán encontrar una mesa escritorio perfectamente ordenada con un ejemplar de "La leyenda del Rou Garou" en la posición de lectura.

Tras la mesa hay una librería con varias colecciones de biología y botánica y un par de libros sobre ciencias ocultas cuya lectura daría un 5% en la habilidad.





En la pared derecha está colgado un marco con una colección de coleópteros, y en la izquierda hay una mesita con una tetera, un jarrón con té y varias bolsitas.

Si los personajes realizan con éxito una tirada de descubrir encontrarán bajo el escritorio un sobre que contiene una relación de personas desaparecidas (en concreto cuatro) siempre una semana antes de la luna llena y una tarjeta del club Challenger.

Si los personajes declaran que examinan el té diles que hagan una tirada de biología. Un éxito les indicará que las hojas del jarrón de té están mezcladas con adormidera. Cualquier persona que beba el té caerá inconsciente si falla una tirada de resistencia contra un veneno de POT 18.

**Pistas que se pueden conseguir en el despacho:**

Pettersen estaba leyendo un libro sobre el Rou Garou (pista falsa colocada por el decano)

Alguien drogó el té de Pettersen

Una tirada exitosa en descubrir revelará a los personajes un sobre con una tarjeta del club Challenger y un relación de cuatro desapariciones producidas en los últimos meses (ya se indicaba en la carta) ayudas 2 y 3

- El profesor Lambert.

El despacho del profesor Lambert se encuentra justo en frente del despacho de Pettersen. Si los jugadores se sienten interesados en entrar en el despacho sin permiso tendrán que realizar con éxito una tirada de abrir cerraduras.

En el despacho no hay nada relevante del caso ni de la identidad secreta de Lambert, sin embargo en una de las

paredes está colgado una bandera Acadiana.

Sea porque los personajes hayan entrado en el despacho de Lambert o estén saliendo del despacho de Pettersen, se encontrarán por casualidad con el profesor Lambert el cual se acercará a ellos preguntando si son los amigos de Pettersen.

Les indicará que acababa de terminar las clases por hoy y que iba a dar un paseo antes de ir a casa por lo cual les invita a pasear con él para poder hablar de Pettersen.

Lambert piensa que tanto el alcalde como el decano están detrás de la desaparición de Pettersen pero no puede revelar nada de lo que sabe pues pondría en peligro su identidad secreta de hombre lobo.

Les contará a los jugadores que alguna vez salió a pasear con Pettersen pero que no sabe donde se encuentra ahora (lo que es cierto). Si los personajes mencionan algo sobre ciencias ocultas o sobre los hombres lobo Lambert dirá que no sabe nada de ello sin embargo, si los personajes consiguen con éxito una tirada de Psicología podrán notar como Lambert se pone nervioso ante estas preguntas dejando claro que oculta algo.

La conversación no dará para mucho, el grupo será abordado por 5 ó 6 matones (siempre 1 más que el número de personajes mientras pasean por una calle desierta. Dos aparecerán por detrás y tres de ellos aparecerán por delante, en un coche Ford T de que se bajarán y caminarán despacio hacia los personajes.

La intención de estos matones será la de llevarse con ellos al profesor



Lambert, el cual no intervendrá en principio para evitar una transformación accidental. Dependerá de los jugadores si intervienen o no.

Si los jugadores intervienen y evitan que los matones se lleven a Lambert, este se sentirá en deuda con los personajes. Les dirá que debe de abandonar la ciudad pero que les encontrará pasados unos días.

Si los matones acaban llevándose a Lambert, este no podrá ayudar a los personajes en la escena de El bosque y formará parte de los sacrificios en la escena El ritual

En cualquier caso, si los personajes se enfrentan a los matones se producirá una pelea en plena calle, primero a puñetazos y porrazos y si la cosa se pone muy seria con pistolas. Los matones no quieren llamar la atención así que no sacarán las pistolas al menos que las saquen los personajes primero.

#### MATONES:

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
UNO	13	15	15	16	12	15
DOS	12	14	14	10	11	14
TRES	13	13	15	16	12	14
CUATRO	12	12	14	10	11	13
CINCO	13	11	15	16	12	13
SEIS	12	10	14	10	11	12

Bonificación al daño: +1D4

Ataques:

Revólver 38 45%, daño 1D10

Porra 40%, daño 1D6 + bd.

Puñetazo 40%, daño 1D3 + bd

Habilidades:

Conducir automóvil 50%.

Discreción: 45%

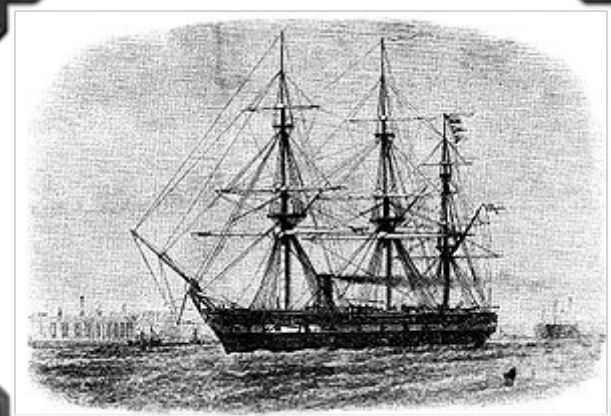
## Escena 4. El club Challenger

- Investigaciones previas.

Antes o después los personajes acabarán llegando al Club Challenger. Pero antes probablemente querrán informarse de algunas cosas.

Si intentan seguir el rastro de las cuatro personas desaparecidas que estaba en el sobre la pista se pierde siempre en la comisaría de policía.

