



Tras tus pasos

Por si alguien creía que la vida de un “ratón de biblioteca” es aburrida, he aquí un módulo que viene a demostrar lo contrario. Esta es una aventura para un PJ profesor universitario o historiador —si, esos personajes con los que nadie quiere jugar, porque no saben disparar, ni pelear, y son torpes, y...— que viva en una casa unifamiliar o semiadossada, y el correspondiente Guardián de los Arcanos.

por Pedro Arnal

Uno de los colegas del PJ acaba de morir de un ataque cardíaco, y a nuestro héroe le ha tocado la pesada tarea de clasificar los trabajos inacabados del fallecido. Con un portafolios bajo el brazo repleto de folios manuscritos que hay que examinar sin falta, regresa hacia casa para terminar el trabajo. Entre los papeles está el original de un trabajo sobre magia india, con notas tomadas del “*Prodigios en la Canaán de Nueva Inglaterra*”, y un colgante de cobre representando una espiral. El manuscrito habla precisamente sobre una supuesta puerta del infierno situada en Nueva Inglaterra, que un grupo de indios consiguió destruir. Sin embargo, el éxito no fue total, ya que los indios además de condenarse ellos mismos liberaron al demoníaco cancerbero (aunque sólo en su forma astral) que ejercía de guardián del portal.

Información para el Guardián

El PJ ignora que el perro seguía el rastro del muerto y que ahora sigue el suyo propio, esperando poder atacarle y recuperar el colgante, que no es otra cosa que su collar transfigurado. Una vez en posesión de la espiral, el cancerbero podría unir sus dos cuerpos en este mundo para emprender la búsqueda del portal que sus instintos le dicen que debe guardar.

El can intentará acabar con el PJ, y bien sabe Dios que es perfectamente capaz de hacerlo. La única esperanza de salvación para el PJ es enfrentarse directamente con él o pedir ayuda a los indios que lo liberaron. En éste último caso, el combate tendría lugar en una zona mística intermedia entre este mundo y el que ahora habitan los que destruyeron el portal. En este lugar la lucha entre el PJ y el engendro infernal sería igualada (y quién sabe, tal vez venza el PJ).

Dado que de la Universidad a la casa, o de la estación (si es, por ejemplo, profesor de Miskatonic y vive en Boston, o vive en Arkham y enseña en la Brown, y usa el tren

regularmente), no durará más de unos veinte minutos; el Guardián tendrá que apañárselas como pueda para alargar el tiempo (yo conseguí convertir el trayecto en un módulo de dos horas y media) mediante cualquier recurso de que pueda disponer.

Niebla en las calles

Las calles de Boston (o cualquier otra ciudad en la que resida el PJ) están cubiertas por la niebla, y la visibilidad es sólo de unos 25 metros. Mientras el personaje se dirige hacia su casa, se encontrará varias veces con el sabueso. El cancerbero se acercará por la espalda al investigador e intentará colocarse a una distancia adecuada para poder atacarle por sorpresa, combatiendo en esta realidad. El “ratón de biblioteca” tendrá tres asaltos (y tres tiradas de escuchar, una por asalto) para detectar su presencia. Si lo consigue, escuchará unos pasos rápidos alejándose a su espalda (un Zoología permitirá saber que son de un cánido, pero exageradamente ruidosas). Con un Descubrir, nuestro heroico investigador verá un ligero rastro de vapor en el aire, allí donde estaba el perro. En caso de que el perro llegue a saltar sobre él, éste lo tiene muy crudo ya que el perro dispondrá de todas las ventajas y, por lo tanto, la mayor parte de las posibilidades de ganar, a menos que el PJ sea un ávido coleccionista de armas mágicas (posibilidad muy remota). Las tiradas anteriores conllevan comprobaciones de Cordura. La primera vez tirará COR 0/0, y cada vez que falle, la tirada aumentará en +0.25/+1 (es decir, cada cuatro fallos la pérdida mínima subirá un punto).

El policía

Si nuestro personaje se dirige hacia su casa, unas esquinas más allá del comienzo de la niebla un policía surgirá de la niebla ante él. El agente lleva un capote sobre los

hombros y se entretiene haciendo girar su porra mientras camina por la calle, pisando los charcos al lado de la acera.

Cuando pase al lado del PJ le saludará, advirtiéndole de que andar de noche con esa niebla es un peligro para cualquier persona honrada. Si nuestro protagonista le dice algo sobre los pasos que ha oído a su espalda sin poder ver a nadie (o a nada), el policía, tras preguntarle donde vive, le recomendará que se apresure en llegar a casa. Con un éxito especial de charlatanería, discusión o elocuencia se puede convencer al policía de que acompañe al personaje hasta su morada.

