

Esta aventura de "La Llamada de Cthulhu" esta pensada para 4-6 jugadores, preferiblemente aventureros, exploradores, diletantes, vividores y otros "buscafortunas", por supuesto, también para profesores de universidad que quieran tomarse unas vacaciones en la Amazonia. En suma, sangre fría y ropa sudada. Ciertamente en el infierno verde hace mucho calor.

Introducción: Marzo 1936.

Los PJ reciben una carta o telegrama en la que son contratados para una expedición arqueológica en la Amazonia. Concretamente, la expedición partirá desde Manaus, en el río Negro (un afluente del Amazonas). El remitente es el profesor **Theodore Woodstock**, famoso arqueólogo y único superviviente de una expedición a la Antártida en 1930. Si alguno de los personajes es un científico o bien pertenece a la Universidad de Miskatonic, con una tirada sobre su suerte puede relacionar al profesor con la expedición anterior. Sin embargo, los detalles de la expedición a la Antártida no estarán disponibles en archivos por muchas investigaciones que se hagan.

El profesor ofrece a los jugadores dinero (a discreción del GA -Guardián de los Arcanos-) y una parte de los beneficios. La expedición

corre totalmente a cargo de **Woodstock**, que posee una gran fortuna aunque en los últimos cinco años haya disminuido considerablemente debido a sus investigaciones y viajes. En la carta a los investigadores se incluye un pasaje para cubrir el trayecto desde Belém hasta Manaus.

Llegada a Belém.

Los PJ deben llegar a Belém el día 30 de Abril como máximo, ya que el barco que va a Manaus partirá a las 10.00 am del día 1 de Mayo y llegará a Manaus el día 7 de Junio después de 36 días de viaje. El horario de llegada a Belém y las posibles compras de los PJ quedan a discreción del GA.

A su arribo a Belém los PJ serán recibidos por el secretario personal del profesor, **Henry Robins**; dado su carácter amable y jovial les recibirá calurosamente. La información que dará a los PJ estará limitada a la fecha de la partida del barco a Manaus. Si los PJ insisten en sus demandas de información, **Robins** les dirá que la expedición consiste esencialmente en remontar un afluente del Amazonas, el Urubí, en busca de las ruinas de una antigua ciudad de una civilización desconocida; es muy posible que se hallen en ella grandes riquezas arqueológicas con el consiguiente beneficio económico. El profesor prepara los últimos detalles en Manaus y la expedición partirá inme-

diatamente después de la llegada de los PJ.

Una tirada con éxito en Psicología revelará a los PJ que oculta algo, pero no dará más información. El dato que oculta es que la zona a donde se dirigen esta habitada por una tribu muy peligrosa y es un lugar inexplorado del que nadie ha vuelto.

Manaos (Datos de ambientación).

Manaos, capital del estado de Amazonia, es una ciudad sin industria y de escasa actividad comercial. Conserva recuerdos de una época floreciente y no muy lejana, cuando a principios de siglo, en los inicios de la explotación del caucho se convirtió en un París en el corazón de la selva. Ahora, sus habitantes viven al día, sumidos en una somnolencia que el clima húmedo y cálido convierte en torpe resignación. En el centro de la ciudad, junto a humildes casas de madera se alzan suntuosos edificios, en testimonio del bienestar existente cuando barcos de todo el mundo llegaban a cargar el caucho que los pacientes "siringueiros" extraían de los árboles para venderlo por un pedazo de pan.

Pero no lejos de sus calles y a su alrededor se extiende la frondosa selva ecuatorial. Son pocos los que se aventuran en ella pues poco más allá empieza un reino inexplorado: el infierno verde.

Será el profesor quién les recibirá personalmente en el muelle a los PJ cortesmente y rogándoles dejen todas sus posibles preguntas para mejor ocasión, ya que deben marcharse rápidamente para dar los últimos preparativos a la expedición. También se disculpará por lo temprano de la partida, al amanecer del día siguiente. Por lo demás, el profesor se mostrará evasivo ante demasiadas preguntas.

Una vez desembarcados se verán rodeados de comerciantes, vendedores, etc... con lo que habrá que tener cuidado con los equipajes. El lugar donde se alojarán será el hotel Amazonas, donde el profesor les ha reservado habitación.

Mientras los PJ se abren paso entre la multitud, mediante una tirada de *Encontrar Objeto Escondido* observarán a dos hombres de apariencia claramente europea que no les quitan ojo. Si preguntan al profesor por la identidad de los extranjeros, les dirá que son dos caballeros alemanes dueños de una plantación de café, pero que puesto que son muy reservados no sabe nada más.