La policía de Halifax declara que los desaparecidos se involucraron en peleas antes de su desaparición y que no se ha sabido más de ellos. Es cierto, sin embargo toda la verdad es que tras esas peleas fueron detenidos y encerrados en los calabozos de la comisaría norte, la zona más dañada por la explosión de 1917 y donde la ruina y la pobreza obliga a la policía a emplearse a fondo. Los desaparecidos tuvieron la mala suerte de ser elegidos por el Inspector jefe Dennis Adams para ser protagonistas del sacrificio al retoño oscuro.



HMS Challenger



Una tirada de Psicología no valdrá para nada, pues la persona con la que hablen de la policía no tendrá ni idea de la existencia de sectas ni de sacrificios.

Si los personajes desean informarse sobre el club Challenger podrán encontrar la siguiente información preguntando por la zona y tras realizar tiradas de charlatanería:

- El club fue fundado en 1808 con el nombre de club de caballeros escoceses.
- Solo admite caballeros miembros con demostrable linaje escocés
- Se han hecho muy pocas excepciones al punto anterior, pero siempre ha sido con caballeros de gran reputación y mucho dinero.
- El club cambió el nombre en el año 1873 por Club Challenger debido a la llegada de la expedición del mismo nombre al puerto de Halifax.
- En la actualidad los miembros más importantes del club son el alcalde Charles Wyllbe, el decano de la universidad Niles Crane y el inspector jefe de policía Dennis Adams.
- El alcalde Wyllbe es el actual presidente del club.
- El servicio del club está formado por camareros y cocineras y son contratados por el mayordomo del club el señor Angus Hudson, un hombre recto en las formas. Sin embargo su familia es de la parte norte de la ciudad donde peor se está pasando y aceptaría sobornos a cambio de información o de un puesto de trabajo en la servidumbre.
- Solo se puede ser invitado al club por un socio que expresamente realice una invitación formal a través de una carta

del club. Para que un personaje sea invitado debe de tener crédito 70 como mínimo y tendrá que presentarse antes a un miembro del club. Un personaje con crédito 80 o más podrá ser invitado tan solo con enviar una nota a uno de los socios expresando su deseo de conocer el club. Añado que un personaje criminal con 80 o más de crédito también sería invitado, la excentricidad de los miembros de este club exclusivo les haría disfrutar sobremanera de una personalidad tan reconocida en el "mundo del crimen". En este caso el criminal tendría que ser considerado un gran ladrón de obras de arte o algo parecido.

Para darte un ejemplo de excentricidad con ladrones pongo unas frases de la película Ocean's Twelve:

En el 97 robó la Galería Tate en Londres, el Louvre de París dos veces, y el Museo del Prado.

- Espera. ¿El Museo del Prado en el 97? Ése fue Moretti. Todos saben eso. -

Él es Moretti. Es uno de sus alias. Para ahorrar tiempo, pasaré a mi favorito. En el 2002, robó el yate de 200 pies del Rey de Marruecos. Se desvaneció. La tripulación apareció días después en una balsa. No recordaban nada.

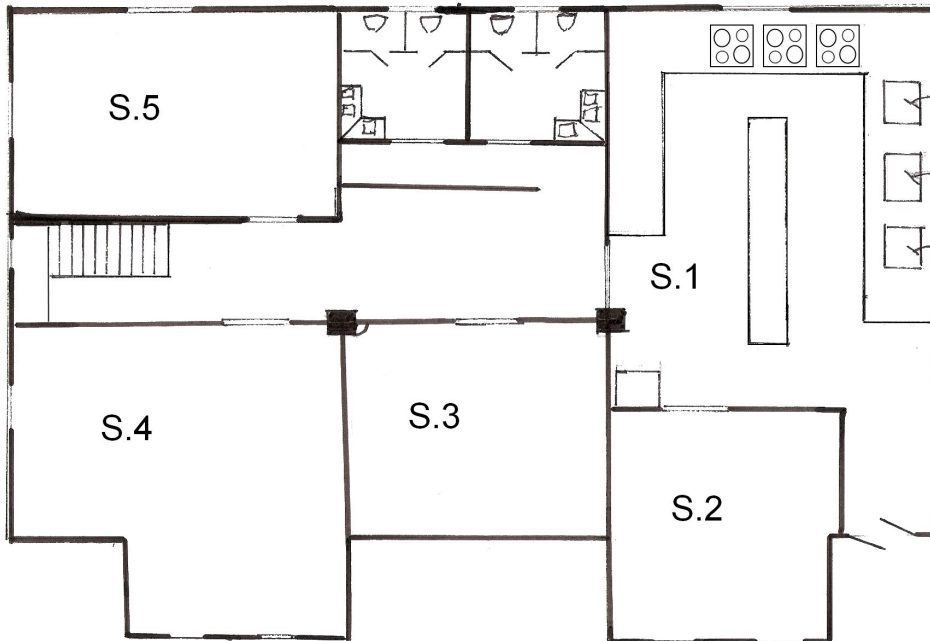
- ¿Cómo escondes un yate de 200 pies? -

Si el rey lo sabe, no lo ha dicho. Lo recuperó un mes más tarde. Ahora juega al tenis con Toulour todos los fines de semana.





