

Aventura incluida en *THE UNSPEAKABLE OATH* N° 11

# DOS FACCIÓNES ENFRENTADAS



Por  
**Michael  
P. Nagel**

Traducción:  
**Ángel Contreras**  
Maqueta:  
**Abdul Alhazred**

La llamada de  
**CTHULHU**  
Años 20

# LA LLAMADA DE CTHULHU

## THE UNSPEAKABLE OATH

# DOS FACCIÓNES ENFRENTADAS

Por Michael P. Nagel

Ilustraciones de Dennis Detwiler y planos de John Tynes

VERSIÓN EN CASTELLANO (NOVIEMBRE DE 2018) DE  
ÁNGEL CONTRERAS (TRADUCCIÓN) Y ABDUL ALHAZRED (MAQUETA EN PDF),  
EDICIÓN AMATEUR EN PDF SIN ÁNIMO DE LUCRO.

*Two Minutes on High* es © 1994, 2018 de Pagan Publishing. Aventura publicada en la revista aperiódica *The Unspeakable Oath* n° 11 a finales de 1994.

*La llamada de Cthulhu* es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en <https://www.chaosium.com/>.





*Y'Golonnac, el corruptor*

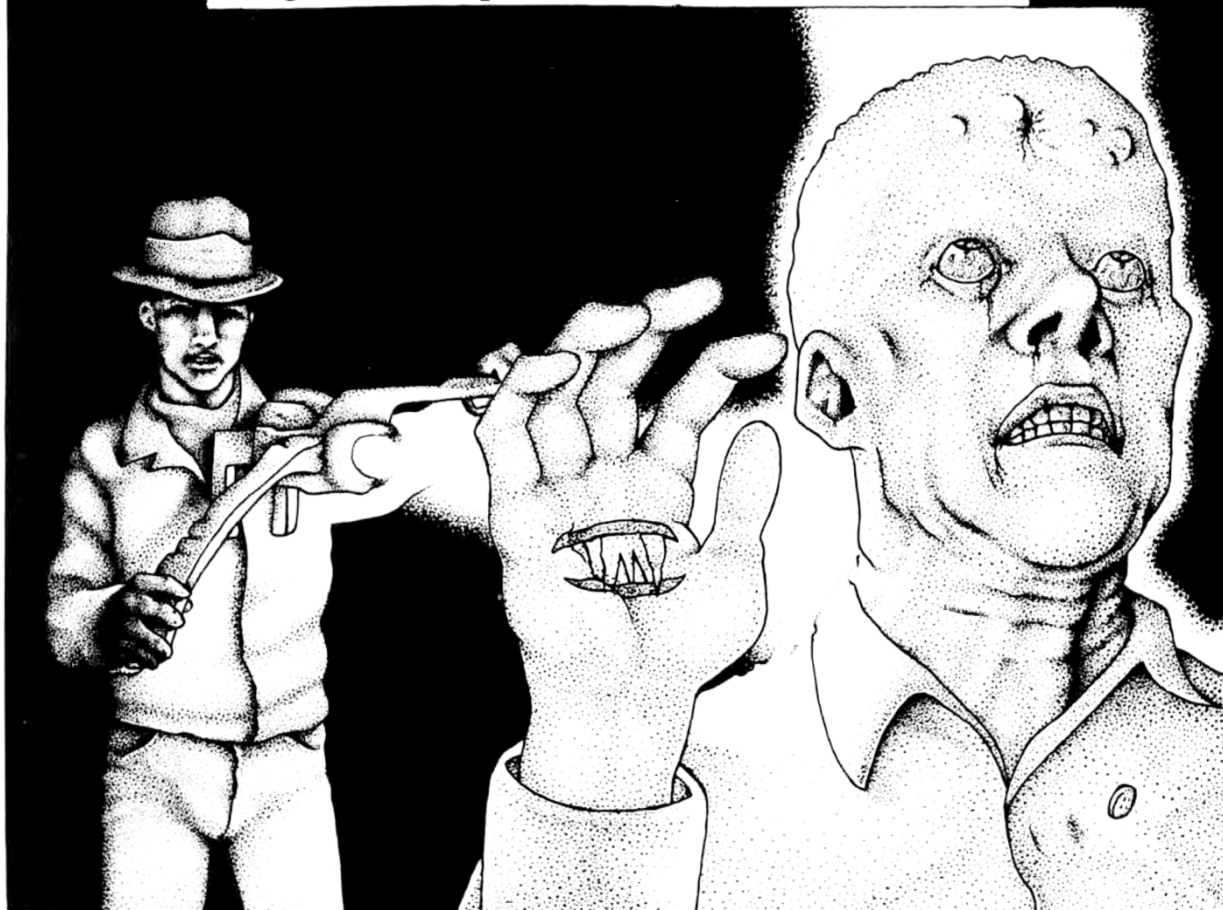
*Más allá del vacío en la noche hay un pasaje subterráneo que lleva hasta un muro de enormes ladrillos y más allá del muro se encuentra Y'Golonnac, servido por deformes figuras ciegas que moran en la oscuridad. Mucho tiempo ha dormido más allá del muro y los que tantean los ladrillos recorren su cuerpo sin siquiera saber que es Y'Golonnac; pero cuando su nombre es pronunciado o leído acude para ser adorado o alimentarse y tomar la forma y el alma de aquéllos a los que devora. Porque quienes leen el mal y buscan su forma dentro de sus mentes invocan el mal, y así Y'Golonnac ] puede regresar para caminar entre los hombres...*

*—Revelaciones de Glaaki, volumen 12*

# FACCIONES EN- FREN- TADAS

Por Michael P. Nagel

Donde los investigadores se verán en medio de una guerra en la que ellos inclinarán la balanza.



**E**l Guardián debería fijarse en el modo en que se desarrolla la trama. No existe una línea temporal real, sino que se sucede una serie de acontecimientos, cada uno de los cuales es consecuencia del anterior. La cantidad de tiempo que transcurra entre cada evento resulta irrelevante. Sin embargo, el Guardián debería imponer un ritmo para que la aventura no se enrede demasiado.

## Información para el Guardián

Una década antes del comienzo de este escenario, el Dr. Samuel Rogers, profesor de historia en la Universidad de Columbia, tuvo el dudoso honor de haber visto su mente intercambiada con un miembro de la gran raza de Yith. Gracias a su gran fuerza de voluntad y carácter superó la transferencia, y terminó recordando las cualidades de la gran raza mientras estudiaba sus archivos históricos en sus viajes a través del tiempo. Dándose cuenta su fuerza, los Yithianos lo reclutaron como “enlace” para ayudarles en su búsqueda del conocimiento, mostrándose más que dispuesto a cooperar.

A su retorno al presente empezó a buscar transferencias potenciales con la ayuda de algunos objetos yithianos que le permitían determinar la fuerza mental (el POD) de la víctima. Creía que solo aquellos lo suficientemente fuertes y que tenían el deseo de aprender, no solo sobrevivirían al proceso de transferencia, sino que también le ayudarían a él y a la gran raza a continuar sus estudios. Así nació la Hermandad de la luz.

Hace dos años, un miembro de la hermandad, con la ayuda de un proyector mental yithiano, envió su propia mente hacia el futuro. A su regreso, su mente se encontraba en un estado tal que sufrió un ataque cardíaco, matándolo antes de que la transferencia se completase.

Muchas de las mentes más fuertes se aventuraron en el tiempo para ver lo que había provocado la muerte de su compañero. ¡Lo que descubrieron fue el indescriptible horror de que los Primigenios volvían a dominar la Tierra!

Determinados a averiguar cómo este hecho tendría lugar, la hermandad avanzó en el tiempo hasta que halló la fuente: Edgar Metz.

Metz era el nuevo bibliotecario de la Biblioteca pública de Nueva York, quien una noche se enteró de la existencia de una sección restringida y descubrió un fascinante tomo escrito a mano que resultó ser el duodécimo volumen de *Revelaciones de Glaaki*. En él halló una referencia a los Primigenios, y decidió ejecutar uno de los hechizos allí contenidos. Aquel fue

el fin de Edgar Metz, y el nacimiento de Y'Dgetz, un avatar de Y'Golonac. A Y'Dgetz le sirve una pequeña secta: Hijos de las manos que se alimentan.

Hoy día, los hijos e Y'Dgetz intentan hacerse con un artefacto mágico, el cristal de T'al G'nar. Este artefacto sirve para aumentar la energía mágica invertida en un hechizo o ritual, e incrementaría el poder de la secta.

Al comienzo del escenario, Y'Golonac, a través de Y'Dgetz, ha descubierto dónde se encuentra el cristal, e intenta hacerse con él. Puesto que el cristal ha de adquirirse mediante una transacción legal, Y'Dgetz tiene que hacerse con el capital suficiente para asegurar su adquisición. La forma más rápida de acumular ese dinero es robándolo, y los desesperados miembros de la secta se han puesto a robar bancos. La Hermandad de la luz también ha descubierto el cristal y su modo de empleo. Y está intentando desbaratar los planes de Y'Golonac.

Un miembro de la hermandad, durante su búsqueda de miembros potenciales, se topó con Jason Cornwall III y se sorprendió ante su intensa fuerza interior. Cornwall fue rápida y sutilmente puesto bajo vigilancia, y pronto se averiguó que su poder interior estaba concentrado en su relación con Dana Walters, y la hermandad se dio cuenta de que su felicidad haría muy difícil apartarle de su vida actual. Dado que se encontraba bajo una gran presión por recabar cuanta ayuda pudiesen, y Cornwall era una baza demasiado grande como para dejarla pasar, dicho miembro empezó a convertirlo poco a poco. Mediante el uso de la tecnología de la que disponía, comenzó a explorar su mente, progresivamente, hasta que su conciencia fuese tomada por un miembro de la gran raza. A partir de entonces, como un auténtico miembro de la hermandad, “Cornwall” tomaría parte en la contienda contra Y'Golonac. Él y muchos otros miembros de la hermandad decidieron seguir a los hijos y evitar sus atracos a bancos... con terribles resultados.

## Empezando

El escenario asume que los investigadores forman parte de las fuerzas policiales de Boston o que han sido contratados por éstas para estudiar la escena del crimen de un atraco de banco muy peculiar. Si los investigadores actúan como asistentes o consejeros de la policía, es posible que tengan algún contacto que les dé cierta libertad a la hora de tomar pruebas del laboratorio, evidencias, etc.

