

La Llamada de C'thulhu

El Horror que surgió del Frío

**Escrito por Juanjo González
Layout por TheDuelist**

Prefacio

Bienvenidos al horror lovecraftiano de La Llamada de Cthulhu. En las siguientes páginas tendréis en vuestras manos una aventura completa diseñada para el sistema clásico pero que puede ser fácilmente adaptada a cualquier sistema de reglas que el Guardián desee utilizar. Cada vez que me enfrento a la tarea de coordinar una aventura como ésta recuerdo los increíbles momentos que Lovecraft y sus fans me han hecho pasar.

Información para el Director de Juego

Charles Miller, adorador de los Mitos y miembro de la Sociedad Científica Jonathan Benford (que paradójicamente se dedica a combatir éstos), ha convencido a ésta para organizar una expedición a Alaska con el pretexto de estudiar las costumbres de los nativos. Su verdadera intención es despertar a un antiguo y poderoso Hechicero que descansa en las ruinas de una ciudad perdida desde tiempos inmemoriales para que le enseñe lo que sabe. En la expedición viajarán miembros de la Sociedad que apoyan a Miller y otros miembros que sospechan de él y están dispuestos a combatirlo ante cualquier indicio de que pertenezca a los Mitos. En el centro de estos dos grupos se encontrarán los PJs, que participan en la expedición en nombre de la Universidad de Berkeley, San Francisco, totalmente ajenos a lo que sucederá.

Comienzo

Los mayoría de los PJs deberían ser profesores o estudiantes de Antropología, Arqueología o similar de la Universidad de Berkeley especializados en las tribus esquimales. Alguno de los PJs podría ser el médico que acompaña a la expedición o un guía que recogerán al llegar a Nome (este guía podría ser bien indio o bien un hombre blanco que conoce la zona a la que van los expedicionarios). En cualquier caso al menos uno de ellos debería tener la habilidad de Hablar Kuchin, idioma hablado por los esquimales de la zona a estudiar.

Corre el año 1921. La Universidad de Berkeley y la Sociedad Científica Jonathan Benford han organizado una expedición etnológica al Norte de Alaska. Los PJs profesores y estudiantes han sido seleccionados por la Universidad debido a que son los máximos exponentes de la Facultad de Ciencias en el estudio de culturas indígenas, principalmente las del Norte del continente. Si algún PJ es el médico ha sido elegido por la Universidad para actuar como tal en la expedición. El guía ha sido contratado en Nome, Alaska, con instrucciones de preparar el material necesario para guiar a una serie de personas por el Norte de la región. A todos se les había comunicado que los planes eran llegar a la región a principios del verano para convivir con los indios esquimales durante seis meses estudiando sus costumbres. Pero, debido a problemas imprevistos (la caldera de uno de los barcos contratados explotó por un fallo mecánico y se tardó demasiado tiempo en poder encontrar otro), no han podido partir hasta casi el otoño.

El 25 de Agosto la Universidad comunicará a

los que, bajo su tutela, participan en la expedición (es decir los PJs apropiados más los PNJs Phillip Wyler, John Stern y Gregor Wood) los detalles inmediatos. Partirán de San Francisco el 3 de Septiembre, día en que conocerán al resto de los miembros de la expedición, en dos barcos hacia Nome, donde está previsto arribar unos 12 días después. Allí recogerán a los guías y seguirán rumbo hacia el Norte en uno de los barcos con el equipo esencial mientras el otro permanece en Nome cargando los víveres necesarios. Dada la proximidad del invierno sólo permanecerán unos dos meses en la zona, poniendo fin a la expedición en Noviembre, fecha en la que seguramente ya se hayan gozado unas cuantas tormentas de nieve. Al frente de la expedición estará Charles Miller, doctor en Antropología y miembro de la Sociedad Científica, dado que ésta aportó gran parte del capital necesario y fue la que propuso la idea a la Universidad.

Antecedentes

Es posible que antes de partir alguno de los PJs desee buscar información sobre la Sociedad Científica Jonathan Benford. Acudiendo a la Biblioteca de la Berkeley University encontrarán en atrasados ejemplares del "Boletín Científico" de la Universidad los siguientes datos (con una tirada de Buscar Libros para cada uno):

1.- En 1902 se fundó el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York. Su fundador fue Jonathan Benford, rico empresario cuya afición por las culturas de la antigüedad le llevó a intentar reunir bajo el mismo techo a los máximos especialistas en la materia.

2.- En 1914 el Centro de Investigaciones Arqueológicas reunía más de 100 miembros entre antropólogos, arqueólogos e historiadores de todo el país colaborando desde sus puestos en Institutos y Universidades. Había organizado expediciones a varios lugares, como el desierto de Nuevo México o la selva centroamericana, la mayoría de ellas financiadas con dinero del propio Jonathan Benford. En una de las últimas expediciones Benford murió trágicamente.

3.- En 1916 dado el rápido desprestigio del Centro tras la muerte de su fundador, desprestigio debido en gran parte al afán de su nuevo presidente de admitir a cualquiera, muchos de sus miembros lo abandonaron y fundaron la Sociedad Científica Jonathan Benford, dedicada al mismo objetivo que el Centro en sus orígenes. Desde entonces no parece haber ningún presidente al frente de la sociedad y no se le conoce un local central ni el número exacto de miembros, aunque periódicamente siguen organizando expediciones en colaboración con Universidades o similares. El antiguo Centro de Investigaciones Científicas siguió declinando hasta que en 1918 vendió su central neoyorquina y desapareció.

