

DESPEGANDO CON

La Llamada de Cthulhu

Infidelidad



Una vez más nos asomamos desde esta sección ofreciendo un módulo de iniciación, en este caso destinado al juego de rol basado en los mundos de H.P. Lovecraft. En ésta aventura, un simple caso de infidelidad matrimonial llevará más que probablemente a los personajes hasta el corazón de la selva colombiana. Una historia lineal, pero con sorpresa. Un largo viaje, tras los restos de una cultura antigua y exótica. Investigación y acción. Historia y fantasía. Y al final, ... una pizca de locura. En fin, todo un cóctel de los elementos que definen este juego y este género. ¿Estas listo, Indiana Jones?

David Revetllat

El autor quiere agradecer a Silvia Carrasco la inspiración que sus «Apuntes de Antropología Cultural» (Publicaciones de la Universitat Autònoma de Barcelona) le han ofrecido a la hora de escribir esta historia.

Introducción

Se sospecha que un famoso e importante profesor de Historia de la Brown University de Boston, con relaciones con la alta sociedad, está siendo infiel a su mujer. Los PJ pueden ser contratados por alguno de los siguientes motivos: a) como detectives privados por parte de su mujer (que reside en las afueras, mientras su marido va a dar clases a la ciudad); b) por el director del periódico si hay algún periodista; c) por la misma universidad de donde procede el profesor, para averiguar si los rumores son ciertos y evitar el desprestigio de esta poniendo remedio con rapidez. Sea como sea, quien les contrata querrá pruebas irrefutables de la infidelidad si realmente es culpable o, por el contrario, de su intachable comportamiento.

Los hechos

Jonathan Fidget, el profesor universitario, reside en el pequeño pueblo de Somerville (algo al oeste de Boston) junto a su mujer. Siempre llega algo tarde a casa, y aun más últimamente. Según él, después de salir de la Universidad se dirige hacia un pequeño estudio que tiene en la ciudad, donde reposa y lee tranquilamente algún libro... pero se sospecha que allí pasa algo más. Si los PJ investigan bien, descubrirán que efectivamente es así.

El horario de J. Fidget es el siguiente:

6:00 a.m. (*) - Se levanta en su casa, en Somerville.

6:30 a.m. (*) - Desayuna.

7:00 a.m. (*) - Coge el coche para ir al trabajo.

7:30 a.m. - Llega y prepara las cosas para las clases.

8:00 a.m. - Empiezan las clases.

10:00 a.m. - Descanso.

10:30 a.m. - Se reinician las clases.

2:00 p.m. - Se acaban las clases, y va a comer a un restaurante cercano.

3:00 p.m. - Se dirige hacia su estudio.

4:00 p.m. - El DJ tirará 1D4. Si el resultado es par, sale, coge el coche y se dirige hacia la casa de su amante, volviendo a la suya propia a las 7:00 p.m. (*).

5:00 p.m. - Si el resultado de la anterior tirada era impar, saldrá a esta hora hacia su casa, llegando cerca de las 5:30 p.m. (*).

8:00 p.m. (*) - Cena.

11:00 p.m. (*) - Se va a dormir.

Los datos marcados con un asterisco indican que pueden ser proporcionados por su mujer.

La casa de las afueras

Si les ha contratado su mujer, esta no tendrá ningún reparo en dejarles registrarla mientras no cambien nada de sitio. Si la investigación les ha sido encargada por otra vía siempre podrán explicárselo a su mujer, pero esto le costará a la pobre un tiro de cordura o pérdida de 1D8 puntos, y un desmayo seguro en tal caso (después, si los PJ dan credenciales fiables, les dejará investigar e incluso les exhortará que lo hagan, pidiendo ser informada de cualquier novedad).

Respecto al registro, haz alguna tirada detrás de la pantalla para que los PJ crean que hay algo, pero en realidad no hay nada que le pueda comprometer en su casa.

El estudio en la ciudad

Se trata de un pequeño estudio en un tercer piso de una calle céntrica de Boston. Consta sólo de dos habitaciones y baño. Con una tirada de buscar podrán encontrar los siguientes objetos:

- Una pequeña libreta de tapas rojizas, de unos 12x10 cm, con diversas notas. Si la hojean (3D4+2 minutos) verán que la mayoría son datos sin importancia sobre los temas de clase o sobre algún tema publicado. Hay una nota con un nombre: "Alexandra, 6". Con una tirada de conocimientos a la mitad, o llamando al teléfono de información, averiguarán que es el nombre de un restaurante de la ciudad. No existe ninguna calle con ese nombre.