Si todos los investigadores forman parte de la Policía de Boston, la variedad es algo importante. Debería haber uno o dos detectives, un médico o forense y uno o dos con otras especialidades

# Parte uno: Boston

## El banco

Los investigadores llegan a la escena de un intento de atraco a una de las instituciones bancarias con más renombre de Boston: Sociedad de ahorro y préstamos MacArthur-Stephens.

Cuando los investigadores llegan al lugar son alrededor de las diez de la mañana, no mucho más tarde de la hora de abrir del banco. Al entrar al vestíbulo, los investigadores huelen un horrible olor, que con una tirada de **Idea** identificarán como una mezcla de pelo y carne quemados.

El banco se asemeja a las sucursales bancarias británicas. El suelo del vestíbulo es de mármol y hay varias columnas que parecen sostener el alto techo, del cual cuelgan tres intrincadas lámparas araña. Las cajas

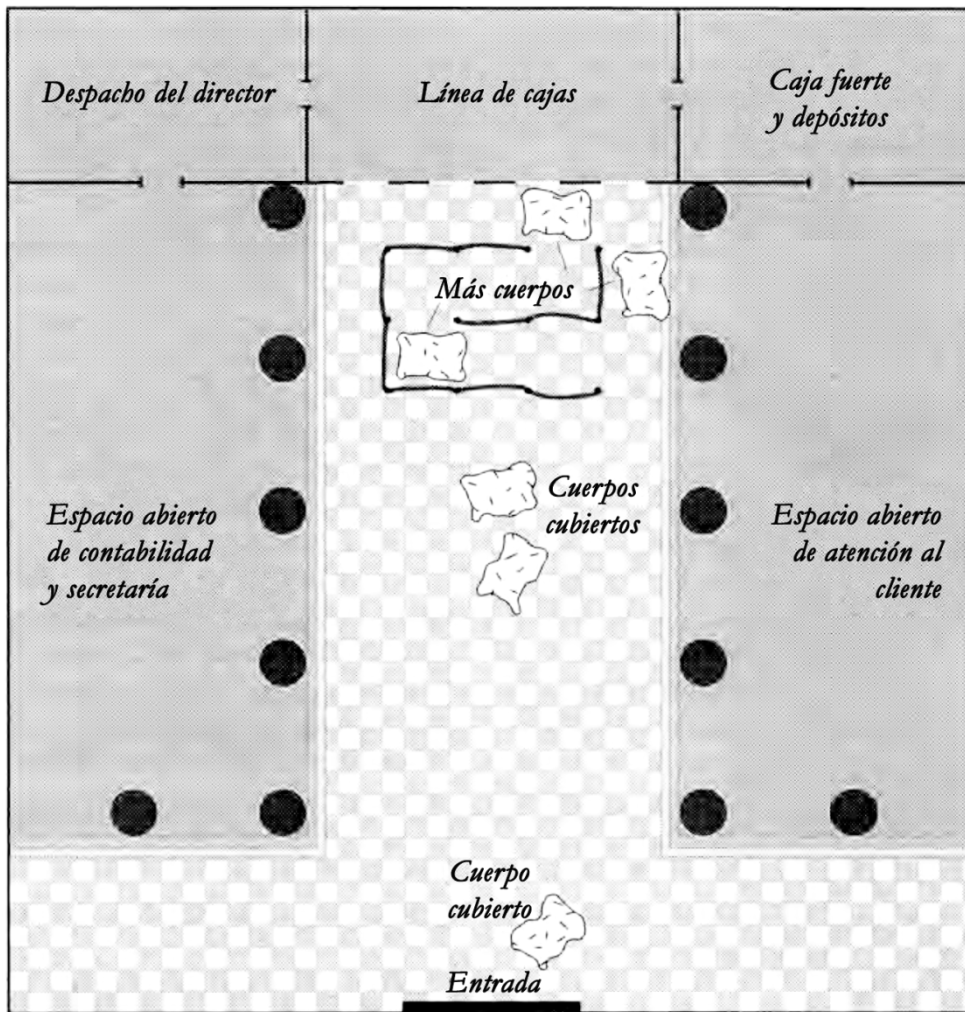
se encuentran en el otro extremo, a las cuales se accede mediante una hilera de cordones de terciopelo. A ambos lados hay dos áreas ligeramente elevadas donde están los secretarios y los servicios de atención personal. Tras las ventanillas se encuentran la caja fuerte, los depósitos y las oficinas. El área abierta del vestíbulo está amueblada únicamente con unas cuantas mesas y mostradores, decorados con pilas ordenadas de papeles y bolígrafos negros sujetos mediante finas cadenas de metal.

Sobre el suelo yacen seis cuerpos, todos cubiertos con sábanas. Hay tres cerca de las ventanillas de caja, dos en medio del vestíbulo (uno de ellos bocabajo), y otro cerca de la entrada. Este último es el de Jason Cornwall III, y es el único cadáver que posee identificación (los sectarios fueron más precavidos que los de la hermandad).

Un examen de los cuerpos revela que todos, exceptuando uno que se encuentra bocabajo, tienen impactos de arma de fuego, dos de ellos de

automáticas. Cada cuerpo también va vestido de manera extraña.

El que está bocabajo resulta bastante interesante. La parte trasera se encuentra llena de ampollas de color rojizo, algunas de ellas reventadas y expulsando una sustancia verde parecida a mucosidad (**COR 0/1D3**). No tiene pelo, pero una tirada de **Descubrir** revela unos cuantos mechones cerca. Un examen más cuidadoso de estos mechones revela que un extremo se ha ido consumiendo. También hay un pequeño parche en medio de la espalda, donde la ropa ha ardido hasta quemar la piel de debajo. Un examen de esta herida muestra que la piel no está



resquebrajada. Dar la vuelta al cadáver requiere otra tirada de **COR 0/1D3**, ya que el estado de su parte delantera no es precisamente agradable. Toda la cabeza está quemada, llena de ampollas y sangre, incluso los ojos, uno de los cuales ha quedado sellado mientras que el otro muestra una cuenca vacía y quemada. Una tirada de **Descubrir e Idea** revelan manchas en torno a estos orificios que podrían haber sido causadas por el humo. Una autopsia, la cual requiere 6 horas, concluye que el cuerpo ardió de dentro hacia fuera. Este hombre es, en realidad, una víctima de la pistola lanzarrayos yithiana.

En el vestíbulo hay marcas de disparos, y el armamento de los asaltantes se encuentra cerca de los cuerpos. Se tratan de dos Thompson, una Colt calibre .45, dos Luger de 9mm. y una pistola del .32. Todas están casi descargadas.

Cuando el atraco tuvo lugar a la hora de apertura, el único testigo era Buddy Wilkes, el vigilante.

Buddy es un bajito y fornido compañero de cuarenta y pocos años, de maneras sencillas y mente simple. La mayor parte de lo que sabe sobre hacer respetar la ley lo ha aprendido combatiendo en las trincheras durante la Gran guerra y viendo películas de Douglas Fairbanks. Aunque lento, posee un gran sentido de supervivencia. Está orgulloso de su posición en el banco y mantiene una buena apariencia: afeitado, peinado y con el uniforme limpio. Todo aquel que hable con él descubrirá que Buddy está un tanto consternado por los recientes sucesos, y espera no perder su trabajo en consecuencia.

## La declaración de Buddy

*“Acababa de abrir las puertas delanteras cuando un coche grande se detuvo y de él salieron cinco tipos, y vinieron corriendo con sus Tommys y sus pistolas. Además, no hay que ser un Dogulas Fairbanks para saber cuándo uno está en inferioridad, así que sencillamente me eché a un lado y pasaron de largo en dirección a las ventanillas de caja. Pero antes de que pudiera hacer nada, llegó otro grupo corriendo y empezó a disparar, con más Tommys y otra cosa que parecía peor que un fusil. Un tipo apuntó a otro, y un rayo azulado salió y le dio en la espalda. Luego, lo juro, el pelo se le empezó a caer y se puso a gritar mientras le salía humo por la boca. Desde que vi aquello, no me fijé en nada más, hasta más tarde, cuando todos los demás cayeron con los disparos, y ese de ahí venía con el último grupo. Después, el tipo con el arma rara y sus colegas se fueron. Salí a perseguirlos, pero nada más salir por la puerta habían desaparecido, como si se hubiesen esfumado en el aire. Entonces llamé a la policía y cubrí los cadáveres con algunas sábanas.”*

Esto es todo lo que Buddy puede contar a los investigadores acerca del intento de robo. Todavía está

bastante nervioso debido al incidente y si se le pide que especifique quién disparó a quién, se mostrará confundido.

Poco después de los investigadores llega Arthur Stephens, el director del banco. El Sr. Stephens es un caballero impecablemente vestido que desprende un aura de abundancia. Se siente superior a la mayoría de la gente, y no estaría fuera de lugar en un sistema feudal. Es el amo y señor de sus dominios (el banco) y si los investigadores le dan el más mínimo problema, informará de ello al jefe de policía. En realidad tratarle descortésmente no está fuera de lugar, y los resultados podrían ser muy interesantes...