Una vez alojados los PJ se pueden dedicar a visitar la ciudad.

A la mañana del día siguiente, o sea el 8, los PJ serán avisados de que debido a problemas técnicos la expedición no partirá hasta el amanecer del día 9. Si los PJ intentan averiguar algo sobre los dos europeos, obtendrán la siguiente información, mediante cruceiros y chachara en tabernas y demás:

- Hace poco más de dos años que llevan aquí...
- Hay muchos alemanes últimamente en Brasil...
- Son gente muy arisca y poco sociable...

Nota: de hecho los dos alemanes no tienen mayor importancia en la partida, pero de todas formas, informarán de toda presencia extranjera a la Gestapo, presente, en los años que precedieron a la segunda GM, en aquellos países productores cuyos artículos eran de interés para el Reich.

La partida: 9 de Junio de 1936.

Al amanecer son recogidos en el hotel los PJ y llevados al embarcadero donde el profesor les presentará a la tripulación. La expedición dispone de dos rifles del 22 y uno de 30,36 con 25 cartuchos para cada uno así como dos revólveres del 32 con sus fundas y 25 cartuchos más; el resto del equipo va a discreción del GA.

La vida en el barco será monótona: pasados seis días de camino llegarán a la entrada del Urubi y empezarán a remontarlo, haciendo primero estadía en la misión del **Padre Enrique**, que es la última avanzada de la civilización y donde se reabastecerán.

La misión.

El **Padre Enrique** recibirá con alegría esta visita ya que el único contacto que tiene con la civilización es un hidroavión que cada mes transporta el correo y suministra los artículos de primera necesidad.

Durante la cena, el Padre les aconsejará que no remonten el río ya que es una zona inexplorada y maldita habitada por una tribu belicosa que adora a unos dioses ancestrales y malignos. Con una tirada por *Psicología* observarán los PJ que se muestra un poco turbado. Si se le presiona acabará diciendo que a veces alguno de sus feligreses desaparece misteriosamente sin dejar rastro.

A la mañana siguiente la expedición se pondrá de nuevo en camino pero el profesor permitirá quedarse a aquellos que no se atrevan a seguir y así lo soliciten.

El río.

Conforme van remontando la corriente los personajes notarán el silencio existente en las dos orillas, algo muy poco normal en la selva.

Cada día el GA tirará 1d100 en la siguiente tabla de sucesos:

01-40: *Todo tranquilo aunque existe un 15% de contraer la Malaria.*

41-70: *Animal venenoso en la barcaza; araña o serpiente.*

71-80: *Avería.*

81-100: *Ataque indígena.*

Malaria: Fiebres altas durante tres días. Tratado con quinina el aventuro se repondrá, perdiendo 1d4 puntos de vida, que pueden ser recuperados tras 48 horas de descanso absoluto.

Al llegar al punto 3 (vease mapa del río) serán atacados de noche por una veintena de Urubi, armados con arcos y cerbatanas con dardos envenenados. En la oscuridad será muy difícil verlos. *Vease el anexo de PNJ para sus características tanto de armas como físicas.*

Al día siguiente, comenzarán a ver grandes masas de plantas acuáticas que acaban por bloquear el avance. La Tapaia.

La Tapaia.

Son unas plantas que se desplazan por el río cerrando el paso de los barcos. Constituyen un grave inconveniente ya que estas masas pueden alcanzar un espesor de hasta 300m.

Para intentar pasarla tirese 1d100 en la siguiente tabla:

01-15: *Paso sin problemas.*

16-30: *No se pasa se puede volver a intentar.*

31-100: *Queda atrapada la barcaza.*

Si se intenta una segunda vez y no se consigue, la helice queda automáticamente bloqueada por las plantas y se debe desenredar desde el agua y con un cuchillo o herramienta similar. Existe un 80% de probabilidades de que un 1d6 caimanes ataquen.