- Un voluminoso y antiguo libro titulado *La máscara dorada perdida de los Pimahura*. Dentro encontrarán metidas entre sus páginas tres cartas. Las tres tienen el mismo remite y están perfumadas con un sugestivo aroma femenino. Si las leen (1D6+2 minutos cada una) descubrirán que son cartas de amor, dirigidas naturalmente al señor Fidget. El libro está en inglés, pero las cartas en francés. El árbitro puede insinuar que el libro resul-

ta muy interesante... pero no olvidemos que (de momento) los PJs están tras un asunto de faldas.

La nota de la libreta se refiere al lugar donde se citan siempre. Si la tirada del día para ver si Jonathan sale antes de su estudio es par, querrá decir que se encontrará con la mujer en el Alexandra de 6:00 a 6:30 horas PM, para ir luego hasta la casa en que habita ella. Si el encuentro tiene lugar, ambos se besarán cada 2D6+10 minutos. Una fotografía de esto sería suficiente como prueba de la infidelidad.

Respecto al libro, si se lo quedan y se lo leen (1D4 meses), conocerán la historia de la máscara citada en el título. Se trata de una máscara de oro con incrustaciones de varias piedras preciosas. Sus creadores, el desconocido pueblo de los Pimahura, llegaron a poseer grandes conocimientos en orfebrería, al igual que otros pueblos de su misma zona (las culturas precolombinas dieron un enfoque distinto a sus tardíos trabajos en metales al de los pueblos del viejo mundo). La máscara fue robada por un atrevido grupo de aventureros españoles que se adentraron con falsas señas de amistad en sus territorios.

Lograron escapar con ella hasta cierto lugar, pero la leyenda dice que una terrible maldición acabó con sus vidas. De tal modo, los legítimos propietarios pudieron recuperar la máscara. En vista de la inseguridad y para evitar cualquier nuevo incidente similar, construyeron un templo con el único fin de esconderla. En el libro hay también diversas notas escritas a mano, que explican que la maldición se debió a indios escondidos entre la maleza que lanzaron a los aventureros indetectables dardos envenenados; según parece, los saqueadores murieron entre espasmos y horribles gritos de dolor.

En el libro también hay unas referencias al posible emplazamiento del templo en Sudamérica, y una nota que cita: "Ver mi libro de notas y mapas".

Si se llevaran el libro, sería de lo primero que el profesor echaría a faltar. Si de alguna manera llegan a contactar con él, ofrecerá hasta 1.500 dólares si le devuelven las cartas, el libro y cualquier otro objeto que le ponga en evidencia. Si los PJs deciden quedarse con el libro y denunciar su infidelidad, como Jonathan ya no tendrá nada que perder les acusará formalmente en comisaría de allanamiento de morada, robo y chantaje. Lo más adecuado para los investigadores sería devolver las cartas a su propietario, con lo que se podría zanjar el asunto. Lo mismo va para con los negativos y las fotos.

Si interrogan al profesor sobre la máscara, les dirá que no sabe gran cosa al res-

pecto, y que está completamente seguro de que se trata de una leyenda. Con una tirada de Psicología, notarán que está mintiendo. Si le explican todo lo que ya saben, preguntando por ejemplo por esa "libreta de notas con mapas", acabará sucumbiendo. De nuevo pueden hacerse aquí los tratos lógicos de información a cambio del silencio de los PJs (a juicio del DJ queda la conducta del profesor).

La libreta de notas con mapas se encuentra en el despacho del Departamento de Arqueología. En el libro encontrarán el Mapa 1, en el que se marca la posible localización del templo.

En la biblioteca

Con la tirada de Buscar Libros, conseguirán la siguiente información sobre la máscara en una de las enciclopedias:

«Data de la era precolombina y se cree que aproximadamente fue elaborada 600 años antes de la llegada de los primeros conquistadores castellanos. Tal información la obtuvo el Capitán de un grupo expedicionario español, Don David De Serna, que fue quien se adentró en la selva partiendo de Cartagena de Indias y contactó por primera vez con los Pimahura. Este grupo expedicionario intentó robar la máscara y otros tesoros aprovechando las buenas intenciones que los indígenas mostraron ante los recién llegados».

La enciclopedia hace referencia al libro *«Las desventuras del Capitán Don David De Serna o La Maldición del Nuevo Mundo»*, escrito por el propio capitán. El ejemplar original parece ser que fue heredado por los descendientes de De Serna, pero se dice que hay una copia en la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic, en Arkham.

La Maldición del Nuevo Mundo

Las Desventuras del Capitán Don David De Serna... efectivamente puede encontrarse en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic. Es un ejemplar único en castellano antiguo (dar un malus de -5 % a la tirada de leer español). Precisarán de un tiro exitoso en charlatanería, discusión o elocuencia para que se lo dejen leer. No puede salir de la biblioteca bajo ningún concepto. Si lo leen, conocerán algo más sobre la historia.