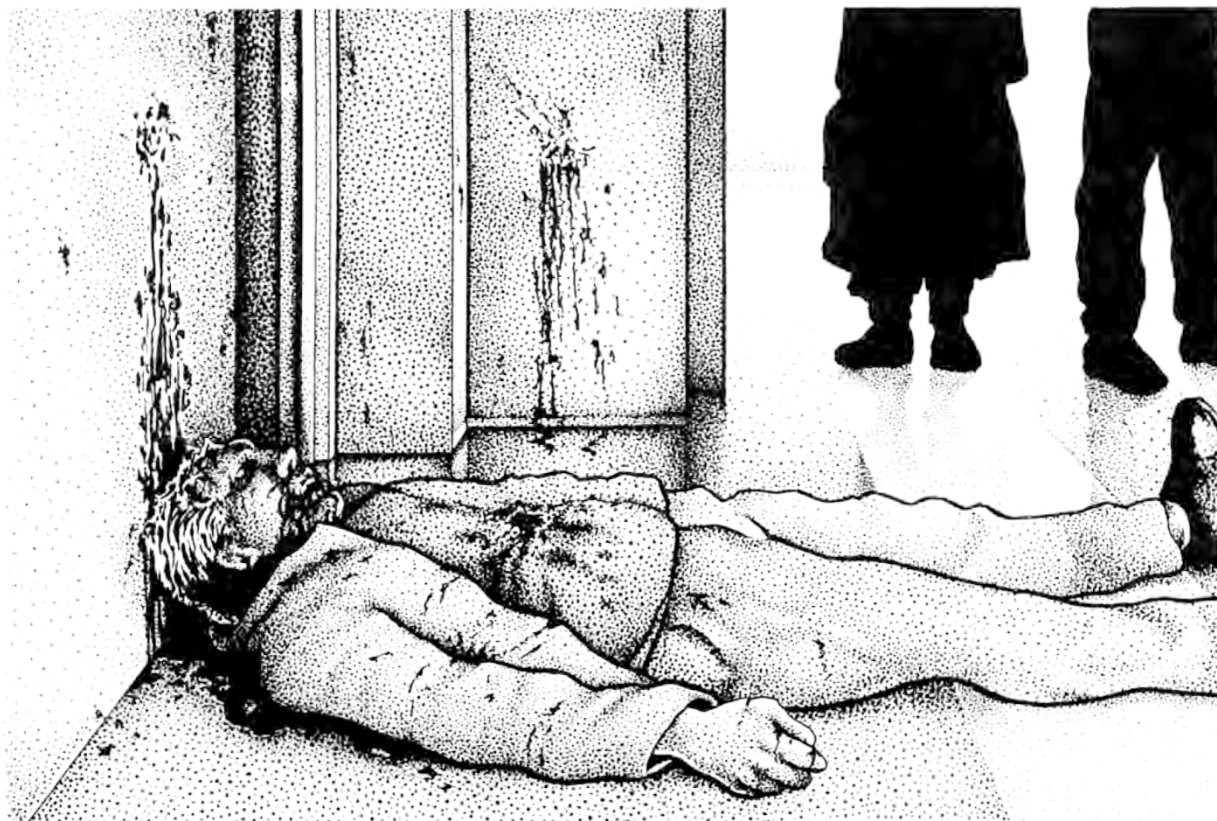
Stephens parece más preocupado por el dinero que por las reparaciones que va a precisar el banco. A pesar de que puede responder a todas las cuestiones que los investigadores pudieran tener acerca del funcionamiento del banco, ignora por completo cómo fue el robo y desconoce a su propia clientela. La única razón por la que está aquí es para molestar a los investigadores.

Mientras los investigadores andan preguntando a la gente, o examinando los daños, han de enfrentar, en secreto, su **POD** con el de Y'Dgetz de 21 para darse cuenta de algo. Un hombre obeso y sudoroso se encuentra en el vestíbulo del banco, husmeando (y no es policía ni empleado del banco). Se trata de Y'Dgetz, usando el hechizo *Nublar mente* para evitar que alguien note su presencia. Si ningún investigador tiene éxito, habrá nublado sus mentes y podrá evaluar los daños en el banco sin que se le interrumpa. Si tienen éxito, y después tiran **Descubrir**, verán a un hombre corpulento, con las manos en los bolsillos, levantando la sábana de un cadáver con la punta de su zapato. Suda tanto que parece recién salido de la ducha, y suele secarse la cara con un pañuelo. Si se le acercan los investigadores o la policía, actúa como un curioso... sólo quería ver lo que había pasado, etc. Será sacado de allí.

## Pistas

Uno de los atracadores tiene, en el bolsillo del pecho, un trozo de papel manchado de sangre con una fecha y el nombre “Sotheby’s” escrito. Otro atracador tiene un tatuaje de una boca en las palmas de las manos.

El cadáver frente a la puerta (Jason Cornwall) posee cierto número de objetos: tarjetas de modernos clubes nocturnos y restaurantes (El jardín, Sociables, Sala melodía y Sala espectáculo) en el centro de Boston; una caja de cerillas de un centro comercial en Harlem, Nueva York; una carnet caducado de Harvard con el nombre de Jason Cornwall III y una dirección



en Boston; un carnet de biblioteca con acceso a la colección restringida de la Biblioteca pública de Nueva York; y un carnet de miembro de la “Hermandad de la luz (club de caballeros)”.

## Residencia de Cornwall

Cornwall vivía en un pequeño edificio de apartamentos no lejos de Harvard, junto con otros tres graduados (Skip, Biff y Tad), quienes todavía viven allí, y responderán si los investigadores se pasan por el lugar. Si van a la casa, son recibidos calurosamente, pero se encuentran con que los ex compañeros de Cornwall dudan si dejarles pasar (tienen algo de alcohol ilegal que han estado fabricando, no hace falta mencionar que está en el sótano). Cuando logran entrar, los investigadores descubren que los muchachos están dispuestos a colaborar, pero intentarán mantenerles apartados del sótano.

Los compañeros de apartamento de Cornwall se pueden describir de igual manera. Parecen iguales, huelen igual y dicen lo mismo. Con pinta de holgazanes, con calcetines de rombos y sudaderas de Harvard con sus respectivas insignias. La única cosa que hay diferente entre ellos es el color de pelo

(moreno, castaño y pelirrojo) y hasta están peinados con el mismo estilo.

Según ellos, Cornwall era muy extrovertido y enérgico, le gustaba andar en grupo, incluso se unió a “uno de esos raros grupos masones.” No pueden recordar cómo se llamaba exactamente, pero era algo así como “hermandad”.

A los investigadores se les permite echar un vistazo al viejo dormitorio de Cornwall y a sus efectos personales si así lo requieren. Dentro de un cajón del escritorio hay dos libros:

- **Cultos de la mitología antigua** (+1% a Mitos de Cthulhu, -1D2 de COR). Este libro luce una etiqueta de la Biblioteca pública de Nueva York, y describe la evolución de las sectas en torno a personajes mitológicos antiguos. También menciona sectas aún operativas hoy día. Fue escrito en 1903 por el Dr. Madison Jenkins, profesor de antropología cultural en la Universidad de Nueva York, y fue publicado por una pequeña imprenta de esa misma institución. El Dr. Jenkins falleció un año después de la publicación del libro.

Leerlo lleva 1 semana (aporta un +1% a Ciencias ocultas) y los lectores pueden encontrar el nombre de una de las sectas más oscuras (véase la *Ayuda nº 1*).



- **Diario de Cornwall:** Lleva 1 semana leerlo. La mayoría de las entradas son las típicas de un diario, pero las últimas resultan interesantes (véase la *Ayuda n° 2*). La última entrada es de hace dos meses.

Una tirada de **Idea** por parte de los lectores revela que en las dos últimas entradas hubo un cambio grafológico, como si dos personas distintas las hubiesen escrito (una Cornwall y otra intentando imitarlo) simultáneamente. Su mente, de hecho, estaba siendo intercambiada por la de un miembro de la gran raza.

## La vida nocturna en Boston

Si los investigadores deciden visitar los lugares que Cornwall frecuentaba, averiguarán que era bastante conocido. En El jardín se enterarán que tenía su propia mesa reservada la mayoría de las noches, y que siempre se encontraba con amigos. En Sociables, descubren que tendía a atraer a la clientela femenina bailando, pero que solo estaba interesado en Dana Walters, otra joven acomodada. En la Sala melodía, se encuentran con que ni los clientes ni los empleados quieren hablar con quienes sospechan pudieran ser policías. En el cuarto trasero se vende alcohol y se hacen apuestas. Si se las arreglan para entrar en dicha habitación, los investigadores descubren que, aparte de la información obtenida en Sociables, Cornwall era muy despreocupado con respecto al dinero y con la bebida que adquiriría. Junto con esta información, cada establecimiento puede añadir que Cornwall solía parecer ausente, como si su atención estuviera centrada en otro lugar, hasta que un día dejó de venir, en torno a un mes antes de su muerte.

## Dana Walters

Dana Walters es la hija de un reconocido y rico magnate naviero de Boston, y puede ser descrita como un ejemplo de la perfección femenina. Se trata de una debutante que se desenvuelve perfectamente y habla con perfecta dicción. Emite un aura de dignidad, confianza e independencia. A pesar de que no ha trabajado un solo día en toda su vida, está buscando labrarse un futuro (aunque no lo necesita) y posiblemente tenga éxito.

Actualmente vive junto a sus padres en una finca enorme en las afueras de Boston, pero para cuando se reúna con los investigadores, estará planeando trasladarse en un futuro cercano. Hacer que hable sobre Cornwall requerirá una tirada de **Elocuencia**.

Puede decirles que conoció a Cornwall hace algunos años durante un evento social cuando él

estudiaba en Harvard. Su relación era la mejor que había tenido, y estaba segura de que acabarían casándose. De hecho, habían oído a los compañeros de Cornwall decir que él lo había mencionado. De pronto, y sin motivo aparente, las cosas se torcieron. Cornwall desaparecía durante días y olvidaba sus citas. Al principio pensó que era un problema con la bebida, pero cuando preguntó a sus amigos acerca de ello, éstos no sabían nada y estaban igualmente perplejos. Lo siguiente que se le ocurrió es que se estaba viendo con alguien más a sus espaldas. Ello le hizo tomar la decisión de seguirle una noche. Su destino era una antigua mansión en Beacon Hill donde, según le contó un policía, había un club de caballeros. A su regreso, le preguntó a Cornwall por ello. Su respuesta fue: *"¿No te importa!"* Y por eso decidió romper con él en ese mismo momento, y él parecía estar de acuerdo.

Ahora tiene planeado mudarse fuera de Boston, con el fin de olvidarlo todo. Durante la entrevista trata de mantener la compostura, aunque le cuesta. Si su padre se encuentra presente, éste se muestra protector aunque no interfiere en la entrevista a menos que los investigadores se pongan en plan brusco o la insulten.

## Hermandad de la luz

La hermandad es una organización dirigida por un grupo de individuos poseídos por miembros de la gran raza de Yith, y por un pequeño grupo de hombres que han decidido ayudarles. Han visto el futuro del planeta si Y'Golonac u otro Primigenio recupera todo su poder, y están dispuestos a detenerlos, manteniendo así el equilibrio entre el bien y el mal en el planeta. Para los no iniciados, se trata de un grupo de intelectuales que pasa la tarde estudiando historia. Si los investigadores son lo suficiente afortunados como para conseguir una lista de los miembros (en torno a treinta), descubren que la mayoría son respetados profesores e historiadores, quienes han hecho importantes contribuciones a sus propios campos. Si se les pregunta por el propósito de la organización, se refugiarán en la creencia popular.