## Sótano

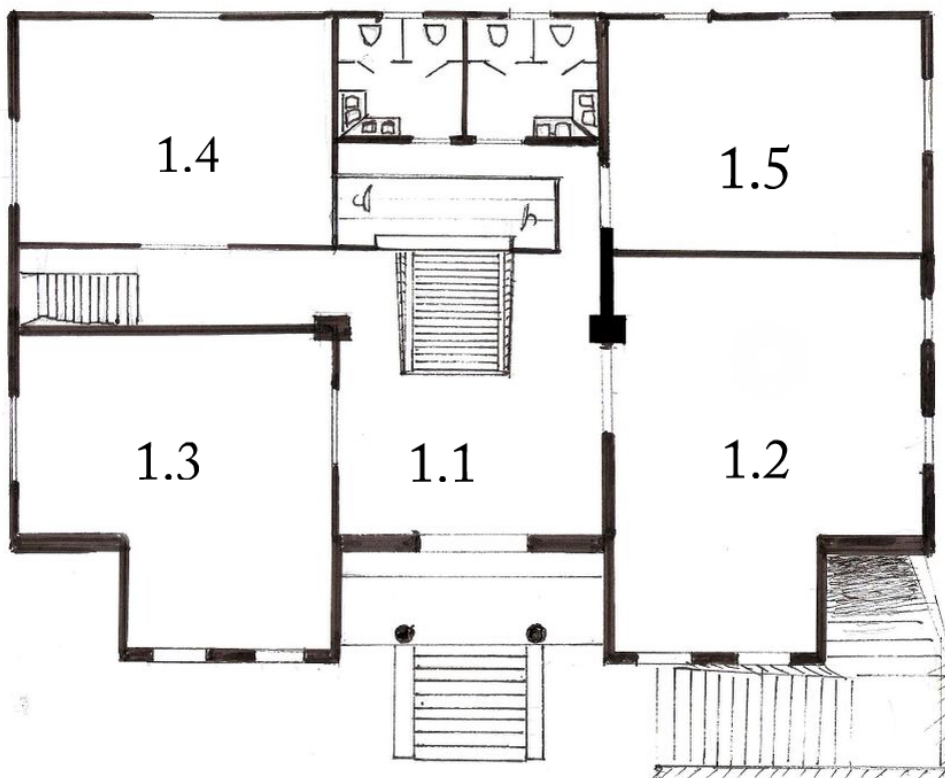


Leyenda del mapa:

Sótano:

- S.1. Cocina,
- S.2. Despensa,
- S.3. Lavandería,
- S.4. Comedor del servicio,
- S.5. Bodega.

## 1ª Planta

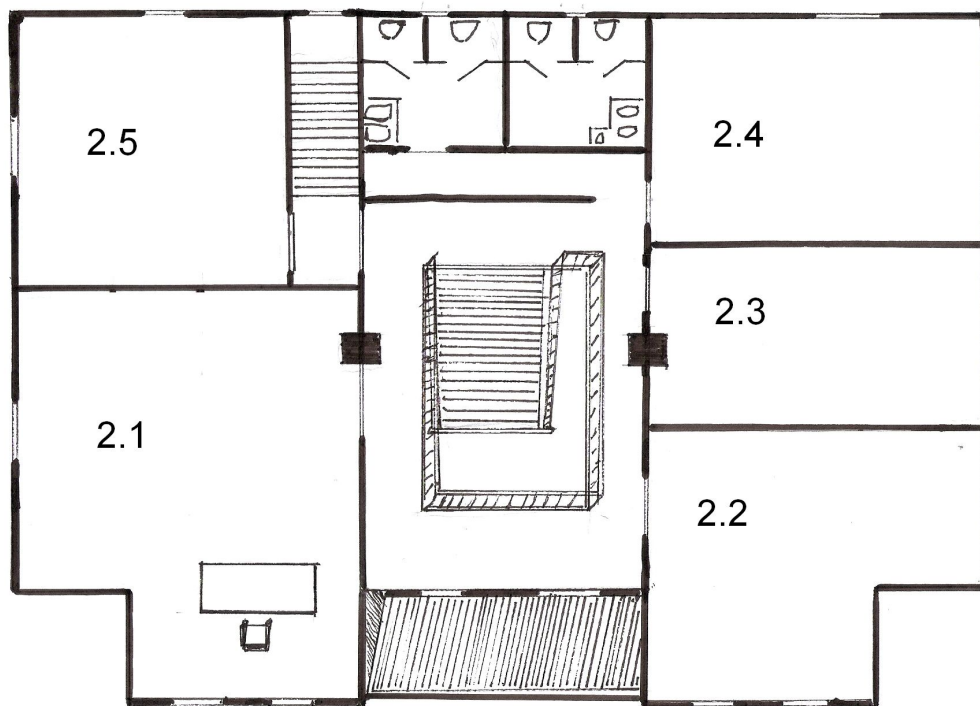


1ª Planta:

- 1.1. Vestíbulo,
- 1.2. Salón principal,
- 1.3. Comedor,
- 1.4. Salón de fumar,
- 1.5. Biblioteca.