El hurto de la máscara fue su perdición. Los expedicionarios, en su huida, fueron perseguidos y murieron uno tras otro. Al final, sólo quedaron vivos el Capitán David De Serna y fray Bartolomé Arrazola, guía espiritual que acompañaba al grupo con propósitos evangelizadores. Du-

rante la persecución, fray Bartolomé tropezó y cayó extenuado. El Capitán siguió su carrera confiando que fray Bartolomé le seguía los pasos, pero dio media vuelta en cuanto vio que no era así. Sin embargo fue demasiado tarde, pues los indios le habían dado caza. El Capitán no pudo más que esconderse entre las raíces de un gran árbol y observar que un pequeño grupo se separaba del principal, al parecer es su búsqueda. Pensó que tal vez al anochecer podría salvarle mientras todos dormían. David de Serna había aprendido algo del idioma de aquellos pueblos, y pudo comprender la estratagema que se le había ocurrido a fray Bartolomé para librarse de aquella engorrosa situación. El clérigo, profundo conocedor de las doctrinas de Aristóteles, recordó que para aquella noche se esperaba un eclipse de luna; de hecho se lo había comentado aquella misma mañana al Capitán. "Si me matáis -les dijo Arrazola- puedo hacer que la luna oscurezca en su altura". A aquella grandilocuente declaración siguieron gran número de rumores entre los indios, que formaron una asamblea. Acto seguido, le condujeron de nuevo en dirección norte, hacia el poblado. De Serna escondió la máscara entre las raíces que habían sido su refugio y les siguió con suma cautela; para no hacer ruido, dejó casco escudo y coraza junto a la máscara. Cuando por fin se encontró lo suficientemente cerca como para contemplar y oír lo que ocurría, pudo ver horrorizado como Arrazola yacía con su pecho abierto y sangrante, mientras el jefe de ceremonias nombraba pausadamente, con un corazón humano en la mano, una interminable lista de todos los eclipses lunares y solares que se producirían durante ese año, tal y como sólo los astrónomos mayas podrían ha-

ber calculado, incluido el eclipse previsto para aquel fatídico día.

El libro describe a continuación una larguísima travesía a través de la jungla. Cuando el Capitán llegó hasta el árbol en que lo había escondido todo, tuvo la desagradable sorpresa de que un grupo de indios habían descubierto el escondrijo y ahora se encaminaban al pueblo siguiendo huellas que había dejado. David De Serna no dejó de dar meses más tarde gracias a Dios por su milagrosa salvación. Fue hallado en un serio estado de desnutrición por una tribu de indios nómadas con cierta amistad con los españoles, quienes le curaron y le acompañaron hasta la costa, en el golfo de Uraba. Y de ahí, en canoas, hasta las proximidades de Cartagena.

El libro concluye con la travesía del Atlántico de regreso a Sevilla. El ansia de abandonar el continente le hizo embarcarse en el primer navío que abandonaba el puerto, por lo que antes de partir hacia el viejo continente pasó unas semanas en San Juan, Puerto Rico, donde dicho mercante hacía escala. La lectura del libro da un +2% en Mitos, pero no posee hechizos. No hay ningún dato sobre la localización de la familia y descendientes del Capitán De Serna.

El viaje

Si los PJs tienen el nivel de curiosidad que todos esperamos, planearán un viaje a Colombia, con escala en Puerto Rico. Pueden llegar a San Juan en barco (120 dólares en segunda o 360 en primera) o, si el presupuesto no es problema, en avión (sin línea regular, debería fletarse un apa-

rato para la expedición). El barco de línea sale de Boston, y tras varias escalas en los principales puertos de la costa este americana, finalmente llega a San Juan. Tendrán que llevar encima todo el dinero que piensen gastar, ya que no es nada probable encontrar sucursales de sus bancos en la zona. Ver el mapa 1 para orientarse. Los PJ pueden conseguirlo en San Juan, si no lo han hecho ya en su país de origen.

San Juan de Puerto Rico

En cuanto lleguen a San Juan, si tienen demasiado aspecto de turistas adinerados, se verán rodeados enseguida por unos 12 chavales con aspecto de hambrientos y con ropas rasgadas y sucias, que empezarán a pedirles dólares. Hasta que los PJ no se hayan deshecho de al menos unos 10 dólares, no les dejarán tranquilos (a no ser que se salven cogiendo un taxi). Si han pasado más de 10 minutos y no han soltado pasta, alguno de ellos intentará robarles algo (una maleta, un bolso, una cámara fotográfica,...).