Está localizada en una vieja mansión en la calle Mayfair, en Beacon Hill, un elegante barrio de Boston (son propietarios de otra mansión en Nueva York). Si alguno de los investigadores decide visitarles, será recibido por un mayordomo que se mostrará extremadamente amable y de ayuda a la hora de responder a todas las preguntas, sin revelar la naturaleza de la hermandad misma.

Si alguno de los investigadores demuestra interés por unirse al club, será bien recibido. Si va en serio, habrá de tener un mínimo de 35% en Crédito, más

alguna reputación académica seria y, por supuesto, ningún antecedente. Entrar a formar parte de la Hermandad de la luz y descubrir sus secretos es otro tema.

Si los investigadores desean hablar con Samuel Rogers (nombre del presidente de la organización y que aparece en la tarjeta), se encontrarán con que, convenientemente, está ausente.

## Uniéndose a la hermandad

Si las intenciones de los investigadores parecen ser honestas, si cumplen con los requisitos antes mencionados, y si tienen un POD de 14 o más, pueden entrar a formar parte de la hermandad como iniciados. Si los investigadores aceptan la oferta, se les requerirá que pasen las noches de toda la semana siguiente buscando en las bibliotecas de las universidades locales información acerca de varios temas históricos asignados por la hermandad. Posteriormente a este periodo, pasarán por el “Ritual de la verdad”, en el cual sus mentes son sondeadas, sin dolor, revelando sus verdaderas intenciones. Este proceso exime a los investigadores de un adoctrinamiento posterior (sus investigaciones les hacen desconfiar y resultan inadecuadas para las operaciones de la hermandad). Una vez sabidas sus intenciones, los Yithianos les ayudarán en secreto en sus pesquisas. Después de todo, ¿por qué verse directamente involucrados si estos peones pueden obtener los mismos resultados?

## El ritual de la verdad

Durante la iniciación cada investigador es conducido al laboratorio y sentado en una cómoda silla. Uno de los miembros coloca al investigador una serie de ventosas en las sienes, la frente y la nuca. Van unidas por cables a un extraño objeto de cristal oculto a la vista del investigador. Una vez activada, esta máquina, un lector mental yithiano, muestra los recuerdos del sujeto, y lo hace en colores diferentes, dependiendo de cómo reaccione el sujeto ante un recuerdo en particular. Esta máquina puede usarse para insertar pensamientos y sentimientos en el sujeto, pero no hasta el punto de controlar su mente. No puede ser utilizada para borrar recuerdos de forma duradera.

El proceso es absolutamente indoloro, y tan solo provoca un breve periodo de desorientación, parecido a la ebriedad.

Los Yithianos, subconscientemente, comunican la importancia del cristal mágico y su localización

mediante sueños; implantados durante el proceso de exploración. En las noches siguientes, cada investigador tiene uno de cinco sueños recurrentes, dos de los cuales pueden causar pérdidas de COR.

## Los sueños

**UNO:** *Te encuentras en un banco, cuyas columnas y ventanillas de caja parecen extenderse hacia el infinito. Te acercas a una ventanilla para retirar dinero, cosa a lo que el amable cajero está dispuesto a ayudarte. Al marcharte, el cajero te avisa de que no has cogido el dinero. Te vuelves y metes el dinero en tu bolsillo. Al volverte a girar para irte, el cajero te avisa una vez más de que te has olvidado el dinero. Nuevamente, te vuelves. Con el dinero en el bolsillo, te vas de nuevo y el cajero te avisa otra vez. Este ciclo parece repetirse cientos de veces. Finalmente te vas y, en cuanto sales, sientes que estás lleno de dinero, temiendo que tu ropa explote. Mientras andas calle abajo, sientes codiciosos ojos clavándose en tu abultada ropa. Piensas que el único modo de evitar que te roben es gastando todo el dinero, pero al mirar a tu alrededor, te das cuenta de que todas las tiendas están cerradas. Corres cegado por el pánico, buscando una tienda abierta, con una banda de hambrientos ladrones pisándote los talones. Por fin das con una tienda que está cerrando, y te das cuenta de que está especializada en lupas. Sueltas todo el dinero sobre el mostrador, y un hombre bajito te da una lupa diminuta a cambio. Sales de la tienda con tu trofeo, pensando que ahora puedes quemar a todos esos ladrones cuales hormigas gracias a tu nueva arma.*

**DOS:** *Te encuentras en una enorme estancia blanca, tan brillante que no sabes dónde terminan el suelo y el techo ni dónde empiezan las paredes. En el centro de la habitación hay una figura de algo que no has visto ni concebido antes. Su base es como un cono invertido con cuatro brazos saliendo de la punta. Por encima de ti, cada brazo sostiene un cuenco aguantado por cuatro cadenas de metal. Cada cuenco contiene veinticuatro gemas brillantes. El color de las gemas difiere de cuenco a cuenco: amarillas, verdes, azules y rojas. Al querer coger una de ellas, una voz retumba en tu cabeza: “¡No! ¡Hay que mantener el equilibrio!”*

**TRES:** *Estás muy hambriento. Te llevas a la boca todo lo que encuentras, pero no te llenas. Hasta parece que cuanto más comes, más hambre tienes. Tu insaciable apetito te conduce de restaurante en restaurante, de tienda en tienda, engullendo todo lo que encuentras. Te gustaría poder comer más rápido y empiezas a sentir unas punzadas en las manos. Te detienes brevemente para examinarlas, y en ellas descubres unas pequeñas heridas en ambas palmas. Estas heridas forman unas rajas que se agitan y laten como si fuesen a abrirse. Con un terrible desgarró, sientes cómo tu piel se abre expulsando pus y saliva, revelando dos diminutas hileras de colmillos afilados. Se cierran y abren con malévolas intenciones, esperando el próximo festín (COR 0/1D6).*

## Mansión

A continuación se ofrece una breve descripción de la disposición de la mansión de la hermandad en Beacon Hill, y resultará útil si un grupo particularmente violento decide irrumpir en ella. El mismo mapa sirve tanto para la mansión de Boston como para la de Nueva York (aunque es posible que los investigadores no tengan noticia de la segunda).

Físicamente, la mansión está decorada con esplendidez y con el típico encanto de los clubes de caballeros. Por todos lados hay lujosos muebles, revestimientos de madera oscura y un fuerte olor a puro y pipa. Las únicas personas que viven aquí son el mayordomo/cocinero y el conductor/mecánico, cuyos aposentos se encuentran en la parte trasera de la mansión. Aparte de servir canapés y limpiar los pasamanos, carecen de importancia en el escenario, así que el Guardián puede usarlos a voluntad.

**A – Recepción y vestíbulo:** Amueblado con cómodas sillas y sillones, junto con una serie de mesas convenientemente colocadas. Dos arcos dan salida de la habitación, accediendo a los dormitorios para invitados y al comedor, y con una escalera que conduce a la biblioteca. Una puerta secreta ofrece acceso a una escalera que desciende al laboratorio.

**B – Comedor:** Amueblado con una mesa de madera oscura rodeada de varias sillas. Un arco conduce al vestíbulo. Una puerta en la pared contraria conduce a la cocina, como pone de manifiesto una ventanilla de servicio con persiana.

**C – Cocina:** Un horno grande domina esta estancia, junto con una mesa, un fregadero y cacerolas, sartenes y cuchillos colgando. Una

escalera en una esquina da acceso a la planta superior y a la despensa/almacén del sótano.

**D, E, F – Dormitorios para invitados:** Amueblados con cómodas camas, armarios y escritorios. Estas habitaciones carecen de detalles excepto la puerta que comunica a E con F.

**G – Lavabo:** Con clase, limpio y de buen gusto.

**H – Garaje:** Un área con manchas de aceite decorada por una serie de automóviles (Rolls, Dusenber, Bentley, etc.). Las paredes están decoradas con piezas de coche, latas de aceite y demás miscelánea de interés automovilístico.

**I – Dormitorio:** Amueblado de modo confortable, suele ser utilizado por el conductor/mecánico.

**J – Armario:** Contiene la ropa y uniformes del conductor/mecánico.

**K – Sala de estar:** Amueblada de modo simple aunque confortable, se trata del salón del apartamento del conductor/mecánico.

**L – Patio:** Esta área adoquinada es lo suficientemente amplia como para albergar varios automóviles y está separada de la calle mediante una pared de piedra de más de tres metros coronada por trozos de cristal (1D4 puntos de daño si se trepa sin la protección adecuada). La carretera es accesible vía una cancela de hierro, adornada con puntas de lanza.

**M – Caseta:** Este pequeño almacén contiene herramientas, pintura, productos de limpieza, etc.

**N – Biblioteca:** Se trata del área más amplia de la mansión, y se encuentra completamente llena de estanterías. En cuatro puntos hay grupos de sillas, mesas y demás. La temática cubre todos los periodos

históricos, aunque también hay obras filosóficas y científicas. Una trampilla de fácil acceso conduce a un pequeño ático, lleno también de libros.

**O – Salas de lectura:** Amuebladas con una sola silla, mesa y lámpara; estos pequeños cubículos sirven para estudiar en privado los libros de la biblioteca.

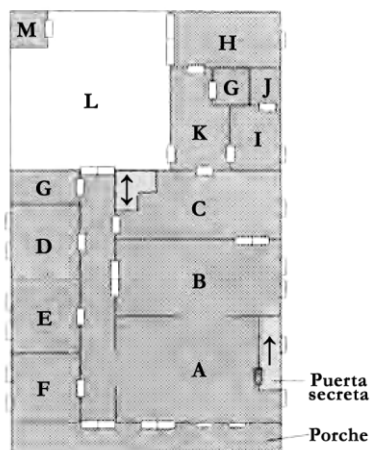
**P – Sala de estar:** Se trata del salón del apartamento del mayordomo/cocinero. Está bien amueblado y con más estilo que el de abajo.

**Q – Dormitorio:** Este es el dormitorio del mayordomo/cocinero. También tiene más clase que el de abajo, y cuenta con una pequeña cocina próxima a la puerta.