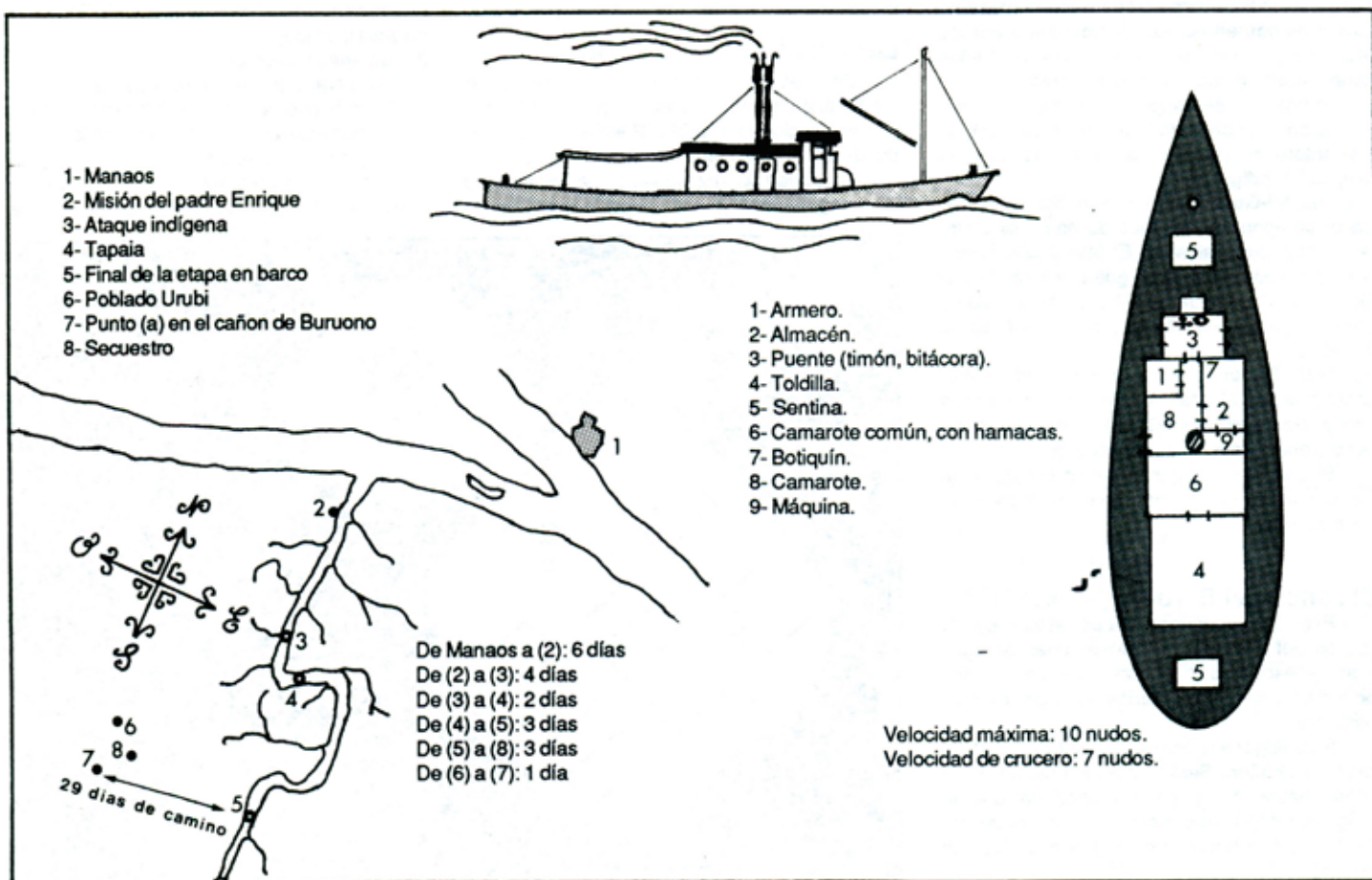
El sistema para atravesar la Tapaia debe ser convincente y se deja al criterio del GA que funcione o no.