Podrán alojarse en el Hotel Cochinchilla, delante del malecón. El precio será de 1 dólar al día por estancia y comida para cada persona.

Biblioteca. Con un tiro de buscar libros, o simplemente preguntando al bibliotecario, hallarán una pequeña y vieja librería en uno de los estantes con libros más antiguos. Se trata de un cuaderno de viaje del Capitán De Serna, pero no esclarece nada en particular.

Escrito en castellano antiguo, habla de diversos tipos de selva y árboles, y del

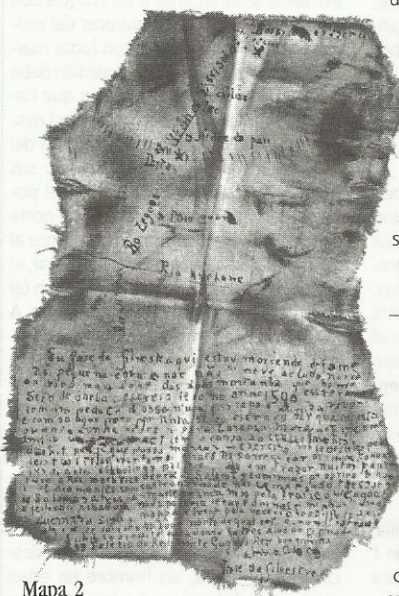
comportamiento hostil de algunos pueblos indígenas de vida nómada, a quienes nunca pudieron cristianizar.

Sin embargo, con una tirada de Descubrir, notarán que un pequeño papel amarillento sobresale del forro del libro. Al extraerlo tendrán ante sí un croquis con algunas anotaciones, al parecer del mismo Capitán (Mapa 2) con un lugar marcado con una cruz. Sólo el Guardián debe saber que se trata del punto en que había escondido la máscara en el árbol desde donde vio la escena de la captura del clérigo. Si han leído con atención sus memorias, los PJ recordarán que el poblado se encontraba en dirección norte desde ese punto. El mapa representa al río Cauca, y señala el afluente a tomar, el San Jorge, en la segunda bifurcación (el de la derecha, yendo contra corriente). A 100 Km. de la bifurcación, hay que desembarcar y seguir a pié hacia arriba. Si se enseña el mapa a alguien con conocimientos en cartografía, podrán determinarse las coordenadas con la situación exacta de la cruz en un mapa actual. Si lo quieren intentar los PJ, deberán superar una tirada de Dibujar Mapas.

En el mismo momento en que hayan descubierto el mapa, un hombre de edad madura vestido con un elegante pero desgastado traje oscuro, barba blanca y puntiaguda y gafas de cristales redondos, se les acercará con mucha amabilidad. Se presentará con el nombre de Sergio Molinos. Si los PJ no tuvieran ni idea de español, Sergio habla bien el Inglés, aunque con acento marcadamente sudamericano. Elogiará el interés que los PJ parecen tener por el Capitán De Serna. Confesará haber leído varias veces el manuscrito que tienen en sus manos y les



invitará a que se lo dejen para hojearlo y comentarles algunos datos al respecto. Si los PJ hubieran sido tan patosos como para no encontrar el mapa, en esos momentos, mientras lo hojea, caerá al suelo el viejo papel ante la sorpresa de todos.



Mapa 2

Finalmente, les explicará que está doctorado en Psicología por la Universidad Complutense de Madrid, y que está interesado en la vida del Capitán. Si los PJ acceden a hacer amistad con él e ir a tomar un café, harán muy bien. Si es así, les explicará que es acérrimo seguidor de Don Gregorio de Maraño, psicólogo español con cierta fama allá en su país. Como él, Sergio se interesa por las emociones, las etapas sexuales, los distintos tipos de personalidad relacionados con sus distintas morfologías. Pero en el tema en que más está interesado Sergio son los trabajos en Psicohistoria o las llamadas Psicobiografías. Si como es de esperar los PJ no saben de que se trata, muy encantado les explicará que se consiste en seleccionar a distintos personajes históricos y analizarlos según su físico y todas las referencias al respecto, para conseguir conocer así su carácter. Citará el conocido trabajo de Maraño al respecto sobre Don Juan, al que el autor español definió su incapacidad de establecer una relación duradera con una sola mujer al hecho de no encontrar en ninguna de ellas lo que realmente buscaba, y estar rozando por tanto los límites de la homosexualidad. Todo esto vendrá a introducir su interés en el Capitán Don David De Serna, a quien había escogido para hacer una Psicobiografía al respecto.