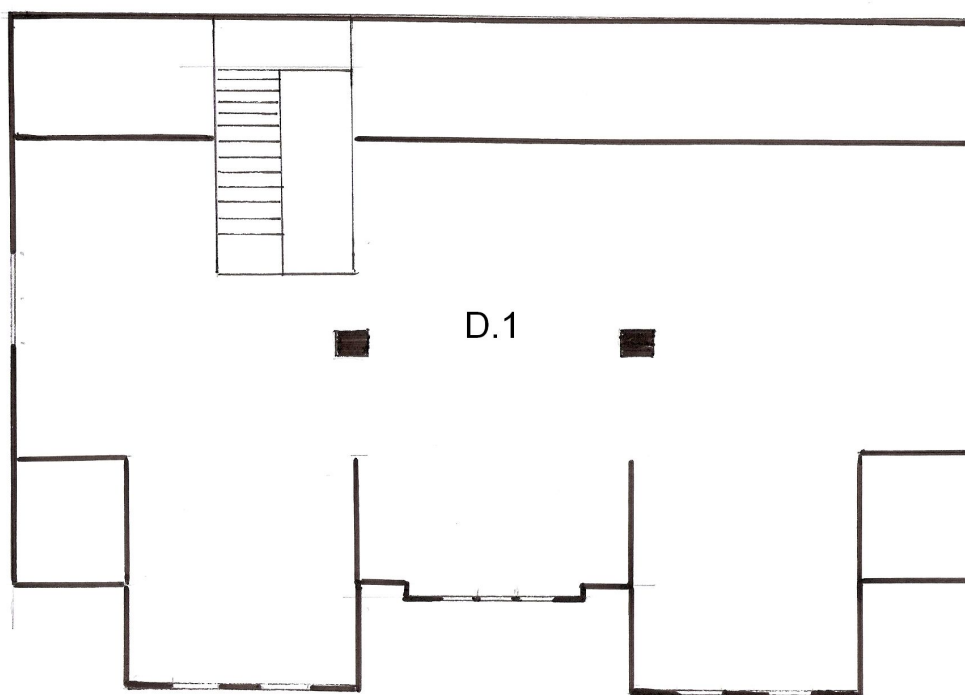
## 2ª Planta



2ª Planta:

2.1. Despacho del presidente del club,  
2.2. Sala de lectura,  
2.3. Sala de billar,  
2.4. Sala de juegos,  
2.5. Sala de la maqueta.

## Desván



Desván:

D.1. Desván diáfano o (trastero)



- Accediendo al club Challenger (legalmente).

Si los personajes no tienen el suficiente crédito para poder acceder por la puerta principal al club su única vía de acceso "legal" es ser contratados como parte del servicio.

Para ser contratados tendrán que presentarse como camareros o cocineras expertas (tiradas de charlatanería) o tener unas referencias muy buenas (tiradas de crédito para las referencias si alguno de los personajes está acomodado) Como hemos dicho más arriba también serviría un buen soborno pues la familia del mayordomo el señor Hudson tiene una gran necesidad en estos momentos.

Una vez dentro los personajes deben de reconocer la casa y sobre todo saber donde buscar.

La información se puede sacar de dos maneras.

- Un socio, tomando una copa de coñac con uno de los personajes le dice que el presidente (el alcalde Wyllbe) tiene un despacho con una caja fuerte de uso exclusivo, cuya llave lleva siempre encima.

- Un camarero o cocinera cotilleando con uno de los personajes le explica como el presidente (el alcalde Wyllbe) se encierra en su despacho todos los días hasta altas horas de la noche, y que todas las noches a las ocho pide que le suban un té para aguantar más tiempo despierto.

La conclusión a la que deben de llegar los jugadores es que el alcalde guarda algo importante en esa caja fuerte y que por la noche, puede ser vulnerable.

- Accediendo al club Challenger (ilegalmente)

Tal vez los personajes quieran acceder al interior del club ocultándose en la oscuridad de la noche. En ese caso el acceso más sencillo es el desván.

Un personaje hábil podría trepar hasta el tejado de un edificio cercano, llegar hasta el tejado del club y deslizarse a una de las ventanas del desván.

Una vez en el desván solo tendrá que bajar las escaleras para llegar hasta el despacho de presidente del club.

Si se desea forzar una de las puertas de entrada deberán de hacer una tirada de abrir cerraduras con un -10%

Una vez dentro tendrán que esquivar o neutralizar al guardia de seguridad que se queda vigilando todas las noches.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Guarda	13	15	15	16	12	15

Bonificación al daño: +1D4

Ataques:

Revólver 38 45%, daño 1D10

Porra 40%, daño 1D6 + bd.

Puñetazo 40%, daño 1D3 + bd

Habilidades:

Escuchar 50%.

Discreción: 45%

Una vez pasado o neutralizado al guardia los personajes deberán enfrentarse a la puerta del despacho. Es una puerta de seguridad y para abrirla los personajes deberán de pasar una tirada de abrir cerraduras con un -20%

Y por último la caja de seguridad. No puede ser forzada, se necesitará la llave para poder abrirla y para eso habrá que haberle sustraído la llave al alcalde, hacer un molde y devolverla a su dueño sin que se haya dado cuenta.



Otra manera de hacerlo, y probablemente lo más sencillo, sería que uno de los personajes haciéndose pasar por camarero le llevara el té de las ocho al alcalde lo suficientemente drogado para dejarle KO. Una vez dormido, se podría entrar en el despacho, quitarle la llave y abrir la caja de seguridad si que este se diera cuenta.

Los personajes podrían acceder a un narcótico apropiado en un hospital, también vendría bien tener un médico



en el grupo que extendiera una receta, si no es así se podrá robar o sobornar a un empleado del hospital para que la consiga.

La caja de seguridad.

En la caja de seguridad los personajes encontrarán:

El manuscrito que había descubierto Pettersen y que le fue sustraído por el decano "Cults des Gouls".

Un documento donde el alcalde, el inspector jefe y el decano junto con otros seis miembros del club forman la secta denominada "El terror del bosque"

La descripción del ritual de convocación de un ser oscuro (no se describe cual) por el que se requiere el sacrificio de un ser humano durante una noche de luna llena.

Un plano donde se marca el lago Kejim Kujik en el interior del parque que al que da nombre.