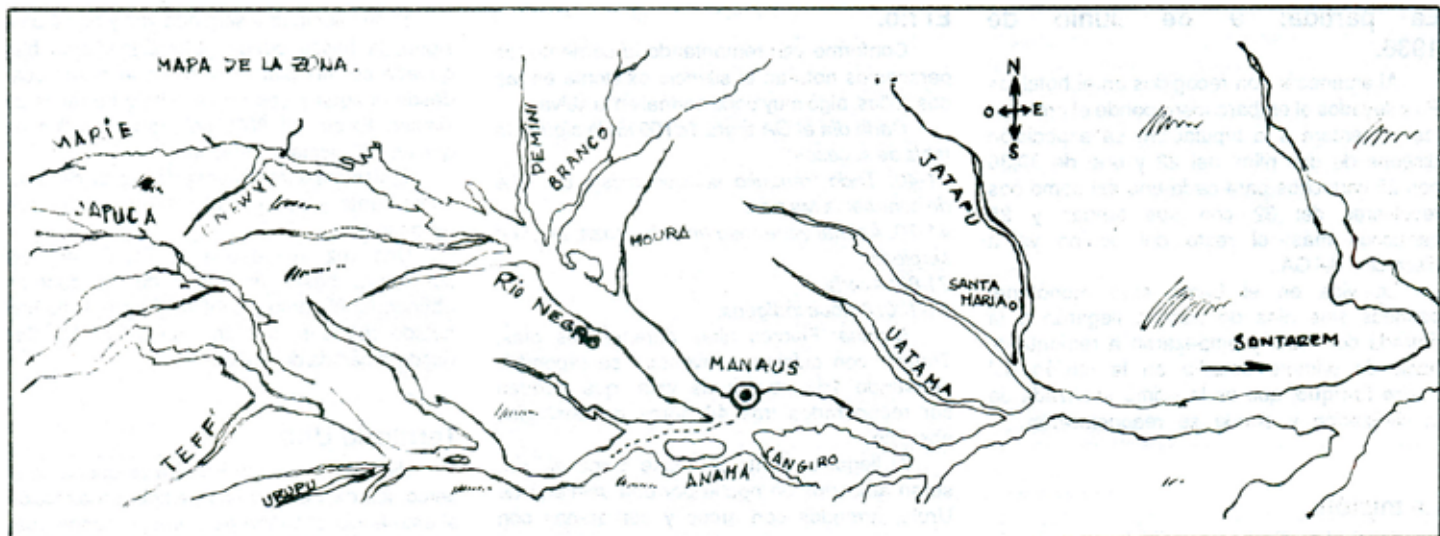
Una vez atravesada la Tapaia el viaje continuará hasta un lugar donde deberán abandonar el barco y continuar a pie; si no han habido retrasos, habrán transcurrido 15 días desde la partida de Manaos.

Territorio Urubi.

Mientras el capitán **Pereira** se queda en el barco, los expedicionarios partirán en dirección al este hacia el cañon de Buruono donde puede encontrarse la ciudad que buscan. Aun tardarán varios días en llegar y la selva impenetrable y el insoportable calor harán la marcha agotadora y lenta, acompañada del terrible silencio que domina la expedición desde la partida de la misión. Tras tres días de marcha, a la caída de la tarde se levantará una espesa niebla y la visibilidad será casi nula, debido a la alta vegetación que impide el paso de casi la totalidad de la luz solar. En ese momento será importante tener en cuenta el orden de marcha, ya que el último de la fila será raptado sin que los demás puedan hacer nada para remediarlo. Poco antes habrán encontrado el cuerpo totalmente mutilado del capitán **Pereira**.

El PJ secuestrado será llevado al poblado Urubi para ser sacrificado a los dioses.





El poblado Urubi.

El pueblo Urubi es una tribu sanguinaria y belicosa compuesta de fanáticos adoradores de los **Mi-Go**, que toman como dioses.

El PJ secuestrado será ofrecido esa misma noche a los **Mi-Go** en el altar situado en las afueras del poblado (vease plano).

El poblado esta constituido por varios edificios de piedra grandes donde suelen vivir varias familias. Los grabados en las columnas y en algunas paredes de edificios revelarán por tiradas de *arqueología*, símbolos incas.

En las columnas sagradas hay inscripciones que, de descifrarse, harán perder al PJ automáticamente 1d4 de SAN y ganar 1d6 de *Mitos de Cthulhu*.

Poco antes de la ceremonia toda la gente del poblado irá en procesión hasta el lugar del sacrificio. El PJ víctima se despertará atado de pies y manos en el altar, inmovilizado por las ataduras y el curare, que en dosis pequeñas tiene el efecto de paralizar los músculos.

Si los PJ se dirigen al poblado lo encontrarán casi desierto y por el resplandor de las antorchas podrán ver a donde se han dirigido los indígenas.

Los **Mi-Go** tardarán una o dos horas en hacer su aparición después de haber sido atado el prisionero al altar. El jefe y dos brujos acompañados por varios guerreros (a discreción del GA), se situarán al borde del círculo de piedras que rodea el altar, pero sin cruzarlo jamás.

Si los PJ comienzan a disparar sólo les atacarán dos **Mi-Go**, los guerreros que van con el jefe y los brujos. El resto de indígenas huirá despavorido al escuchar los disparos.