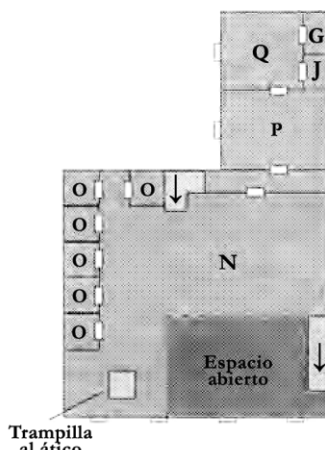
**R – Sala de reuniones privada:** Esta habitación es utilizada por la hermandad para reunirse a espaldas de los demás miembros. Contiene una mesa grande con sus respectivas sillas. La calidad del mobiliario no es muy inferior a la de las plantas de arriba; queda claro que esta habitación es más práctica que lujosa.

**S – Despensa y almacén:** Este cuarto contiene estanterías que guardan diversas latas de comida, vino, vinagre, etc. No hay nada especialmente interesante, con la excepción de la puerta secreta que conduce al laboratorio.

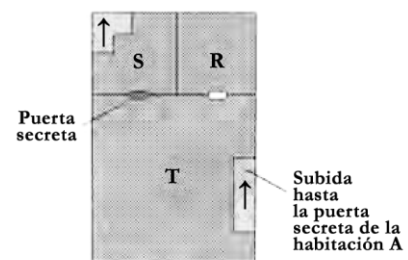
**T – Laboratorio:** Amueblada con muchas sillas y mesas de metal, en esta habitación es donde la hermandad lleva a cabo sus experimentos. En la mansión de Nueva York también hay un Vagabundo dimensional. En cualquier momento habrá 1D3 miembros de la hermandad realizando una transferencia. Las pequeñas mesas regulables sostienen varios artefactos yithianos requeridos para tal proceso. Una escalera de caracol conduce a la puerta secreta del vestíbulo.



Planta baja



Planta superior



Sótano

**CUATRO:** Te encuentras en lo que parece ser una enorme biblioteca. Las estanterías se extienden kilómetros y kilómetros y se yerguen cientos de metros. Mientras tratas de imaginarte cuántos volúmenes hay allí contenidos, tu mente se pierde en una maraña de pensamientos e ideas confusas. Coges un tomo y, después de soplarle la capa de polvo, lo abres. Miras las letras, pero parecen muy pequeñas como para leerlas, incluso tienes la impresión de que están reducidas. Antes de darte por vencido, ves una mesa sobre la que descansa una lupa. Colocas el libro sobre la mesa y pasas la lupa por las páginas. Al mirar a través de la lupa, las palabras parecen ser más largas que la vida misma. Más largas que tu propia vida. Las palabras y símbolos parecen estar vivos, retorciéndose y danzando por la página. Rápidamente apartas la lupa y cierras el libro, y sientes cómo las líneas cruzan tus ojos y acarician tus mejillas (COR 0/1D6).

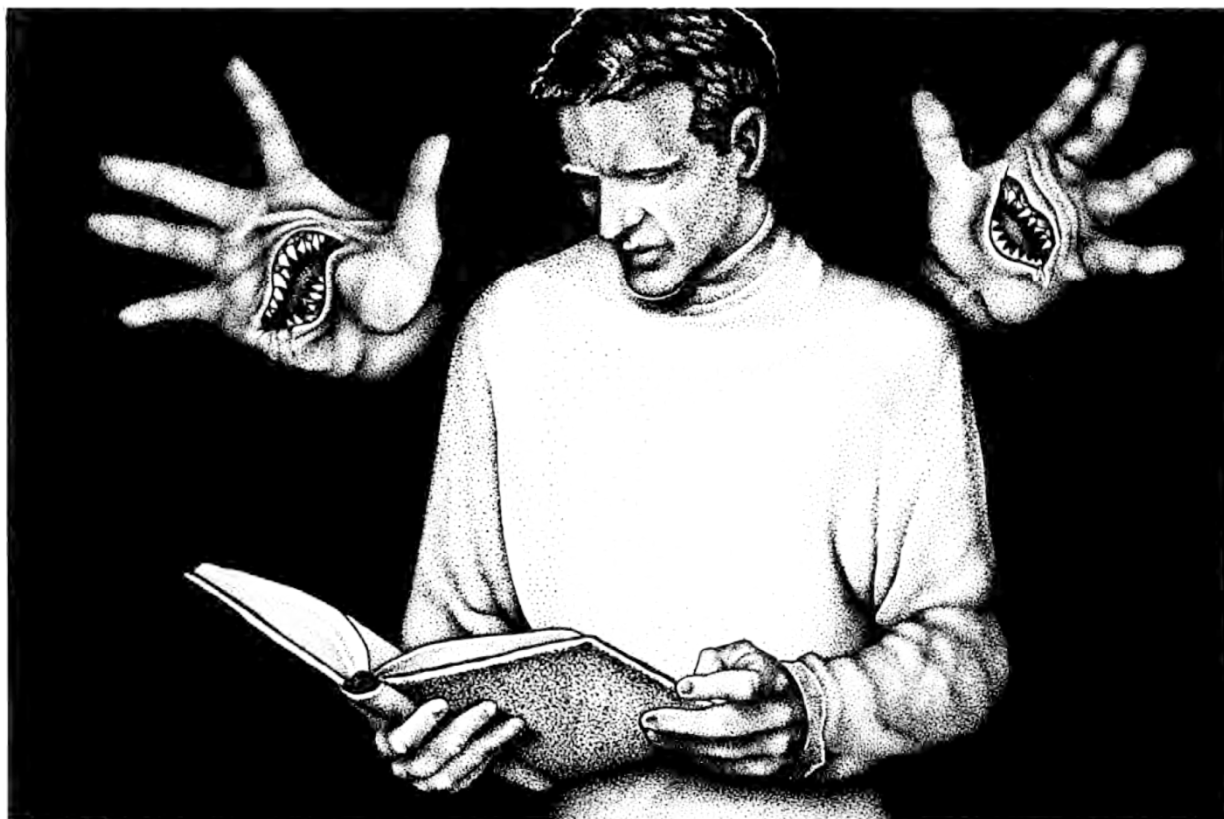
**CINCO:** Te encuentras al borde de un precipicio. Mirando hacia abajo, puedes vislumbrar una planicie infinita, sobre la cual tiene lugar una batalla. Dos grupos se enfrentan en un combate mortal, y sabes que en este día habrá un vencedor. El brillante intelecto cae inmediatamente al suelo ante la fuerza bruta, pero crees que dispone de un último plan desesperado. Con un fogonazo de luz, desaparece, dejando sus pesados y torpes cuerpos detrás. Desde tu posición en la montaña, lo ves viajar a través del espacio y del tiempo, viajando de un mundo a otro, en busca de un hogar. Al final, después de casi un millón

de años, consigue descansar en un pequeño planeta verde y azul a punto de nacer, controlando a unas bestias enormes, con cuerpos cónicos y apéndices tentaculados. Allí vive a lo largo de cuatrocientos años, hasta que es visitado por otra raza proveniente de las estrellas. Tiene lugar otra batalla entre la raza pacífica y estas infernales criaturas de las profundidades del espacio y sus malignos amos. Sus enemigos saben que su fuerza les superará, pero esta gran raza proveniente del pasado ha aprendido a enfrentarse a estos malvados seres gracias a la experiencia. Elaboraron una trampa y volvieron a viajar en el tiempo, dejando atrás sus grandiosas ciudades y a sus idiotas anfitriones a disposición del enemigo. La trampa saltó, y con un millón de fogonazos cegadores, los malignos seres del vacío cayeron en un sueño eterno o regresaron de donde procedían. La gran raza se asentó una vez más en el futuro, sabedora de que su final está cerca, esperando a que sus enemigos estelares regresen con su inquietante malicia terráquea.

Con un poco de suerte, los investigadores verán la conexión entre la lupa y la balanza (mencionadas en el diario de Cornwall), y las reconocerán en la siguiente subasta de Sotheby's en Nueva York.

## El segundo atraco

Una semana después del primer intento de robo o en un punto en el cual los investigadores no tengan ni





idea de qué hacer, llegará un informe al Departamento de policía de Boston proveniente del de Nueva York.

De acuerdo con el informe escrito por el sargento Wilson Goode, un atraco ha tenido lugar en el Gran banco de Nueva York, situado en el centro de Manhattan. Los perpetradores se hicieron con casi 35.000\$. El modo de actuar de los atracadores fue idéntico al intento de robo en Boston, exceptuando que eran unos doce. Según los testigos, otra banda de cinco hombres intentó detenerlos, pero resultaron brutalmente tiroteados. Las armas y efectos personales de las víctimas se encuentran actualmente bajo custodia.

---

## PARTE DOS: NUEVA YORK

---

Si los investigadores deciden acudir a Nueva York para investigar el atraco, pueden obtener información de utilidad en tres lugares.

### Departamento de policía de Nueva York (18ª penitenciaría)

Acceder a las pruebas e informes requiere una tirada de **Derecho**. Si los investigadores cuentan con una carta de presentación, el porcentaje se triplica.

El examen de las pruebas demuestra que todas las personas involucradas pertenecían a Nueva York, y que todas las armas eran armas de fuego normales y Tommys, exceptuando el lanzarrayos yithiano. Los informes revelan que tres de los ladrones fueron asesinados, otro horriblemente mutilado, y de los vigilantes solo uno sobrevivió al tiroteo y se encuentra en el Hospital universitario de Nueva York.

Si los investigadores tienen oportunidad de examinar la pistola lanzarrayos, descubren que es muy parecida a una cámara adosada a un rifle. En la parte trasera hay dos filas de pequeñas luces de colores. Una vez activada el arma (tirando de una palanca), ambas filas se encienden. La fila superior muestra cuántas cargas quedan (1-32) y la inferior cuántas van a descargarse (1-32). La recámara se encuentra debajo de las luces. Dentro hay 12 cargas.

### Juzgado de instrucción y Depósito de cadáveres

Aquí los investigadores, con otra tirada de **Derecho**, pueden examinar los cadáveres. Si es vista por primera vez, la víctima de la pistola lanzarrayos provoca la

pérdida de **0/1D3** puntos de COR. Las palmas de uno de los cuerpos tienen tatuajes similares al de Boston.