- Posibles soluciones a la escena

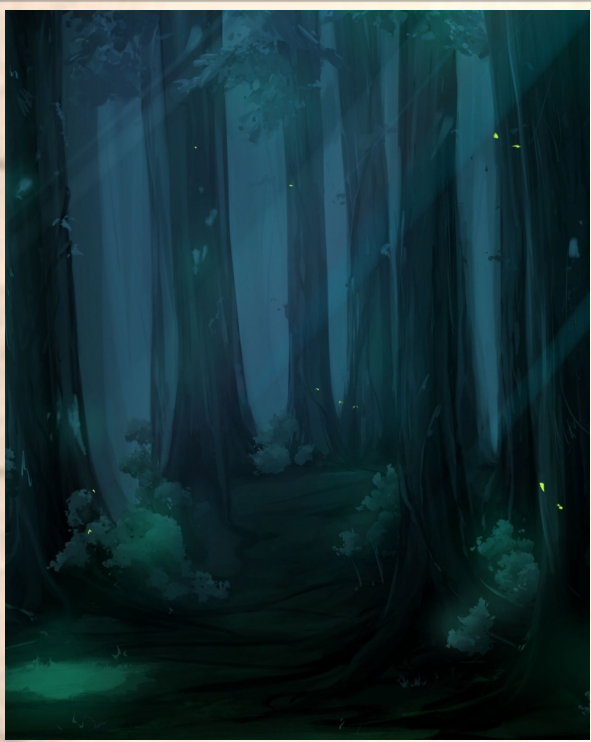
- Si el alcalde nota que le han robado la llave de la caja fuerte acelerará todo el proceso para intentar convocar esa misma noche el retoño oscuro. Avisará a todos los miembros de la secta e intentará matar a los personajes sospechosos de inmediato
- Si los personajes abren la caja fuerte y se llevan algo el alcalde lo descubrirá en pocas horas y pasará lo mismo que antes. Los personajes tendrán 12 horas de ventaja para encontrar el lugar del ritual desde el momento en el que abran la caja de seguridad.
- Si los personajes abren la caja fuerte pero no se llevan nada, el alcalde no sospechará nada y realizará el ritual la siguiente noche de luna llena, dando a los personajes 4 días para prepararse ante tal eventualidad, buscar ayuda si lo desean y sobre todo encontrar el lugar del ritual.







La información que los personajes pueden sacar de este viaje puede ser algo frustrante, el lago tiene entre islas e islotes más de 100 puntos apropiados para hacer un ritual de nueve personas. A demás no encuentran ningún medio para llegar hasta las islas que no sea a nado, pues no existe ningún embarcadero y mucho menos una barca. Incluso en el caso de que los personajes pudieran hacerse con alguna canoa o barca son conscientes de que tardarían más de un mes en recorrer todas las islas buscando el lugar del ritual.



Probablemente los personajes le preguntarán antes o después a Raimon si conoce alguna manera para llegar a las islas o si conoce alguna leyenda sobre las islas que les pueda dar una pista sobre antiguos rituales mágicos. Raimon les contará entonces la leyenda del camino mágico de luz. Esta leyenda cuenta que en algunas noches en las que la luna brilla con fuerza un hechizo

envuelve el lago y permite andar sobre las aguas.

Si los personajes le piden a Raimon que les guíe por la noche dentro del parque este les dirá que no, pues hay peligros dentro del bosque que acechan por la noche. Se negará incluso si los personajes le ofrezcan todo el dinero que tengan.

Para poder averiguar cual es la isla del ritual deberán pasar una noche a la orilla del lago la noche antes de la luna llena. Durante esa noche la luna tendrá la suficiente luz para producir el efecto que describo a continuación.

Existe una parte del lago que se puede vadear a pie uniendo así una de las islas con la orilla del lago. Este tramo solo se puede ver a simple vista las noches de luna llena, la noche anterior y la siguiente, pues el brillo de piedras blancas del lecho del lago refleja la luz de la luna y resulta visible desde una orilla cercana. Este efecto es realmente digno de ver por su belleza y el misterio que representa encontrar un camino secreto gracias a la luz de la luna llena.

Una vez que los personajes lleguen a la isla no les costará mucho encontrar el lugar del ritual. En una claro fácilmente visible se encuentra una losa circular de unos 15 metros de diámetro donde se adivina un antiguo grabado de una estrella de nueve puntas. La estrella es similar al símbolo del colgante que Pettersen les habían enviado.

Alrededor del claro hay una gran vegetación que puede ser usada por los personajes para esconderse aguardando la llegada de los cultistas.



- Un encuentro en el bosque.

Hay que preparar este encuentro fuera de la isla del ritual. Si los personajes deciden ir por el día a la isla para preparar una emboscada a los cultistas di que ese día hay una tremenda niebla que dificulta mucho la visión, si van por la noche di que el espeso follaje no permite que la luz les ilumine el camino.

Tanto si es de día como si es de noche durante el viaje hacia la isla los personajes se toparán con 6 hombres de Adams armados con rifles. Recomiendo informar a los personajes del daño de los rifles.

Los personajes realizarán tiradas de escuchar para descubrir a los hombres de Adams y de ocultarse para no ser vistos.

La misión de este grupo es asegurar el camino para que los cultistas puedan llegar a la isla sin problemas esa misma noche, por lo tanto, si los personajes son descubiertos comenzará el tiroteo.

Si los personajes ayudaron a huir a Lambert en Halifax recibirán la ayuda del profesor, en este caso transformado en un enorme y oscuro hombre lobo.

Recomiendo dejar que el tiroteo avance antes de que aparezca Lambert, pues sin la ayuda del hombre lobo los personajes tienen muy pocas posibilidades de alzarse con la victoria. Una vez que aparezca los hombres de Adams irán muriendo a razón de un hombre por asalto, nadie es capaz de sobrevivir al ataque por sorpresa de un hombre lobo.

Una vez concluya el combate Lambert se transformará en humano y se dirigirá a los personajes. Sabe donde se

encuentra el lugar del ritual (por si los personajes no lo han encontrado aun) y sabe que esa noche se realizará el ritual y les ofrecerá su ayuda para detenerlo. Por otro lado les hace notar que ahora los personajes conocen su mayor secreto y les pide que no lo divulguen. Los personajes son muy libres de hacerlo o no.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Matones	13	15	15	16	12	15

Bonificación al daño: +1D4

Ataques:

Rifle 45%, daño 2D6

Escuchar 50%.