Si consiguen llegar al cañon del Buruono los personajes se encontrarán en la última parte de la aventura.

El cañon del Buruono (vease plano).

Este lugar se caracteriza por estar muy por debajo del nivel del mar, tener unas paredes lisas y escarpadas en las que se pueden observar cuevas excavadas de manera muy particular.

Para llegar a la ciudad deben bajar hasta el fondo del cañon. Será la mañana del 31. Para llegar hasta allí pueden cruzar un puente colgante o bajar unas escaleras excavadas en la roca. Hay que tener en cuenta que la altura es de casi 1000m.

Si se escoge el puente, téngase en cuenta que:

-Esta en muy mal estado, tiene 65 metros de largo y existe un 20% de que el viento haga el paso muy peligroso. Tírese por DEXx5 cada 10 m. Si se falla hay un 50% de probabilidad de caer, de lo contrario se consigue agarrar a una cuerda. Un tiro de suerte hará que se recupere el equilibrio; en caso contrario, al cabo de 1d4 minutos se caerá a menos de que reciba ayuda.

En la escalera de piedra se debe tirar contra suerte cada 200m descendidos. En caso de fallar, será una tirada contra DEXx5 que, de fallarse, también provocará la caída irremisible y la muerte instantánea al llegar al suelo. Mientras, cada hora existirá un 30% de probabilidades que ataque un **Mi-Go**.

La ciudad de Tez Catlipoca.

Una vez se ha llegado al fondo del cañon los PJ llegarán a la cueva sin más problemas. Por fin, la ciudad perdida. Pueden ser alrededor de las 10 de la mañana del 31 de Julio.

La ciudad de Tez Catlipoca se halla dentro de una gigantesca cueva, adonde la luz del sol

escasamente llega a iluminar la cúspide de una inmensa pirámide que domina toda la ciudad.

Existe un 80% de probabilidades que tres **Mi-Go** intenten emboscarles entre las ruinas de la ciudad.

De los edificios unicamente persisten sus gruesos muros.

1- La pirámide.

Es de estilo claramente inca, y en su cúspide se halla un altar ceremonial; el interior se deja a discreción del GA.

A medianoche empezará el nuevo mes Txlolco, y un sumo sacerdote invocará a **Shub-Niggurath** mientras son sacrificados 500 indígenas.

2- La sala de las columnas.

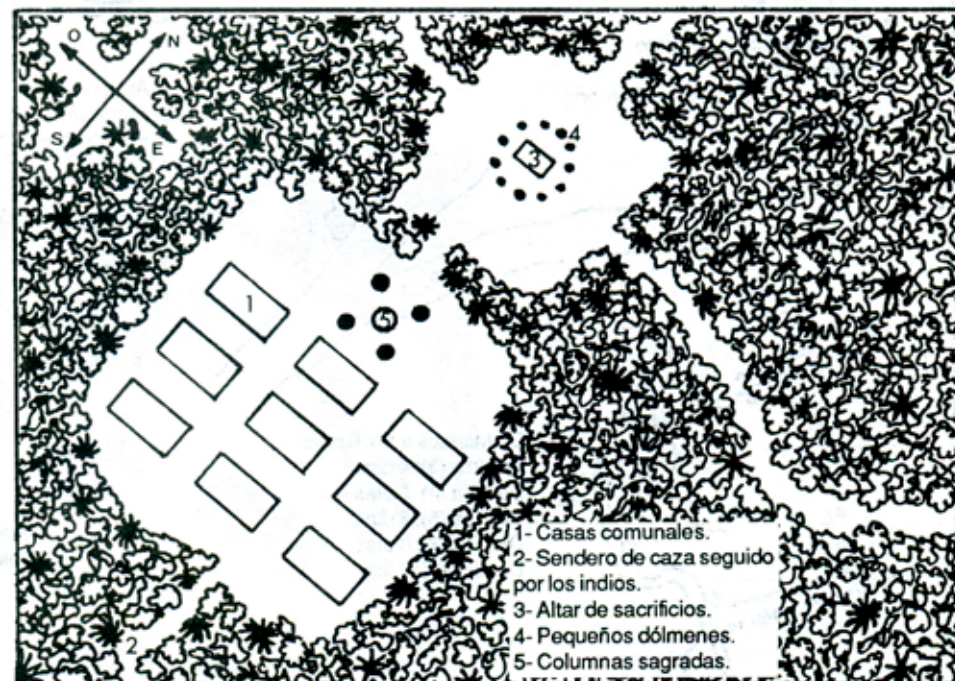
Se trata de una antigua construcción con cientos de grabados con dibujos extrañamente geométricos (pérdida de 1 punto de SAN si no se pasa la tirada).