Si los PJ demuestran interés, les ofrecerá revelarles sus conclusiones hasta el momento, siempre que ellos a su vez le digan la causa de su interés por el mismo personaje (¡que ahora no salgan con que también quieren hacer una psicobiografía porque no colará!). En todo caso, lo que Sergio podrá contarles al respecto será que De Serna fue un auténtico aventurero en su época. Bajo el pretexto de nuevas conquistas para su reino y nuevas almas conversas al cristianismo, sacaba todo el partido posible de las incursiones que dirigía al interior de la selva. De este modo había conseguido acumular varias joyas y objetos de oro que ocultaba para incluirlos después en la fortuna familiar. Más de una vez sufrió las perse-

cuciones de los verdaderos propietarios en cuanto se daban cuenta de sus engaños. La última vez en que esto sucedió fue con el robo de la Máscara de Oro, aventura que le decidió a abandonar sus correrías en el Nuevo Mundo y volver a sus tierras natales. En pocas palabras, era un sinvergüenza, un aprovechado y un ladrón, aunque bajo la protección de la casa real en pago a sus hazañas evangelizadoras en las Américas.

Finalmente, si los PJ se sinceran con él en lo que respecta a sus objetivos, Sergio se ofrecerá encantado a acompañarles en su aventura en la selva colombiana. De los PJ depende si les acompaña o no.

Destino: Colombia

Llegarán en barco a Cartagena de Indias, el principal puerto colombiano del Caribe y bastión de los dominios españoles en época de la conquista del Nuevo Mundo. Según los mapas que disponen, deberán remontar el Río Magdalena hasta el Río Cauca, para luego llegar a su afluente, el Río San Jorge. La expedición deberá remontar por este hasta casi llegar a sus fuentes. Como nota al DJ, tened en cuenta que a fecha de hoy todavía no existe conexión por tierra entre Colombia y Panamá: todos los intentos de construir carreteras en la zona han acabado en fracaso debido a que la exuberante vegetación hace polvo el pavimento con sus desmesuradas raíces. Pues eso, selva dura: selva tupida a ambos lados del río, lluvia a diario, mosquitos, fierecillas, ruidos nocturnos, etc.

Para coger el Magdalena, deberán dirigirse en algún barco pesquero o comerciante de cabotaje hacia su delta. Una vez allí, deberán contratar guía y embarcación en la localidad de Barranquilla. A discreción del DJ el precio y facilidad para encontrarlos. Sin duda la presencia de Sergio Molinos facilitaría las cosas. Si entran amablemente al cacique local, todo es posible. Si indican su destino final, el miedo se apoderará de los nativos; les resultará casi imposible encontrar guía y se incrementarán los precios (hablarán de venta de la canoa en lugar de alquiler... no tendrán mucha fe en volverles a ver).

Hay varios barcos en el pequeño y descuidado puerto fluvial de Barranquilla. Uno de ellos, el Virgen Santa, recorre el Cauca hasta el final, en las cercanías de Medellín. Por un precio razonable se ofrecerá a llevarlos y desembarcarlos donde deseen. Volverá a pasar por el mismo lugar al cabo de 5 días, y ya se arreglarán si para entonces no se encuentran en el lugar apropiado.

Si preguntan a alguien del lugar sobre la vida indígena y fauna de la zona, y superan un tiro de elocuencia o discusión dando alguna razón por su interés, averiguarán que actualmente esos lugares están ocupados por los indios Pimahao. No se sabe gran cosa de ellos, porque siempre rehuyen los poblados y a los extranjeros. A los PJs les resultará fácil encontrar a las "fuerzas vivas" (alcalde, juez, párroco, maestro, terratenientes, etc.) en la taberna de la Plaza de Armas, frente al Ayuntamiento. Si preguntan a alguien con cierto cargo o cierta cultura sobre el mismo tema, sabrán que son los descendientes

de indios que practicaban un tipo de vida nómada en el interior de la selva. De hecho fueron las únicas tribus que sobrevivieron al choque con los conquistadores españoles, ya que los contactos entre estos no eran usuales, mientras que los indios de culturas sedentarias e incluso más avanzados toparon inevitablemente con ellos. Se dice de los indios Pimahao que son los descendientes directos de los antiguos Pimahura.