Discreción: 45%

Ver características de Lambert en personajes.





## - Escena 6. El ritual

(7 de septiembre de 1922)

Si los personajes han encontrado la localización del lugar del ritual podrán estar dentro de la isla esperando la llegada de la secta, si no es así en su búsqueda desesperada del lugar se encontrarán de golpe con el lago y podrán ver como la comitiva de "El terror del bosque" está cruzando el lago a pie por el vado.

Una vez la secta llegue a la isla los acontecimientos se seguirán como indico a continuación.

El grupo de "El terror del bosque" está formado por 9 cultistas ataviados con túnicas de ritual para la ocasión, entre los que se encuentran el alcalde, el decano y el inspector jefe.

Con ellos van cuatro matones del inspector armados con rifles los cuales escoltarán a un Pettersen terriblemente magullado. Todos irán vestidos con túnicas.

Las túnicas tienen capuchas, por lo que no se puede reconocer a nadie.

En el caso de que Lambert hubiera sido apresado en la escena 3 también irá custodiado por dos matones. Lambert hasta este momento no ha querido revelar su identidad de hombre lobo, así que ha evitado por todos los medios la transformación.

Una vez lleguen al lugar del ritual los nueve cultistas tomarán su posición, cada uno en una punta de la estrella y el alcalde Wyllbe pronunciará el hechizo de convocar a un retoño oscuro.

Una vez terminado el retoño aparecerá de la espesura, como si hubiera sido un

árbol que siempre hubiera estado allí y de repente se empezara a mover.

El retoño se pondrá en el centro de la estrella y le pedirá al alcalde que le traiga a los sacrificios.

Los personajes deberán de realizar tirada de cordura al ver al retoño oscuro.

En ese momento los matones introducirán a empujones a Pettersen en el círculo el cual caerá de rodillas.(( Si Lambert también es uno de los prisioneros introducirán a los dos.

Una vez dentro del círculo el alcalde se acercará con su bastón al centro de la estrella, mientras el retoño inmoviliza a Pettersen con sus tentáculos. Cuando el bastón toque el cuerpo de Pettersen empezará a absorberle puntos de magia hasta que se agoten produciéndole con ello la muerte. Si Lambert está retenido será el siguiente.

Una vez que Pettersen (y Lambert si está detenido) muera el ritual habrá finalizado, el Retoño oscuro se irá satisfecho por tener en dos sacrificios y el alcalde habrá acumulado muchísimo más poder en su bastón al sumarle más energía mágica.

Una vez hecho esto, los matones cogerán a las víctimas, las atarán a un saco de piedras y los echarán al lago, el retoño oscuro desaparecerá y los cultistas se volverán a casa.

### Retoño oscuro.

FUE	40	CON	10	TAM	38
INT	9	POD	23	DES	18
PV	24	bd	+4D6		
Arma.		%Ataque			Daño
Tentáculo.		80			bd
Pisoteo.		40			2D6+bd



- Intervención de los personajes.

Los personajes podrán intervenir en cualquier momento. Sigue describiendo el relato hasta que alguno lo haga.

Lambert no actuará hasta que lo hagan los personajes, incluso aunque eso le lleve a la muerte, sabe que morirá luchando contra el alcalde y el retoño a la vez y prefiere morir siendo humano.

Cuando los personajes intervengan, Lambert (esté donde esté) se transformará en hombre lobo y atacará al alcalde que es quien tiene el bastón de poder y tiene la intención de matar a Pettersen.

Los personajes tendrán un turno de actuación, si disparan con las balas de plata al retoño oscuro le harán el daño

completo, si disparan con balas normales no le harán ningún daño.

En el segundo turno y siguientes las acciones se producirán como se describe a continuación.

(Ver características en personajes y ayudas)

- Lambert atacará al alcalde
- El alcalde atacará a Lambert
- El retoño oscuro atacará a los personajes
- El inspector jefe sacará su pistola y disparará a los personajes (tras desenfundar solo podrá disparar una vez ese turno)
- Los matones dispararán a los personajes.
- El resto de cultistas huirán despavoridos incluido el decano.

©FFG





- Resoluciones del combate.

Es muy importante que en el primer turno los personajes hagan todo el daño posible al retoño oscuro, incluso que lo maten, si no es así probablemente muera uno o dos de los personajes por turno, si los personajes declaran que durante unos instantes apuntan al retoño oscuro dales un porcentaje extra a la habilidad de disparo.

Si el retoño oscuro se queda muy mal herido huirá. (5 pv o menos)

En el segundo turno de combate esté como esté el retoño oscuro los personajes tendrán que enfrentarse al inspector jefe y a cuatro matones con fusiles, si el inspector jefe o dos matones mueren o están muy mal heridos (4 pv o menos) saldrán huyendo.

Si en algún momento Lambert mata al alcalde continuará con los matones.

Si en algún momento el alcalde mata a Lambert con el hechizo de Consunción, atacará a los personajes.

Huida como solución.

Si la cosa va tan mal que los personajes deciden huir haz que hagan una tirada de Suerte/2 si la pasan lo habrán conseguido, si no es así, invéntate una forma en la que mueran. La isla no es muy grande y solo hay una salida.

- Victoria y recompensas.

Si los personajes matan o hacen huir al retoño y a los cultistas habrán salvado la vida de Pettersen y podrán llevarle de vuelta a su casa de Halifax.

Lambert volverá con ellos.