3- Cementerio sagrado.

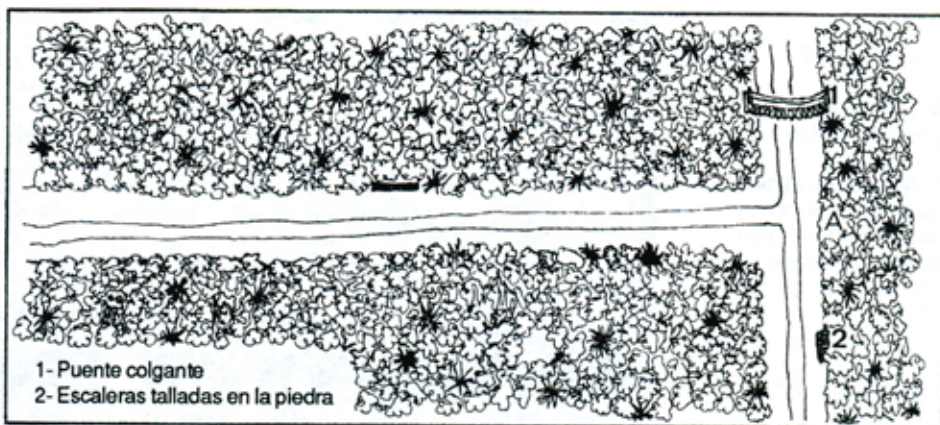
Una tirada de *arqueología* dará a conocer a los PJ el hecho de que era el lugar donde esta civilización realizaba sus enterramientos.

4- Templo de purificación.

En este templo se encerraba a los que serían las futuras víctimas sacrificiales. Las



- 1- Casas comunales.
- 2- Sendero de caza seguido por los indios.
- 3- Altar de sacrificios.
- 4- Pequeños dólmenes.
- 5- Columnas sagradas.



1- Puente colgante
2- Escaleras talladas en la piedra

paredes tienen esculpidos horribles anagramas e inscripciones describiendo los ritos, que consistían en formar cinco filas de 100 esclavos para que cinco verdugos, con sus afilados cuchillos de obsidiana cortasen la cabeza de las víctimas, mientras en la pirámide el sacerdote devoraba un corazón recién extraído y aún palpitante. Esto provocará una tirada de SAN, con una pérdida de 1d4 puntos en caso de no pasarla.

5- Cámara del sumo sacerdote y biblioteca.

En este lugar se preparaba el sumo sacerdote y estudiaba las tablillas de las invocaciones. Ya no hay más que ruinas pero un tiro por *Encontrar Objeto Escondido* dará como resultado encontrar un pasaje secreto que conduce a una caverna de varios kilómetros de longitud que llega hasta los alrededores del lugar por donde cruzaron el cañon, o sea en las inmediaciones de la escalera de piedra.

6- Templo de la Gran Ofrenda.

Debido a los derrumbes de algunos muros, puede dar la sensación de que se trata de un laberinto. En el centro hay un monolito de oro puro de 3m de alto por 9 de ancho; no es visible desde fuera del templo.

La ceremonia.

Al anochecer los PJ empezarán a escuchar el sonido de unos tambores acercándose. Al

cabo de una hora verán el resplandor de cientos de antorchas que entran a la cueva. Una tirada de suerte hará que los PJ se den cuenta de un saliente al lado de la entrada que en forma de balconada ofrece una buena protección y un claro refugio.

Si los PJ no son descubiertos asistirán a una escena espeluznante. Cientos de indios que se mueven al son de los tambores como hipnotizados son escoltados por unos cincuenta guerreros cuya apariencia (mediante tirada de *antropología*) revela que son incas y que su tez es enormemente pálida. Si alguno de los personajes lo comenta, el profesor, claramente excitado, relatará lo siguiente:

- "Cuando realicé mi expedición a la Antártida me encontré con los restos de una antigua civilización cuya escritura me resultó familiar. A mi vuelta a la universidad de Miskatonic logré encontrar una conexión con ciertos ideogramas que aparecen en el prohibido *Necronomicon*. Pero lo más terrible fue encontrarme con los mismos ideogramas en el informe de la expedición *Mackenzie* al Amazonas. Este eminente arqueólogo volvió de una expedición totalmente loco musitando frases incomprensibles acerca de un misterioso culto a S'uc Niccu... Mediante mi conocimiento de los textos arcanos dedicados al Mito de Cthulhu até cabos rápidamente y comprendí que toda la civilización occidental podía estar en peligro si

en la fecha en que Saturno está en conjunción astronómica con las Híades no se abortaba una abominable invocación."