El informe del juez de instrucción establece que la muerte fue causada por las heridas de bala. Las del otro parecen haber sido provocadas por quemaduras eléctricas; las causas se desconocen.

### Hospital universitario de Nueva York

Al llegar al hospital los investigadores se enteran de que la quinta víctima ha fallecido debido a una hemorragia sufrida durante la operación. Si se interroga a alguno de los cirujanos, éste revelará (con una tirada de **Psicología**) que el paciente, mientras se encontraba en la mesa de operaciones, parecía salir instantáneamente de la inconsciencia, intentando levantar la cabeza y decir con una voz clara: "*He vuelto. ¿Qué me han hecho?*" Muriendo inmediatamente después.

Las pistas del primer atraco también apuntan hacia otros dos puntos de Nueva York.

### Biblioteca pública de Nueva York

El director de la Biblioteca pública de Nueva York, Reginald P. Quartermaine, es todo un ratón de biblioteca. Se encuentra cerca de los setenta, tiene el pelo canoso, está un tanto demacrado y sus gafas para leer están constantemente resbalándole nariz abajo. También es muy inteligente, educado y buen lector. Conoce la biblioteca mejor que la palma de su mano, y algunos de sus subordinados asegurarían que puede dar con cualquier título sin saber su autor ni género y sin usar un catálogo.

Reconoce a Cornwall en las fotografías que los investigadores pudieran enseñarle, pero no recuerda haberle entregado ningún carnet especial. Les dirá que Cornwall estuvo allí en numerosas ocasiones, y que posee un documento de sus actividades en el archivo. Si se examina, éste revela que sólo examinó un libro de la sección restringida: *Revelaciones de Glaaki*, volumen XII (+5%, x1, -1D3); otro fue retirado: *Cultos de la mitología antigua*.

Si los investigadores desean examinar el *Revelaciones de Glaaki* descubren, para horror del bibliotecario, que el libro ha desaparecido. Quartermaine no tiene ni idea de cómo ha podido ocurrir. El libro se encuentra actualmente en manos de la Hermandad de la luz en Nueva York, y están utilizándolo como herramienta para frustrar los planes de Y'Golonac.

### Sala espectáculo

Se trata de una de las muchas tapaderas de Harlem. Así como la Sala melodía, también vende alcohol en el sótano. Si los investigadores preguntan por Cornwall, descubren que nadie reconoce ese nombre, pero una fotografía y unos cuantos dólares revelarán que estuvo

por allí un par de ocasiones en un mes “junto a una dama” y que era muy derrochador. Nadie lo ha visto en un par de meses.

## La subasta

El papel perteneciente a Cornwall trataba sobre una subasta en la Casa de subastas Sotheby's. La subasta es de unas novedades datadas de la Ilustración, justo después de la Reforma.

Si alguno de los investigadores desea acudir a la subasta será más que bienvenido. La política de Sotheby's es que cualquier puja superior a 5.000\$ deba ir acompañada de un cheque de un banco reputado o de un depósito en metálico.

El objeto más interesante es la lupa T'al G'nar, la cual tratan de adquirir desesperadamente dos facciones de pujadores. La primera es Y'Dgetz, presente con su indistinguible complexión abotargada y sudando copiosamente. La otra, que permanece ausente durante buena parte de la subasta, son los líderes de la Hermandad de la luz.

Cuando se subasta la lupa, Y'Dgetz sobrepuja rápidamente a todos, provocando un murmullo entre la muchedumbre. Cuando parece que ganará la puja, el grupo de la hermandad hace acto de presencia y dobla la puja. El murmullo se hará considerablemente más sonoro. Un miembro de la hermandad presentará un documento al subastador (un cheque), y la subasta proseguirá fervientemente entre las dos facciones, hasta alcanzar los 32.000\$. En ese momento, Y'Dgetz se verá forzado a abandonar por falta de fondos.

Si se tira **Idea** durante la “batalla” de pujas, los investigadores tienen la sensación de que ambas facciones están manteniendo un enfrentamiento mental mientras realizan sus pujas. De hecho, ambos grupos intentan cerrar sus bocas a cada sobrepuja, empleando el hechizo *Enmudecer*.

Una vez acabada la subasta, Y'Dgetz y sus camaradas abandonan rápidamente la casa de subastas, manifiestamente humillados por su derrota, camino de los muelles. Los Yithianos también se marchan con su trofeo a su cuartel general de Nueva York en Greenwich Village. Si los investigadores deciden seguir a los Yithianos, una tirada de **Descubrir** revela que tanto ellos como los Yithianos están siendo seguidos.

A la llegada de los Yithianos a su destino, uno de los sacerdotes a la cola contactará con Y'Dgetz, para mostrarle la localización de su escondrijo y de la lupa mágica. Después abandona la escena y se encamina hacia los muelles para reunirse con su maestro. Los investigadores pueden seguirle sin dificultad.

## El robo de la lupa

Si los investigadores pretenden entrar a la casa, se les niega la entrada con un “*Gracias por preocuparse pero...*” Si fuerzan su entrada, los Yithianos responden defendiéndose como mejor pueden. Los resultados quedan a discreción del Guardián.

Si los investigadores vigilan desde fuera, pasa media hora sin incidentes. En ese momento tírese **Escuchar**. Con un éxito se oirán los gritos y gemidos procedentes del interior de la casa. En ese momento no habrá problemas para entrar, pudiendo determinarse la procedencia del alboroto. Proviene del sótano, el cual, a diferencia del de Boston, es una sala de lectura/auditorio improvisado.

Al acceder al sótano los investigadores se encuentran con una escena dantesca: los miembros de la hermandad están todos muertos o agonizando, masacrados por un Vagabundo dimensional. El Vagabundo dimensional lleva la lupa en una mano y está preparándose para trasladarse. Si los investigadores se le acercan, éste les atacará antes de irse. El grupo dispone de 2 asaltos de combate antes de que la cosa desaparezca completamente. Matarla en ese lapso de tiempo les hará recuperar la lupa.

Este Vagabundo dimensional fue enviado por Y'Dgetz para matar a los miembros de la hermandad, robar la lupa y llevarla de vuelta (no podía robarla en la casa de subastas porque ésta no era propiedad legítima de nadie). Los Yithianos estaban convocando a un Vagabundo dimensional para deshacerse de la lupa por el bien de todos, cuando el primero de ellos llegó. Ello se hace evidente cuando después de un momento (10 asaltos) tras desaparecer el primer vagabundo, aparece un segundo.

Una tirada de **Escuchar** hará oír su llegada, y una de **Idea** más otra de **Química** reconocerán el olor a ozono en el aire debido al portal. Puesto que la persona que convocó al Vagabundo dimensional está muerta, éste no se encuentra bajo control y es libre de actuar. Lo más probable es que aprese a un investigador y trate de llevárselo a sus dominios, aunque huirá si resulta herido.

Una vez se deshagan del Vagabundo dimensional (o éste se lleve a una desafortunada víctima), el grupo puede examinar la habitación. Se trata de un pequeño auditorio, con un atril en el fondo. Hay cinco cuerpos, todos muertos o a punto de morir debido al ataque de la primera criatura. Sobre el atril se encuentra el duodécimo volumen de *Revelaciones de Glaaki*, junto a una daga plateada con joyas incrustadas. No hay nada más de interés aquí. Si los investigadores pueden hablar con alguno de los heridos antes de que expire

(tirada de **Suerte**), notan una expresión de calma modificada repentinamente por una de choque extremo, como si las mentes fuesen intercambiadas inmediatamente tras la muerte.

Si se examina el resto de la casa, los investigadores pueden dar con dos pistolas lanzarrayos yithianas, dos ametralladoras Thompson, dos Luger, dos revólver .45 y una escopeta galga 12, todo cargado. También hay un comunicador yithiano, dos proyectores yithianos y una biblioteca enorme con miles de libros en muchas lenguas que, como los investigadores pueden imaginarse, todos tratan sobre varios hechos históricos.

Si los investigadores recuperan la lupa y no persiguen a los sectarios de Y'Golnag hasta los muelles, sus vidas están en peligro. La secta intentará hacerse con la lupa si puede averiguar dónde está. Finalmente (mediante medios mágicos) lo harán. Lo que sigue se sale de lo pretendido por este escenario, pero tratar con los sectarios de Y'Golnag debería resultar algo duro.

---

## PARTE TRES: LOS HIJOS

---

Si los investigadores siguieron al sacerdote y no recuperaron la lupa, éste les conduce a un almacén en los muelles del puerto de Nueva York. El almacén se encuentra a oscuras y está lleno de cajas apiladas, formando un auténtico laberinto. Por cada hora que pasen allí los investigadores permítaseles una tirada de **Escuchar**. Recórtese ese tiempo a la mitad por cada investigador adicional. Por ejemplo, cada quince minutos para tres investigadores. De tener éxito, podrán oír un cántico procedente de alguna parte. Una tirada de **Idea** les lleva hasta una enorme jaba desde la que emana el sonido. Al apartar uno de los laterales, encuentran una escalera secreta que conduce hacia abajo. Allí hay una sala situada bajo el nivel del mar donde Y'Dgetz se prepara para probar la lupa.

Esta sala carece completamente de muebles, y hay cinco sectarios arrodillados en un suelo de piedra. Se balancean de atrás hacia delante ante los conjuros de

Y'Dgetz, y gimen rítmicamente.

Al fondo de la habitación se encuentra Y'Dgetz detrás de la lupa. Las paredes, el suelo y el techo están cubiertos con dibujos y diseños, y varias velas emiten sombras animadas por toda la habitación. Mientras lleva a cabo el hechizo mediante la lupa, su abotargado cuerpo se estremece y tiembla haciendo que sus carnes caídas vibren de forma repulsiva. Ver esto provoca la pérdida de **0/1** puntos de COR.

Lo más probable es que a continuación tenga lugar un combate sangriento. Cuando Y'Dgetz sufra más de 18 puntos de daño, adquirirá su verdadera forma de Y'Golnag despojándose de su aspecto externo. Después atacará físicamente con sus manos, hasta sufrir 75 puntos de daño, momento en el cual su cuerpo se derretirá.

Los sectarios en la sala van armados solo con dagas ceremoniales, y atacarán hasta morir.