A la disposición de los personajes quedará entonces el siguiente material que el Alcalde habrá llevado hasta la isla o ya la tendrán los personajes:

**-Cults des Gouls**, Lambert lo querrá pues lo lleva buscando desde hace más de 100 años, probablemente se enfade si los personajes se lo quieren llevar. (ver desc. en ayudas)

**-Bastón de poder.** Es un arma poderosa pero requiere un sacrificio humano, debería de ser destruida aunque los personajes pueden quedársela, su huso requiere del sacrificio de una persona lo que les hará perder 1D8 de cordura cada vez.

**-El diario de Pettersen.** Incluye 4 hechizos, Bendecir hoja, Protección, Curar y Absorber magia, si los personajes lo desean podrán quedárselo y aprenderlos.

**-El amuleto de protección.**

Pertenece ya a los personajes.

**-Balas de plata** restantes con el hechizo bendecir hoja. Pertenece ya a los personajes

Salvar a Pettersen permitirá a los personajes recuperar 1D10 de puntos de cordura e incrementará en incrementará en 10% la habilidad de Mitos de Cthulhu.





## - Epílogo.

Si los personajes vencen al retoño oscuro y a la secta de El terror del bosque:

Una vez los personajes lleguen a Halifax Pettersen se pondrá en contacto con la policía montada de Canadá y dará parte de lo que le ha ocurrido.

La policía buscará los cadáveres de las personas desaparecidos cerca de la isla del lago Keji y los encontrará por lo que dará veracidad a lo dicho por Pettersen. Lambert apoyará su declaración y los personajes podrán hacerlo también si lo desean.

Los cultistas y los matones que huyeron serán detenidos por la policía montada, incluidos (si sobrevivieron) el alcalde Wyllbe y el inspector jefe Adams y el Decano Crane.

Los miembros del club Challenger realizarán una reunión urgente y expulsaran de inmediato a los miembros de la secta conocida por "El terror del bosque" e invitarán al profesor Pettersen y al profesor Lambert a unirse al club si lo desean. Lambert agradecerá la invitación pero declinará el ofrecimiento.

En la universidad Dallhousie se realizará una nueva elección de decano y el profesor Pettersen estará dentro de los candidatos para ser elegido.

Por su parte, los personajes serán homenajeados por el ayuntamiento de Halifax al conseguir destapar y anular una conspiración terrorista que estaba atentando contra la población de la ciudad. Recibirán la llave de la ciudad que será entregada por John Murphy vicealcalde, futuro alcalde y según fuentes de los mitos, miembro de la rama británica de la secta El faraón oscuro, aunque eso, es otra historia.





## - Personajes y ayudas

### **Profesor Horace Pettersen.**

FUE 6 CON 11 TAM 12 POD 15  
INT 12 DES 14 EDU 20 COR 71  
P.V. 12 B.D nada

Ataques: -.

Habilidades: Biología 80%, Buscar libros 79%, Ciencias Ocultas 45%, Crédito 69%, Descubrir 59%, Discreción 43%, Historia Natural 79, Francés 60%, Mitos de Cthulhu 29  
Hechizos: Protección corporal, Absorber magia, Curar, Bendecir hoja.

### **Profesor Justin Lambert.**

FUE 12 CON 13 TAM 16 POD 18  
INT 18 DES 14 EDU 24 COR 84  
P.V. 15 B.D+1d4

Ataques: Puño/puñetazo 70% daño 1d3+1d4

Habilidades: Antropología 40%, Buscar libros 65%, Ciencias Ocultas 75%, Crédito 40%, Farmacología 50%, Filosofía y Religión 45%, Folclore 80%, Historia 80%, Francés 80%, Inglés 80%, Latín 35%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 12%, Persuasión 60%, Psicología 70%

Convertido en hombre lobo

FUE 20 CON 18 TAM 21 POD 18  
INT 10 DES 18 EDU - COR -  
P.V. 20 B.D+2d6

Ataques: Garras 70% daño 1d10+2d6, Mordisco 50% daño 2d6 + 2d6

Habilidades: Discreción 80 %, Escuchar 80%, Ocultarse 80%

### **Alcalde Charles Wyllbe.**

FUE 7 CON 13 TAM 12 POD 16  
INT 14 DES 7 EDU 17 COR 84  
P.V. 13 B.D nada

Ataques: Arma corta 45% daño 1d10.

Habilidades: Buscar libros 59%, Ciencias Ocultas 45%, Crédito 80%,Charlatanería 79%, Derecho 79%, Descubrir 45%, Historia 45%, Historia

60%, Inglés 46%, Mitos de Cthulhu 28%, Persuasión 89%, Psicología 69%, Regatear 79%

Hechizos: Convocar Retoño Oscuro, Absorber magia, Consunción.

### **Decano Niles Crane.**

FUE 16 CON 8 TAM 16 POD 15  
INT 16 DES 11 EDU 20 COR 75  
P.V. 12 B.D+1d4

Ataques: Puño/puñetazo 50% daño 1d3+1d4

Habilidades: Buscar libros 65%, Charlatanería 45%, Ciencias Ocultas 75%, Crédito 70%,Física 80%, Mitos de Cthulhu 12%, Psicología 49%, Química 80

### **Inspector Jefe Dennis Adams.**

FUE 16 CON 15 TAM 14 POD 13  
INT 12. DES 11 EDU 20 COR 65  
P.V. 15 B.D+1d4

Ataques: Puño/puñetazo 50% daño 1d3+1d4, Revolver 38 75% daño 1d10

Habilidades: Charlatanería 59%, Descubrir 79%, Persuadir 69%, Crédito 80%,Psicología 79%, Regatear 30%, Arma corta 79%

### **Los hombres de Adams.**

FUE 11 CON 10 TAM 14 POD 6  
INT 14 DES 9 EDU 10 COR 30  
P.V. 12 B.D+1d4

Ataques: Puño/puñetazo 50% daño 1d3+1d4, arma corta 55% daño 1d10, rifle 45% daño 2D6

Habilidades: abrir cerraduras 66%, Charlatanería 65%, Descubrir 65%, Discreción 65%, conducir automóvil 55%.