Los sacrificios.

El sumo sacerdote ascenderá hasta lo alto de la pirámide e iniciará la invocación. Empezarán también los sacrificios de los indios, en la forma descrita anteriormente. Los PJ deberán tirar por SAN ante semejante barbarie, y de no pasar la tirada perderán 1d4 de SAN.

Si se dispara al sacerdote antes de que se acabe la invocación a **Shub-Niggurath**, éste se materializará sólo unos instantes durante los cuales la caverna se vendrá abajo. Si, por el contrario, los PJ permiten la invocación, el sacerdote ordenará a **Shub-Niggurath** que acabe con los profanadores (un grito de alguien que vea a **Shub-Niggurath** delatará al grupo). El profesor intentará, él mismo o convenciendo a los PJ, que acaben con el sacerdote antes que termine la invocación y prevendrá a los PJ de los riesgos de mirar hacia la nube que aparecerá (**Shub-Niggurath**).

Pase lo que pase, la caverna se vendrá abajo y los PJ podrán salir, bien por el pasadizo secreto, bien por la entrada de la caverna.

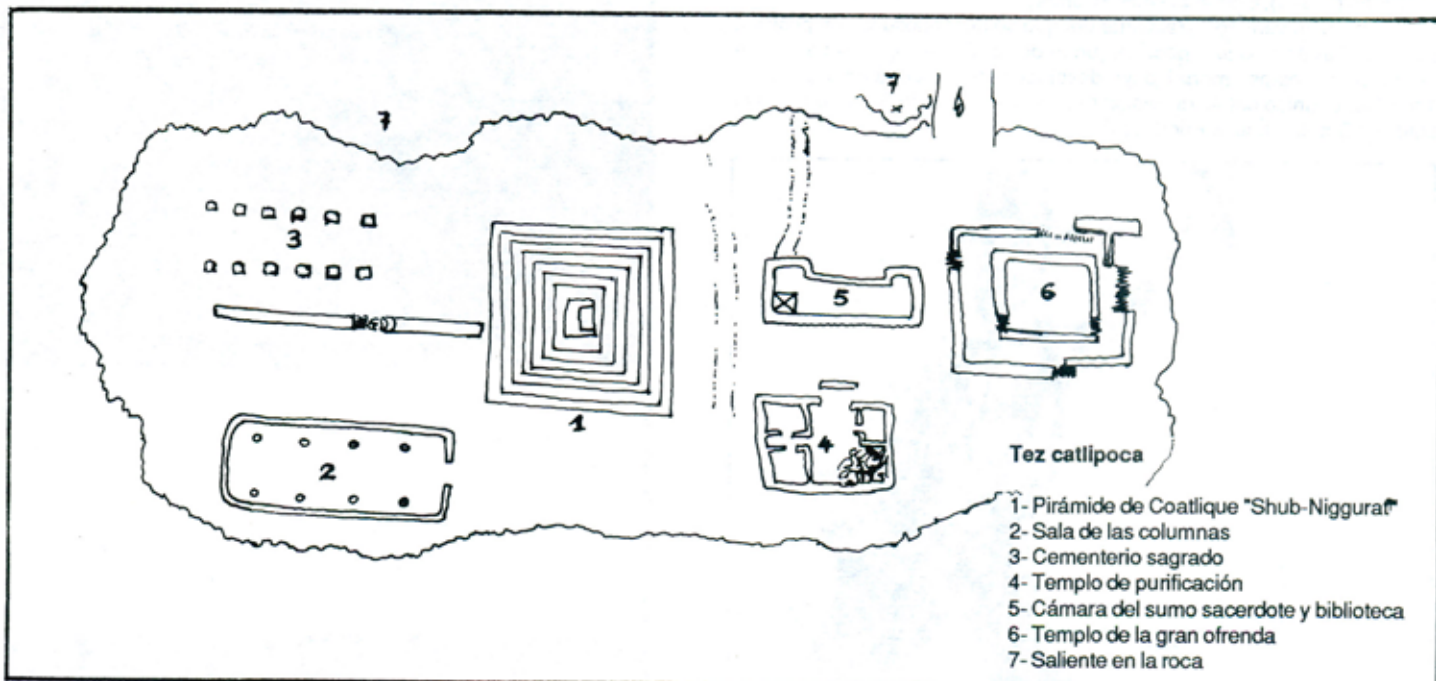
Los guardias que acompañan al sacerdote atacarán a los PJ en cuanto comiencen los disparos pero al aparecer **Shub-Niggurath** sucumbirán al pánico e intentarán huir.