Río arriba el viaje será de lo más apacible, excepto por los mosquitos. Cada personaje tiene un 30% de probabilidad de contraer la malaria (fiebres altas, sueño profundo...) si no han tomado las precauciones adecuadas. Una vez desembarcados, podrán iniciar su camino hacia el Norte. A los pocos kilómetros se encontrarán nada menos que con un grupo de hombres Pimahao. Estos pasarán totalmente de los PJs, y desaparecerán por la selva en un abrir y cerrar de ojos, sin posibilidades por parte de los PJs de seguirles. Si los PJs reaccionaran hostilmente, se verían en pocas horas hostigados por alrededor de 100 hombres con flechas, lanzas y demás elementos punzantes envenenados. Los indios Pimahao no representan un peligro en sí en esta aventura, dejarán hacer a los PJ lo que quieran. No son los descendientes de los Pimahura, como algunos creen debido únicamente a la similitud de los nombres. Los Pimahura se extinguieron, sus miembros se esparcieron o se distribuyeron entre otras tribus, perdiendo toda su propia identidad.

Una vez lleguen al lugar indicado por la cruz en el mapa conseguido en San Juan, no encontrarán nada especial, excepto si superan un tirada de Descubrir, con lo que hallarán un árbol mucho más grande que el resto, y cuyas raíces emergen por encima del suelo dejando un hueco por debajo del tronco. Efectivamente, si los PJs se meten en el interior (bastante estrecho, como máximo caben dos PJs apretujados) pisarán una especie de placas metálicas más que oxidadas. Si las levantan sin ningún cuidado, una serpiente morderá al que tenga más cerca (tiene toda la iniciativa por la sorpresa) y huirá. Causará fiebres que harán que el PJ sólo pueda rendir al 50% en todas sus características, tanto físicas como intelectuales, incluidos los puntos de vida. Una vez solventado el accidente, con una tirada de Arqueología o Historia averiguarán que son partes de una armadura, probablemente española o portuguesa de aproximadamente 400 años.

Ninguna pista indica directamente el camino a seguir, pero los PJs deberían recordar el dato del libro "Las desventuras del Capitán Don David De Serna" que decía que el poblado se hallaba al norte de dicho árbol. Lo que queda del templo está a unos 6 Km. en esa dirección. El camino parece más fácil puesto que es cuesta abajo, llegando a descender con bastante pendiente. Superando una tirada de Geología, incluso se podrá determinar que

no deben de estar muy por encima del nivel del mar.

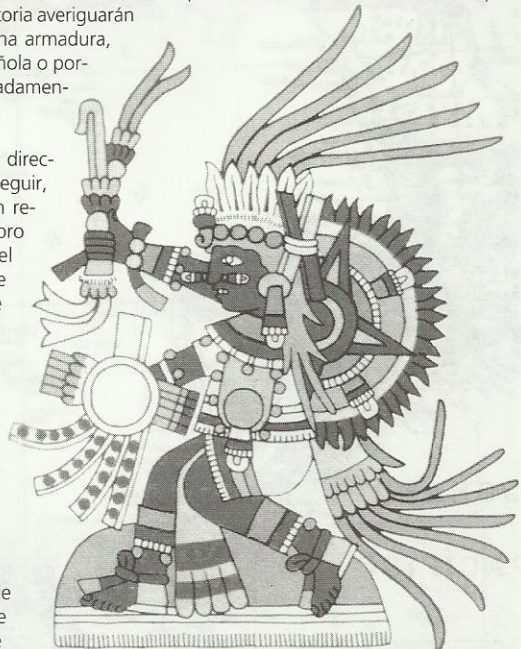
El templo

El templo aparece como un macizo bloque de piedra con una única entrada delantera semicubierta por las enredaderas. La entrada, de gran tamaño, simula la enorme boca abierta de un extraño animal con colmillos. El resto de la cabeza del animal se encuentra en la pared. Dentro todo es muy oscuro (¿nadie habrá olvidado la linterna, verdad?). Se distinguen las siguientes partes (ver mapa):

1. Vestíbulo inicial. Justo en medio hay una trampa de sobras visible, en cuyo fondo se distinguen unas cuantas estacas puntiagudas. Hay unos pequeños pasadizos a cada lado por los que con algo de destreza se podría pasar. En realidad, la entrada que lleva por el buen camino es esta, pero es difícil que se les ocurra de buenas a primeras a los PJ. Sólo desde el fondo se puede distinguir un estrecho pasadizo que continua bajo tierra.

2. La gran (y falsa) sala principal. Al fondo sólo se distingue una pared (b). En el centro de la sala, una columna sostiene un ídolo. Las letras "a", "b", "c", y "d" marcan muros falsos que caen cuando se pisan las losas que hay frente a ellas (ver líneas discontinuas en el mapa). Incluso de invadir de golpe la sala, siguen un orden, cayendo siempre primero el "a", luego el "b", etc. Insisto, no caen todos de golpe, sino sólo uno cada vez. Dos de ellos, "a" y "c", ya han caído debido a anteriores ladrones de tumbas (sus esqueletos estarán por ahí tirados). En cuanto los PJs pasen la zona "d" o "b", caerá el correspondiente muro. Todo esto puede detectarse pasando una tirada de Descubrir. El muro no cae instantáneamente, deja unos segundos para poder volver atrás. Sacando la DES o menos con 1D20 puede lograrse; si no es así, me temo que a alguien le espera morir de una forma algo desagradable, tal vez incluso salpicando un poco a los demás.