### **Señor Angus Hudson.**

FUE 8 CON 11 TAM 9 POD 10  
INT 14 DES 12 EDU 10 COR 50  
P.V. 10 B.D+0

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 65%



### Señora Sofía Grant.

FUE 8 CON 11 TAM 9 POD 10  
INT 14 DES 14 EDU 24 COR 84  
P.V. 15 B.D +1d4

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 65%, Buscar Libros 65%, Contabilidad 55%, Crédito 55%

### CULTES DES GOULES, manuscrito francés original

Idioma: Francés

Lugar, fecha (y editorial) de publicación/hallazgo: este libro no llegó a publicarse, pero se copió y distribuyó clandestinamente desde 1665.

Autor: Antoine-Marie Augustin

Copias disponibles en: desconocido

Sobre el autor

Natural de Montmorency-les-Roches, desaparecido por orden del rey en 1681.

Contenidos/Diferencias con el original  
Contiene 1D8 hechizos adicionales.

Datos de juego

Tiempo de lectura: 20 semanas para su estudio, 40 horas para mirarlo por encima

Plus al conocimiento: +11% en Mitos de Cthulhu; además se pueden hacer pruebas para mejorar las habilidades Historia y Ocultismo. El estudio de este tomo enseña al lector lo suficiente acerca del sibilante y gorjeante idioma de los gules como para adquirir una habilidad inicial de Lenguas de los Mitos (Gul) de 1D10+1 percentiles. A discreción del Guardián, el lector podría perder 1D3 puntos de APA dado

que sus rasgos adquieren características de Gul; así mismo, la lectura del libro podría acelerar cualquier proceso incipiente de conversión en Gul.

Pérdida de Cordura: -1D4/1D10 puntos

Hechizos: Multiplicador x4

SEGÚN EL MANUAL DEL GUARDIÁN (VOL.1):

- Atadura Negra
- Consunción
- Contactar con un Gul
- Convocar/Atar a un Byakhee
- Convocar/Atar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath
- Llamar/Expulsar a Nyogtha
- Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath
- Resurrección
- Signo de Conjuración
- Absorción de Poder
- Bendecir Hoja
- Curar
- Encantar Bastón
- Protección Corporal





Ayuda 1. Carta del profesor Petersen.



*Estimado amigo.*

*Durante muchos años he recordado con cariño las horas que compartimos en la sección de ciencias ocultas de la universidad de Miskatonic y en estos momentos puedo poder asegurar que gracias a esos momentos eres la única persona que creo que entenderá mi situación.*

*He avanzado mucho en los últimos años en la investigación del ocultismo, tanto que he llegado a conseguir grandes éxitos. Esto se debe a que hace unos años encontré un manuscrito antiguo, en el se describían hechizos y rituales terroríficos, pero también había otros curativos a la par que poderosos. Créeme cuando te digo que solo quería hacer el bien cuando empecé con su estudio.*

*Hace un año más o menos alguien entró en mi despacho y robó el manuscrito, yo perdí completamente la cordura pues mis estudios sobre el libro se habían convertido en toda una obsesión, fui recluso en un sanatorio mental durante una semanas, pero al salir me encontraba mucho mejor.*

*Fras unos meses todo parecía volver a la normalidad, sin embargo comenzaron a ocurrir las desapariciones. Algo me decía que había alguna relación entre esas desapariciones y el robo del libro por lo que me puse a investigar. Creo que llegué a alguna conclusión porque de repente noté que me estaban siguiendo.*

*Me siento en peligro, por lo que te mando unos objetos muy preciados para mi. Son una medalla que encontré junto al manuscrito, una caja de balas a las que he lanzado un hechizo (dale buen uso) y el diario donde he descrito la investigación de estos últimos años.*

*Por favor, ven cuanto antes, si cuando llegas, no puedes encontrarme busca en mi despacho, allí dejaré algo para que lo encuentres.*

*Un saludo.*

*Petersen.*



Ayuda 2. Tarjeta del club Challenger.

*Club Challenger*

*Club de caballeros*



- Thomas Jhonshon. Desaparecido el jueves 4 de mayo
- Lee Marvin. Desaparecido el viernes 2 de junio
- Arthur McHill. Desaparecio el 3 de Julio
- Norman Gilles. Desaparecido el 1 de agosto

*Todos una semana antes de la luna llena.*

Ayuda 3. Lista de desaparecidos.



## - Créditos y Copyright

Esta aventura es el fruto de la colaboración de varias personas y entidades que listo a continuación.

- Santal: Texto y maquetación
- Kirshara: Edición.
- José Piedra: Diseño de planos del Club Challenger.
- Enrad, Júpiter y Dangar: Testeo de la aventura.
- Natalia: Traducción al inglés de la solicitud del permiso para usar imágenes de FFG
- Jacinda Lohman, (FFG): Permiso para usar imágenes de FFG para la aventura.

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de sus autores.

Las imágenes con ©FFG son propiedad de Fantasy Flight Games

Los mapas de Halifax y Nueva Escocia pueden encontrarse en <http://www.probertencyclopedia.com/photolib/maps/index.html>



El texto de “El terror del Bosque” por Carlos Piedra Tutor se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución - No Comercial - CompartirIgual 3.0 España.

Basada en la obra La llamada de Cthulu [http://www.edgeent.com/v2/edge\\_minisite.asp?eidm=200&enmi=La%20llamada%20de%20Cthulhu](http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=200&enmi=La%20llamada%20de%20Cthulhu).