Si los investigadores recuperaron la lupa y se dirigieron después a los muelles, Y'Dgetz les ofrecerá 30.000\$ por la lupa. No explicará su funcionamiento si se le pregunta. Si aceptan, se llevará a cabo la transacción y la aventura culminará. Si no aceptan, los sectarios les atacarán e intentarán hacerse con la lupa por la fuerza. Si los investigadores no llevan con ellos la lupa a los muelles, se les intentará capturar y torturar para que revelen su localización.

## Conclusión

La carnicería que sigue al enfrentamiento final no cabe duda de que será difícil de explicar a la policía de Nueva York, pero si alguno de los investigadores es policía, y existen pruebas suficientes en el almacén para demostrar que los sectarios eran los atracadores, a los investigadores no se les entretendrá demasiado.

Después de todo lo dicho y hecho, cada investigador superviviente gana **1D10** puntos de COR por recuperar la lupa. Obtienen **1D10** puntos de COR adicionales si la secta es derrotada de alguna manera.

A pesar de que Y'Golnag ha sido expulsado a su prisión, no ha sido destruido para siempre. Si los investigadores deciden leer *Revelaciones de Glaaki* antes de devolverlo a la biblioteca, quedarán abiertos al contacto con Y'Golnag. Una vez al año, a partir de entonces, han de evitar ser controlados por él para que no vuelva a andar por la Tierra.

✎



# ESTADÍSTICAS

## PNJS

### Buddy Wilkes, vigilante de banco, 42 años

FUE 13 CON 12 TAM 12 INT 8 POD 10  
DES 10 APA 10 EDU 12 COR 50 P.V. 12

**Armas:** Revólver .38 40% 1D10  
Porra 45% 1D6+1D4

### Arthur Stephens, director de banco, 55 años

FUE 12 CON 10 TAM 10 INT 16 POD 10  
DES 12 APA 13 EDU 18 COR 50 P.V. 10

**Habilidades:** Contabilidad 75%, Crédito 95%,  
Derecho 60%, Hablar alemán 45%, Hablar francés  
40%, L/E alemán 45%, L/E francés 40%, Psicología  
40%.

### Dana Walters, ex novia, 21 años

FUE 10 CON 13 TAM 10 INT 14 POD 13  
DES 12 APA 15 EDU 16 COR 65 P.V. 12

**Habilidades:** Antropología 45%, Crédito 45%,  
Hablar francés 75%, L/E francés 75%.

### Skip, compañero de piso, 23 años

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 11 POD 10  
DES 10 APA 12 EDU 16 COR 50 P.V. 12

### Biff, compañero de piso, 22 años

FUE 13 CON 11 TAM 13 INT 12 POD 11  
DES 12 APA 12 EDU 16 COR 55 P.V. 12

### Tad, compañero de piso, 29 años

FUE 11 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 10  
DES 12 APA 13 EDU 16 COR 50 P.V. 13

**Habilidades:** Crédito 45%.

### Reginald P. Quartermaine, bibliotecario, 65 años

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 16 POD 15  
DES 10 APA 10 EDU 20 COR 65 P.V. 10

**Habilidades:** Buscar libros 95%.

### Policía típico

FUE 14 CON 15 TAM 16 INT 11 POD 10  
DES 12 APA 10 EDU 13 COR 50 P.V. 16

**Armas:** Puñetazo 60% 1D3+1D4

Arma corta 65%

Porra 75% 1D6+1D4

Escopeta 50%

**Habilidades:** Charlatanería 55%, Conducir automóvil  
45%, Derecho 65%, Discreción 45%, Psicología 40%.

## CRIATURAS

### Y'Dgetz (avatar de Y'Golonac)

FUE 18 CON 18 TAM 18 INT 18 POD 21  
DES 10 P.V. 18

**Movimiento:** 3.

**Armas:** Puñetazo 80% 1D3+1D6

**Hechizos:** Enmudecer, Nublar mente y todos los de  
C/A y Contacto.

### Vagabundo dimensional nº 1

FUE 19 CON 17 TAM 19 INT 9 POD 12  
DES 16 P.V. 18

**Movimiento:** 7.

**Armas:** 2 garras 30% 1D8+1D6

**Armadura:** 3 puntos.

**Pérdida de COR:** 0/1D10.

### Vagabundo dimensional nº 2

FUE 21 CON 24 TAM 20 INT 4 POD 12  
DES 12 P.V. 22

**Movimiento:** 7.

**Armas:** 2 garras 30% 1D8+2D6

**Armadura:** 3 puntos.

**Pérdida de COR:** 0/1D10.

### Sectario típico de Y'golonac

FUE 11 CON 12 TAM 13 DES 10 POD 10  
P.V. 13

**Armas:** Cuchillo 25% 1D6

Puñetazo 65% 1D3

### Miembro típico de la hermandad

FUE 11 CON 12 TAM 13 POD 15 DES 10  
P.V. 13

**Habilidades:** Historia 85%.



## **Nuevos hechizos**

### **Enmudecer**

Con el gasto de 1 o más puntos de magia y de 1 punto de COR, el hechicero enfrenta su POD al de la víctima. Si vence, la víctima será incapaz de hablar durante un número de asaltos igual a los puntos de magia empleados.

### **Nublar mente**

Este hechizo cuesta 5 puntos de magia y 1D3 de COR. Una vez ejecutado, el hechicero enfrenta su POD a todo aquel que esté activamente observándole. De tener éxito, se habrá vuelto “invisible”. De fallar, puede ser detectado con una tirada de Descubrir. Cuando el hechicero es detectado, el hechizo se disipa automáticamente.

## **OBJETOS MÁGICOS**

### **Cristal de T'al G'nar**

Este artefacto posee una apariencia similar a la de una lupa grande. Su utilidad es la de aumentar los efectos de los hechizos realizados a través de ella, permitiendo al usuario contemplar la verdadera naturaleza de las ceremonias y la magia de los Mitos. Si un personaje examina el cristal y tira Descubrir, distinguirá varias fracturas o deformaciones en los bordes y dentro del cristal. Estas fracturas son en realidad runas grabadas mágicamente dentro del cristal, y una tirada de Mitos de Cthulhu desentraña su extraño e inquietante propósito.

Si alguien lo roba y después lo usa, todos los puntos de magia invertidos a través de él regresarán hacia el actual poseedor a modo de daño. El cristal sólo puede ser obtenido como obsequio, tras una transacción o la muerte del legítimo propietario.

Su correcto funcionamiento se detalla en los volúmenes V y XI de *Revelaciones de Glaaki*.

Cada uso del cristal conlleva la pérdida de 1D3 puntos de COR.

Todos los puntos de magia invertidos a través del cristal se ven aumentados cinco veces.

## **TECNOLOGÍA ALIENÍGENA**

### **Comunicadores yithianos**

Estos objetos suelen ser entregados a los humanos para ayudar a los Yithianos en sus viajes por el tiempo. Hechos de bronce y cubierto de intrincados grabados, tienen unos 30 centímetros de largo una vez montados y están coronados por una joya roja. Cada joya está sintonizada con un Yithiano en concreto, y contactará únicamente con ese individuo cuando el artefacto se

active.

Cuando las dos piezas están ensambladas y se activa el interruptor, puede oírse un leve zumbido mientras que un débil brillo comienza a emanar del centro de energía localizado en la base. Así continuará por unos momentos mientras la máquina contacta con el ser. Una vez establecido el contacto, el Yithiano será consciente de ello. Al mismo tiempo, el artefacto ofrecerá un holograma del Yithiano contactado. Este ser puede ver el espacio-tiempo ocupado por el artefacto y podrá comunicarse con los que han contactado con él.

En cualquier momento, el Yithiano puede romper el contacto. Una vez roto, solo puede ser restaurado por el Yithiano, quien ha de establecer un enlace psíquico con otra joya existente en su propio espacio-tiempo.

### **Pistola lanzarrayos yithiana**

Este peculiar artefacto posee un poder sustancial de destrucción. Parece algún tipo de aparato lumínico, con dos filas de treinta y dos luces en la parte trasera. La superior muestra las cargas que quedan en el arma (1-32) y la inferior las cargas listas para descargar (1-32).

La probabilidad base para impactar es de 35%, con un daño de 8D6, pero no puede empalar.

### **Proyector yithiano**

Este objeto parece una pesada cinta metálica. Al colocársela en la cabeza, permite a su usuario proyectar una imagen de él mismo en la mente del objetivo con fines comunicativos. Al objetivo le parecerá que el usuario se encuentra físicamente frente a él y que habla con normalidad. Emplear este aparato en una persona desconocida o no dispuesta a comunicarse requerirá una tirada de POD contra POD. Este proyector aportará 10 puntos de POD para dicho enfrentamiento.

### **Lector yithiano**

Se trata de una variante del comunicador yithiano. Es similar en apariencia excepto porque es ligeramente más pequeño y cuenta con una serie de cables hechos de filamentos de cristal. Cuando estos cables se unen al cerebro de un sujeto, puede escanear y almacenar sus recuerdos. Mientras los recuerdos quedan expuestos, el aparato brilla con un color diferente según la actitud del sujeto hacia cada recuerdo. También puede implantar recuerdos que serán interpretados por el sujeto como sueños recurrentes. Si el sujeto es consciente de que le están leyendo sus recuerdos, puede intentar ocultarlos enfrentando su POD al del artefacto, que es 30.

# AYUDAS DE JUEGO

## AYUDA Nº 1: EXTRACTO DE CULTOS DE LA MITOLOGÍA ANTIGUA

*Los hijos de las manos que se alimentan:* Se trata de una pequeña secta con menos de un centenar de miembros en todo el mundo. La leyenda dice que es una de las sectas más violentas que todavía existen, supuestamente conocida por destripar a sus sacrificios humanos con las manos. El dios al que adora es conocido como Igolonus. De acuerdo con la mitología, era el hijo bastardo (uno de tantos) del dios Dionisos y de su desconocida amante, aunque pudiera ser un titán. Al parecer, era tan malvado y perverso que fue desterrado a las tinieblas de las que nunca podría escapar. Otra fuente afirma que, como castigo por sus actos, la diosa Atenea le cortó la cabeza, quedando hambriento eternamente. Aun así, sobrevivió al crecerle mágicamente dos bocas en lugar de una, solo para mofarse de la diosa de la sabiduría.