El profesor mirará en todo momento hacia **Shub-Niggurath** y se volverá totalmente loco, muriendo en el derrumbe. La bolsa donde están sus libros y apuntes puede ser salvada con una tirada de suerte, de lo contrario **Ted Woodstock** perecerá con los frutos de sus investigaciones.

Una vez a salvo podrán volver al barco sin problemas ya que los Urubi están asustados por el cataclismo. Encontrarán el barco en buen estado, y el viaje de regreso a la civilización será tranquilo. Podrán reponerse de sus heridas en la misión del **Padre Enrique**.

Todos los PJ recuperarán 2d4 de SAN si consiguen evitar la invocación.

Joaquín Ruiz



Tez catlipoca
1- Pirámide de Coatlique "Shub-Niggurath"
2- Sala de las columnas
3- Cementerio sagrado
4- Templo de purificación
5- Cámara del sumo sacerdote y biblioteca
6- Templo de la gran ofrenda
7- Saliente en la roca

Profesor Ted Woodstock

FOR 9 CON 13 TAL 12 POU 17 DEX 8 APA 7 INT 19 EDU 20 SAN 50
PV 13

Antropología 70%, Arqueología 60%, Biblioteca 75%, Discusión 60%, Historia 50%, Geología 50%, Latín 67%, Portugués 40%, Mito de Cthulhu 30%.

Profesor de Arqueología de la Universidad de Miskatonic; único superviviente de una expedición a la Antártida. Lleva consigo un mapa detallado de la ruta a seguir, un ejemplar del Necronomicon y algunos apuntes. Es un hombre tenaz y consciente del peligro que representa invocar a los dioses; por tanto, intentará por todos los medios llegar la noche del 31 de Julio para abortar la ceremonia.

Henry Robins

FOR 9 CON 14 TAL 12 POU 11 DEX 10 APA 13 INT 18 EDU 17 SAN 55
PV 13

Arqueología 75%, Historia 30%, Biblioteca 45%, Portugués 20%, Latín 45%, Seguir Pista 30%, Discusión 30%, Rifle 50%

Secretario personal del profesor, no está al corriente de sus descubrimientos, pero le seguiría hasta el fin del mundo ya que le admira profundamente. Discreto y algo tímido (25 años).

Gustavo Pereira

FOR 6 CON 14 TAL 15 POU 8 DEX 6 APA 10 INT 16 EDU 7 SAN 40
PV 15

Regatear 25%, Camelar 20%, Primeros Auxilios 40%, Escondarse 30%, Encontrar objeto escondido 60%, Discreción 45%, Navegar 75%, Fusil 40%.

Capitán del Xiringueiro. Unicamente habla portugués. Alegre y simpático.

Juanjo Barreiro

FOR 17 CON 12 TAL 7 POU 9 DEX 18 APA 4 INT 8 EDU 6 SAN 39
PV 8

Camuflaje 50%, Primeros Auxilios 70%, Escuchar 75%, Nadar 50%, Seguir Pistas 75%, Rifle 70%, Lanzar 50%.

Marinero del barco, de padre portugués y madre india, trabajador y taciturno, un verdadero experto en la selva.

Sacerdote Txaloco

FOR 9 CON 9 TAL 15 POU 12 DEX 10 APA 5 INT 15 EDU 16 SAN 0
PV 9

Guardias

DEX 10 PV 16

Lanza 45% (1d8+1+1d4)

Guerreros

DEX 12 PV 13

Arco 50% (1d8+1), Cerbatana 40% (Curare)

El curare es un veneno paralizante del que se desconoce la composición química. Paraliza poco a poco según la dosis. Existe un 35% de que se produzca un colapso mortal, cuyo desenlace se producirá en el plazo de 1d6 días. El único capaz de realizar una cura es Juanjo Barreiro con una tirada de Suerte y una de Primeros Auxilios.