3. El túnel. Siguiendo por el buen camino, el estrecho pasadizo lleva a otro más ancho. Pisando (a) se consigue disparar cuatro flechas. Es necesario supe-



rar una tirada de Suerte por cada una de ellas. Afortunadamente cada una sólo provoca 1D4 puntos de daño, y el veneno con que estaban impregnadas pasó su fecha de caducidad. La marca (b) indica otra trampa de estacas, en realidad el mismo truco que antes. Pasar a la zona (c) equivale a la misma situación anterior del muro que baja, sólo que esta vez pasar por debajo al estilo Indiana Jones provocaría una bonita caída hacia las estacas, ya que se abre una trampilla en el suelo justo tras el muro móvil. La solución es simple, no pasar sobre la zona (c).

4. La sala principal. Descendiendo por la trampa de estacas llegamos por fin a la sala principal. Un pasadizo lleva a una gran sala. En el centro, un bonito estanque con el agua más oscura que los PJs hayan visto en su vida. Al otro lado, un precioso altar esculpido en piedra, a pocos centímetros del agua. La máscara de oro está efectivamente al otro lado, sólo que en lugar de estar en el altar (como parece que tendría que ser) se halla en un delicado equilibrio en el suelo, a punto de caer al agua. Si observan un poco la sala, y superando una tirada de Geología, observarán que hay unas grietas bastante preocupantes, provocadas muy probablemente por algún seísmo. Esa debió de ser la causa de que la máscara cayera de su altar, y de que por poco lo hiciera en el agua. Una pequeña piedrecita cayendo encima de la máscara sería suficiente para que se hundiera, o sea que peor con una cuerda... Por cierto, si nadie había traído cuerdas, las lianas del exterior servirían, pero sólo las escogidas superando una tirada de Botánica, conforme no se romperán, o probándolas, ti-

rando fuerte de ellas.

¿Cual podría ser la mejor forma de llegar hasta ella sin problemas? Sin duda, o volando (más bien improbable) o sobre el agua. Nadar aquí sería muy fácil, el agua es extrañamente espesa (incluso salada si a alguien se le ocurre probarla) y daría un bonus de +15 % a Nadar. También podrían construir una balsa, o algo así, si se ponen a cortar troncos... A la imaginación de los PJs. Lo cierto es que, en cuanto alguien pise el extremo opuesto (o llegue más o menos a él), con una tirada de Escuchar podrá oírse algo así como un extraño lamento proveniente del fondo. A los pocos segundos, una enorme garra surgirá de las profundidades y se agarrará al escalón que da al agua en el lado del altar. Con extraordinaria rapidez un terrible ser con una cabeza llena de tentáculos saltará y se pondrá de pie. Se trata de una Semilla Estelar de Cthulhu (1D20/1D6 puntos de cordura, chicos). Primero avanzará hacia el sacrilegio que ha intentado robar la máscara, quien puede intentar salir nadando si quiere, pero a no ser que se trate de Johnny Weissmuller, el bicho nada más rápido. Los siguientes serán los PJs. Al cabo de unos cinco asaltos de haber surgido la Semilla, empezarán, cada otros cinco asaltos, a surgir oleadas de 2D3 Profundos armados con arpones.

La Semilla fue convocada siglos atrás para proteger la máscara. Si esta era tocada por seres humanos, la Semilla, que dormía pocos metros más abajo, despertaba e iniciaba sus quehaceres. Bajo el agua, un larguísimo y profundo túnel comunica con el mar. Algunos Profundos están cerca, por los alrededores, trayendo ofren-

das a la Semilla y cuidando de su bienestar mientras dormía. Al despertar, ha convocado a sus seguidores para que le apoyaran. Si algún PJ consigue salir del templo, sólo sería perseguido durante, como mucho, un kilómetro. Cualquier explosión mayor que la de varios disparos haría que el templo empezara a derrumbarse, y lo haría totalmente en cinco minutos, enterrando a los que estuvieran dentro. Sólo quedaría un pequeño estanque de aguas oscuras, rodeado de ruinas.

Sea como sea, si no logran llevarse la máscara, la Semilla o sus secuaces se la llevarán al fondo del túnel acuático, hacia el mar, cuando todo esto haya pasado.