**AYUDA Nº 2: LAS ÚLTIMAS ENTRADAS DEL *DIARIO DE CORNWALL*****Entrada 1**

Me he topado con otro fanático religioso de esos. Parece ser que hoy día los hay por todas partes. No obstante éste parecía algo distinto. Algo en sus ojos y en la rara cinta que llevaba me hizo preguntarme si lo volvería a ver.

**Entrada 2**

No me lo puedo creer. Estaba en el centro comercial con Dana, y aquel tipo estaba allí. Se me acercó y empezó a hablarme otra vez, como la última vez. Dijo que yo sabía de lo que él me hablaba y, de algún modo, creo que lo sabía. Ahora que lo recuerdo, todo me parece borroso. No sé cuánto tiempo estuve hablando con él, y recuerdo disculpándome ante Dana, pero ella me dijo que no sabía de lo que le estaba hablando. Cuando se lo expliqué, me miró como si me encontrara borracho, aunque nunca antes había estado tan sobrio.

**Entrada 3**

Iba caminando hoy por la calle Mayfair en Beacon Hill, y tuve la extraña sensación de que había estado allí antes.

**Entrada 4**

Creo que he estado bebiendo demasiado alcohol casero, porque he estado teniendo sueños muy raros. No estoy seguro de su significado, pero parecen tener un efecto

negativo sobre mí, me cuesta describirlos incluso para mí mismo. Siempre giran en torno a lo positivo y lo negativo, pero no puedo recordar si tienen algo que ver con las matemáticas.

**Entrada 5**

Me estoy volviendo loco. He perdido la noción del tiempo. En muchas ocasiones he mirado el reloj y las horas habían pasado, y estaba seguro de que solo habían pasado unos minutos desde la última vez que lo miré. Me pasa dos veces al día. No sé lo que hice o hago durante esos periodos de tiempo. Encontré una tarjeta en mi cartera de uno de esos clubes sociales. Mis compañeros de apartamento me dijeron que se lo mencioné de pasada.

**Entrada 6**

Los periodos de tiempo se prolongan. La suma de todas las cosas es nada. Dana ha roto conmigo. El libro *Revelaciones de Glaaki* existe, 12.5 y 12.14. ¡Quiero que esto pare! ¿Por qué escribe en este libro? ¡Para, por favor, para! Él es el que carece de boca y que habla con las manos. Mi madre me dijo que no comiese con los dedos. ¡El equilibrio!

**Entrada 7**

Estoy perdiendo el control.  
He conseguido tomar el control.

**AYUDA Nº 3: CATÁLOGO DE LA CASA DE SUBASTAS SOTHEYBY'S (en las dos páginas siguientes)**

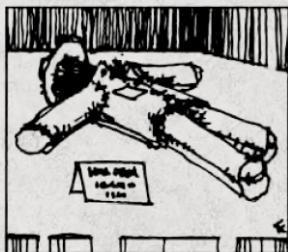


# SOTHEY'S

## *Casa de subastas de Nueva York*

---

*Esta noche se subasta todo un lote de novedades de la Ilustración, justo posteriores a la Reforma. De acuerdo con nuestra política, toda puja superior a 5.000\$ deberá ir acompañada de un cheque o un depósito en metálico.*



### **Lote n° 1, muñeco vudú haitiano**

**Descripción:** Hacia el 1800. Hecho de paja y piel, se cree que este muñeco vudú ha causado la muerte de un francés sin escrúpulos propietario de una plantación.

**Precio de salida:** 95\$.



### **Lote n° 2, libro Folclore verdadero**

**Descripción:** En portugués, escrito por Armando Vasco de Moraes en 1875. Tapas duras de cuero, edición limitada (se sabe de la existencia de solo cinco copias).

**Precio de salida:** 235\$.



### **Lote n° 3, báculo celta**

**Descripción:** Anterior al siglo XIII. De dos metros de largo y con runas grabadas.

**Precio de salida:** 200\$.



### **Lote n° 4, bolsa yuyu africana**

**Descripción:** Bolsa de cuero que contiene plumas, huesos de animales pequeños y piedras. Hacia 1850.

**Precio de salida:** 60\$.





#### **Lote n° 5, incensario hindú**

**Descripción:** Hacia el 100 a.C.; este objeto es un cuenco dorado con tapa con un diámetro de quince centímetros. La base es una estatua de Indra, quien sujeta el cuenco con ambas manos. La tapadera tiene varios agujeros por donde sale el humo del incienso.

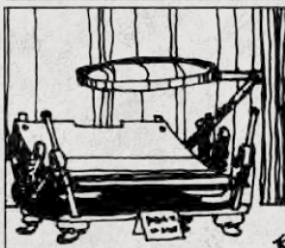
**Precio de salida:** 200\$.



#### **Lote n° 6, capa de plumas sudamericana**

**Descripción:** Hacia 1910; este objeto es una colorida capa de plumas empleada por el sanador de la tribu xingu de la cuenca del río Amazonas.

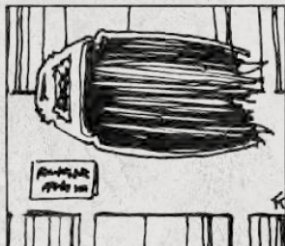
**Precio de salida:** 75\$.



#### **Lote n° 7, antigua lupa de lectura (T'al G'nar)**

**Descripción:** Una lupa grande (de unos veinte centímetros de diámetro) con un brazo flexible, montado sobre una ornamentada base de madera oscura para apoyar libros.

**Precio de salida:** 120\$.



#### **Lote n° 8, libro *Física y hechicería*, por Sir Isaac Newton**

**Descripción:** Escrito a mano en 1727 a modo de diario. Se cree que es el último trabajo de Newton, y es la única copia existente.

**Precio de salida:** 150\$.



#### **Lote n° 9, bola de cristal con soporte**

**Descripción:** Una esfera de cristal de 12'5 centímetros de diámetro, sostenida por un soporte de mármol esculpido en forma de garra de ave. Hacia principios del 1800.

**Precio de salida:** 150\$.



#### **Lote n° 10, libro *Diplomacia de la sangre*, por el príncipe Vladimir Drácula**

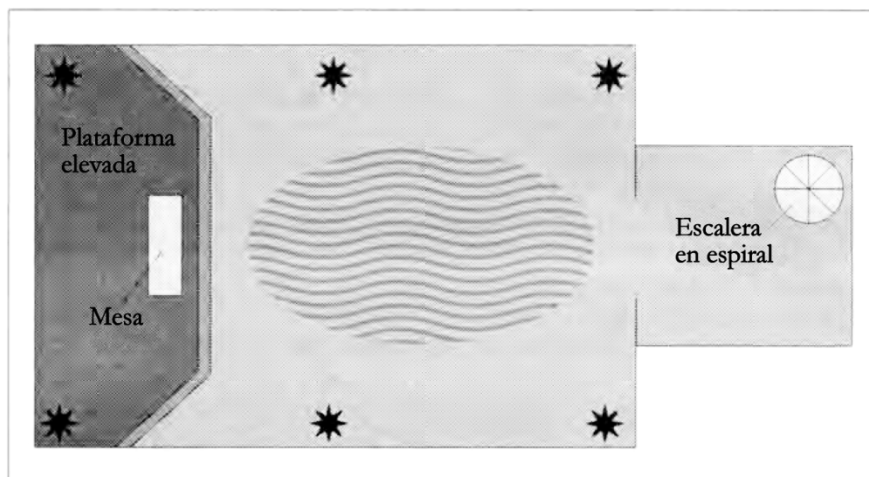
**Descripción:** Sin datación, con tapas de cuero y en buenas condiciones. Escrito a mano sobre pergaminos amarillentos, y se cree que se trata de la única copia existente. Esta obra es una reflexión del príncipe rumano sobre los métodos violentos que deberían ser empleados para mejorar las relaciones internacionales.

**Precio de salida:** 300\$.

AYUDA Nº 4: TARJETA DEL RESTAURANTE *EL JARDÍN*



AYUDA Nº 5: TARJETA Y PLANO DEL ESCONDITE DE *LA HERMANDAD DE LA LUZ*



AYUDA Nº 6: TARJETA DEL CLUB  
NOCTURNO SOCIABLES

*Sociables*  
El lugar al que acudir todas las noches

Prospect Way nº 16  
Al final de la Calle mayor

¡Visítanos!

AYUDA Nº 7: TARJETA DEL LOCAL  
NOCTURNO SALA MELODÍA

  
*Sala Melodía*  
Diversión y baile hasta las dos

Parque Revere nº 2  
Centro de Boston

AYUDA Nº 8: TARJETA DE LA BIBLIOTECA  
PÚBLICA DE NUEVA YORK

Biblioteca pública de Nueva York

Número de tarjeta: 1736-C

Fecha de emisión: 22 de agosto de 1926

Jason R. Cornwall

Acceso especial: Reginal P. Quartermaine

AYUDA Nº 9: CARNET CADUCADO DE  
HARVARD DE JASON RANDOLF CORNWALL III

**IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA**

**HARVARD** Nombre: Jason Randolph Cornwall III

Dirección: Camino de Gray Nad nº 232,  
Boston

I.D.: 48375-8

Fecha de expiración: 15 de junio de 1925





# Próximamente en español:

La maldición de Nínive  
*(The Curse of Niniveh)*

Diario de Neve Selcibuc  
*(The Journal of Neve Selcibuc)*

Diario de Reginald Campbell  
Thompson  
*(The Journal of Reginald Campbell  
Thompson)*

Susurros en la oscuridad  
*(Whispers in the Dark)*

Un mal sueño  
*(Book of Dark Wisdom I)*

Solamente tras caer la noche  
*(Book of Dark Wisdom I)*

Ghostmail  
*(Book of Dark Wisdom I)*

Sombras junto al fuego  
*(Book of Dark Wisdom II)*

Los libros para colorear de la Sra.  
Bentley

*(Book of Dark Wisdom II)*

Los demonios de Hithfenn  
*(Book of Dark Wisdom II)*

Sombras sobre Escocia  
*(Shadows over Scotland)*

The Sense of the Sleight-of-Hand  
Man

Armas para investigadores Vol. I  
*(Investigator Weapons Vol. I)*

Lluvia de estrellas sobre la Meseta  
de Leng  
*(Starfall over the Plateau of Leng)*

## Y más...