Si por el contrario no se convence al guardián de la ley, éste se despedirá y se alejará. Unos instantes más tarde (hacer tirar escuchar, sin que importe el resultado), nuestro profesor o historiador escuchará un disparo y un par de gritos que rompen el silencio a través de la niebla. Si va hacia allí, podrá ver al policía tendido en el suelo. Tiene una gran herida en el cuello (que casi le separa la cabeza del cuerpo), por la que se ha desangrado. El capote sobre su pecho aparece roto y rasgado (también ha sido herido en esa parte de su cuerpo). Con una tirada de Descubrir puede determinarse que las heridas han sido causadas por garras o algo semejante, y con una de Zoología que han sido obra de una especie de perro (aunque un perro no habría causado heridas de ese tamaño). En este momento se realiza la preceptiva tirada de Cordura (1D2/1D6).

Si el agente acompaña a casa al PJ, en la siguiente aproximación del sabueso uno de los dos lo escuchará. El policía pedirá a nuestro héroe que se esconda en un portal cercano mientras él va a ver cual es el origen de los ruidos. Tras adentrarse en la niebla, será atacado por el perro.

Si el personaje ha hecho caso omiso al guardián de la ley y le ha seguido, podrá ver entre la niebla (tirada de Descubrir) a un gran sabueso negro, de unos dos metros y medio, atacando al policía, que será derribado y morirá tras dos golpes. Si nuestro

investigador interviene, o si permanece oculto y el can pasa un Descubrir, el animal se abalanzará sobre él. En caso contrario, el perro se retira para continuar acosando al PJ. Si éste investiga, se encontrará con una escena semejante a la descrita arriba.

El borracho

Si el investigador se dirige hacia un bar o café (o a discreción del Guardián de los Arcanos si el jugador ha superado los demás encuentros con excesiva facilidad) se encontrará con un borracho.

El hombre está sentado en el suelo, al lado de la puerta. Se cubre con un gastado abrigo de paño, que parece salido de la Guerra Civil, y sostiene en su regazo una botella envuelta en papel de periódico (Idea: es un poco raro que en tiempos de la prohibición alguien se emborrache en plena vía pública, ¿no?). Si el PJ se le acerca, le pedirá un dólar para poder beber, tendiéndole una sucia y arrugada mano. Si se lo da, le atacará cuando se lo ponga en la mano o lo deje caer delante de él. Si no se lo da, oír al borracho a sus espaldas mientras se aleja o entra en el bar, diciendo una confusa frase sobre la poca misericordia de los parroquianos del local, que degenerará en un áspero gruñido para luego apagarse (COR 0/1). Si el personaje se da la vuelta, podrá ver que el borracho ya no está y que tan sólo queda de él un viejo abrigo de paño en el suelo (COR 1/1D4).

¿El policía?

Cuando nuestro cansado investigador esté acercándose a su casa, se encontrará con otro policía. Este anda por la acera y mantiene la compostura mientras marca sonoramente el paso, regular, y formando una perfecta línea paralela al bordillo. No saludará al PJ, y si éste se detiene a hablar con él o sigue su camino sin mirar atrás ni una sola vez, le atacará. El personaje tendrá varios asaltos para detectarlo mediante tiradas de Escuchar (como si fuera un encuentro normal con el sabueso), cuyo número lo determinará el Guardián (no es muy difícil hacerlo, creo yo). Si lo escucha y se da la vuelta, sólo verá un capote de policía, y una gorra que aún rueda por el suelo, como si acabaran de dejarla caer. No hay sin embargo rastro alguno del agente, a pesar de que se ve perfectamente hasta la siguiente esquina de la calle (tirada de Cordura 0/1D3).

Solo en casa

Una vez nuestro estudioso llegue a casa, podrá ponerse cómodo, aunque sus proble-

mas no habrán hecho prácticamente más que empezar, ya que el sabueso seguirá rondando por los alrededores. El PJ podrá escuchar como rasca y araña las persianas de las ventanas de la planta baja y las puertas de entrada. Si comete la estupidez de abrir alguna, de levantar bastante la persiana, o de abrir la ventana para mirar el exterior (cosa bastante predecible), el sabueso intentará saltar a través de ella para entrar en la casa. De todos modos, si en la casa hay alguna ventana sin persianas o al jugador no se le ocurre bajarlas, rondará un rato para luego saltar por la habitación donde esté el personaje, o por aquella tras la cual se vea luz. Si pasa mucho tiempo sin que el investigador haga nada, el sabueso atacará la puerta trasera.