Fin de fiesta

Si consiguieron la máscara, pueden venderla a algún museo por 10.000 dólares, o a un coleccionista particular por hasta 20.000. Si sobrevive, Sergio Molinos puede resultar un fiel aliado para posteriores andanzas de los PJs en Latinoamérica.



Jonathan Fidget

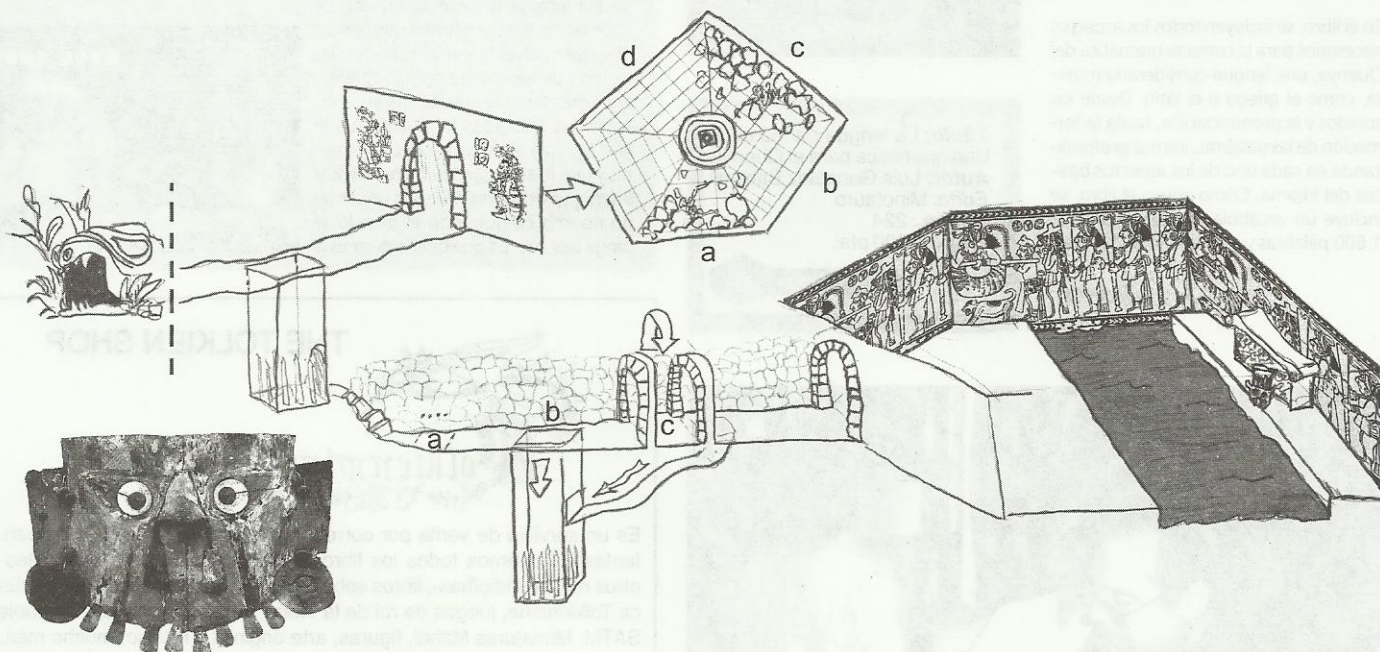
Profesor de la Brown University, Boston.
FUE 12 CON 11 TAM 13
INT 12 POD 12 DES 8
P.V. 12 Cordura 40%
Antropología 60%, Arqueología 70%, Buscar Libros 66%, Historia 80%, Hablar Francés 60%, Leer-escribir latín 70%, Griego 50%, Español 45%.

Sergio Molinos

Psicólogo venezolano.
FUE 10 CON 9 TAM 9
INT 16 POD 10 DES 14
P.V. 9 Cordura 70%
Psicología 70%, Psicoanálisis 50%, Antropología 40%, Buscar Libros 60%, Grafología 30%, Escopeta 50%, Conducir Coche 50%, Primeros Auxilios 70%, Inglés 80%.

Semilla Estelar de Cthulhu

FUE 70 CON 60 TAM 120
INT 18 POD 15 DES 11
P.V. 90 Movimiento 20/20 nadando
Tentáculo 85% Daño 10D3
Garra 80% Daño 9D3
Armadura, 10 puntos. Regenera 3 p.v. por asalto.
Hechizos: Sólo usará hechizos para anular algún hechizo que los PJ pudieran haber hecho. Preferirá hacerlo todo con sus propias garras.



La Máscara de los Pimahura

Mapa 3: El Templo

Incluido en el CD