Mientras, el PJ puede examinar los papeles del difunto. Están compuestos por un cuadernillo repleto de notas y un manojito de folios llenos de apuntes y bocetos. Con un Leer/Escribir inglés el personaje puede desentrañar del cuaderno la historia del sabueso, y con otra tirada exitosa encontrará entre los folios unos versículos que, según dicen las notas, despertará a quien ya luchó contra la criatura demoníaca y proporcionará su ayuda.

Si nuestro héroe lo estudia y aprende (tarea que le llevará 1D6x10 minutos y una tirada de INTx4), puede ejecutarlo sacrificando un punto de poder, con lo que cruzará el umbral y se encontrará ante el círculo de los guerreros, enfrentado al sabueso.

El círculo de los guerreros

El PJ está dentro de un círculo de guerreros indios, vagamente visibles a través de la neblina que lo invade todo. Uno de ellos se adelantará y le saludará cogiéndole por los hombros.

Después, si el jugador no ha hecho ningún gesto de rechazo, le dará un cuchillo de monte, con mango de madera muy pulido (por el uso, parece), y cuya hoja está adornada con marcas rúnicas negras. Es un arma mágica, cuyo daño es 1D8, Res 16. Los indios se la dan al PJ, porque aunque ellos no pueden luchar contra el sabueso directamente, si pueden ayudar al elegido para ello.

Si vence, los indios inclinarán la cabeza unos momentos y después sonreirán al personaje, que se verá rodeado de niebla para luego reaparecer en el lugar de origen.

El sabueso

Su apariencia es la de un gran danés del tamaño de un caballo, con la piel negra y brillante y unos ojos que parecen lanzar llamaradas rojizas, pero que si te miran de frente no dejan escapar más que una profunda oscuridad. Si aliento, claramente

visible en el frío aire del anochecer, forma nubes en torno a su cabeza, que él mismo dispersa con bruscos movimientos de su cuello. La primera vez que el PJ lo vea, deberá lanzar COR 1/1D4.

El sabueso tiene una característica algo más que inquietante, sobre todo para el investigador. Posee, a la vez, en el mismo plano donde esté, sus dos cuerpos, el astral y el físico. Por eso, cuando salta, se puede ver como una segunda imagen suya algo retrasada respecto de la primera (Descubrir), lo que hace necesaria una tirada de Cordura 0/12. En combate, primero usa su forma física, ya que puede regenerarla (al contrario que la astral que es su verdadera esencia), y cuando se observa la forma astral, se puede apreciar que no parece haber sufrido ningún daño a pesar de todas las heridas que le hayan sido inflingidas, lo que requiere otra tirada de COR 1/1D6.

Una vez su forma física ha muerto, su cuerpo astral toma su lugar. Sus habilidades y características no cambian. Sin embargo, es inmune a todo tipo de daño normal. Sólo le causan daño los impactos especiales o las armas mágicas, y no afectan a sus PV sino a sus PM.

FUE: 16, CON: 18, TAM: 20

INT: 7, POD: 20, DES: 13

Puntos de Vida: 19

Puntos de Magia: 20

Movimiento: 6

Habilidades: Saltar 60%, Seguir Rastro 85%.

Armas: Ataque 70%, Parada 60%, Garra 1D6+1D6, Dentellada 2D4+1D6

Especial: Gruñido. Le cuesta 2 PM. Hace que las posibilidades de ataque de todo aquel que esté a una distancia de hasta 5 metros de él bajen a un tercio y su destreza a la mitad durante el siguiente asalto. Lo suele usar después de un salto.

Si el PJ consigue derrotar al sabueso, recibe 2D6 puntos de Cordura. Si ha muerto el policía auténtico 1D8 y si ha derrotado al perro sin armas mágicas recibe 1D6 más.

Si el PJ no muere pero se deja arrebatar el brazalete, el sabueso vuelve a su puesto para cumplir con su tarea interrumpida. En cuanto el personaje examine los papeles de su amigo/colega se dará cuenta de lo que ha hecho, perdiendo 1D8 de Cordura.

Aunque el PJ acabe esta vez con el enemigo del otro lado y conserve la llave (por llamarla de alguna forma), nadie sabe que es lo que el hombre oscuro, Satanás, Nyarlathotep o como quiera llamarse (...son mil y es uno, son muchos y es el mismo, una moneda con infinitas caras pero cuyo valor para los hombres nunca cambia: la locura o la muerte, y tras ellas la condena eterna", Gustav Alfsson, *El mito del hombre oscuro*, Estocolmo 1902, Sueco, +3, no hechizos, -1D4) prepara para el futuro. ●