Salida de San Francisco

Tal como se ha anunciado parten el 3 de Septiembre. En el muelle, frente a los dos barcos que usarán, se conocerán todos los integrantes de la expedición (exceptuando a los guías). Aparte de los PJs y los otros tres miembros de la Universidad, viajan por la Sociedad

los señores Vincent Redmond, Leonard Kenyon, Bruce Cromwell, Nicolas Massey, Charles Miller, Michael Allen, Gary Walthall y Albert Coltman.

En el mismo barco que los PJs viajarán los tres primeros, que se mostrarán correctos aunque algo fríos y distantes si intentan entablar conversación con ellos. Esto podrán notarlo cuando sean invitados a cenar con el capitán y el primer oficial del barco alguna noche con una tirada de Psicología. El resto del tiempo los miembros de la Sociedad apenas si se dejan ver.



Llegada a Nome

Llegarán a Nome en torno al 15 de Septiembre. Nome es una pequeña ciudad, con sus casas de dos pisos construidas de cara a la bahía, donde múltiples barcos se apiñan en varios muelles.

Aquí recogerán al guía-intérprete (el PJ con esa profesión) y recogerán el resto del equipo, como provisiones, cuatro trineos y los perros necesarios. Todos los miembros de la expedición se apiñarán luego en un barco que llevará el equipo esencial, permaneciendo el otro barco en Nome para cargar las provisiones necesarias para los dos meses.

Hacia el Norte de Alaska

Partirán de Nome al día siguiente de su llegada; presumiblemente el día 16 regresarán al mar. Deberían llegar a la costa norte unos cinco días después, el 21 de Septiembre. Durante el viaje podrán observar que los miembros de la Sociedad se muestran callados y distantes, aún entre ellos. Sin embargo, conforme se acerque la costa Norte irán mostrándose más contentos y sociables (los PJs lo deberían achacar a los nervios de la expedición). Cuando falte un día para llegar, Charles Miller reunirá a todos los expedicionarios en el comedor del barco y explicará los objetivos de la misión. Se trata de estudiar principalmente las costumbres y modo de vida de los Kuchin, esquimales de la cultura atapasca. Miller les dirá que deberán observar y anotar sus ritos, creencias, técnicas de caza o pesca, ... todo. También deberán conseguir muchas fotos y algunos objetos que hayan hecho los esquimales, como arpones,

arcos, abrigos, etc. para las colecciones etnológicas de la Universidad y la Sociedad. La expedición estudiará simultáneamente tres poblados de invierno Kuchin para lo cual se dividirá en tres grupos (Ver grupo 1, grupo 2 y grupo 3, al final del documento). Desde el punto de desembarco, el grupo 1 irá a un pueblo situado al SO (3 días de viaje), el grupo 2 a un pueblo al S (2 días de viaje) y el grupo 3 a un pueblo al SE (2 días de viaje). Cada grupo llevará un trineo, provisiones para una semana (tiempo que tarda en llegar el otro barco), las tiendas necesarias, dos lámparas de gasolina con carga para 15 horas cada una, una cámara de fotos con material para 48 exposiciones, abundante papel y lápiz, 10 metros de cuerda y, por si los animales salvajes, una escopeta del 16 con 20 cartuchos y dos revólveres del 38 con 50 balas cada uno. También se les suministrará ropa ártica y raquetas para la nieve, además de una radio con la que cada grupo permanecerá en contacto con el barco. Puesto que este es un artilugio muy delicado deberán cuidarlo mucho y mimarlo sobremanera y tendrán la obligación de contactar al final de cada día con la base (el barco) para informar de si todo



marcha bien o necesitan ayuda.

Llegada al Norte de Alaska

Llegarán a una bahía con una pequeña cala en la que desembarcaran usando los botes que lleva el barco con ese propósito. El suelo está blanco por la nieve y el hielo y el frío es intenso.

Nada más desembarcar cada grupo procederá a cargar sus cosas en su trineo y sus mochilas. El grupo 3 partirá el primero, despidiéndose efusivamente los miembros de la Universidad de los PJs y con un Charles Miller casi eufórico por comenzar la expedición. El grupo 2 partirá luego con un frío "Suerte". Después de que hayan visto partir a cada grupo en la dirección correcta, los PJs deberían partir hacia el poblado asignado casi de inmediato.

El poblado 1

(En lo sucesivo, aunque los esquimales sólo

hablan Kuchin, no será necesario una tirada para entenderse con ellos a menos que se indique; bastará con la presencia del PJ que sepa Hablar Kuchin).

Se encuentra en medio de la tundra, un oasis en un desierto de nieve, aunque al Sur pueden adivinarse las primeras estribaciones montañosas (los Montes Brooks). El poblado se compone de unas 10 cabañas rectangulares de madera construidas alrededor de un claro central. En el borde de este claro destaca una cabaña de mayor tamaño que las demás y con algunos adornos exteriores como cráneos y pieles de focas, abalorios de plumas y cuero; una tirada de Antropología permite reconocerla como la cabaña del chamán-jefe del poblado. Al llegar al poblado verán a hombres y mujeres trabajando, extendiendo pieles de foca al débil sol del Ártico, almacenando cantidades de pescado, en suma preparándose para el invierno. Estos se quedarán mirando a los PJs con curiosidad; saldrá el chamán que, siempre hablando en Kuchin (ninguno conoce el inglés), los saludará y les preguntará que desean. Si le dicen que quieren vivir con ellos durante un tiempo para estudiar sus costumbres, el chamán, que se presentará como Birnuk, ofrecerá su hospitalidad, dirá que pueden acampar más allá de las cabañas y que están invitados a asistir a las ceremonias de invierno en el pueblo e incluso a participar en ellas si así lo desean. Añadirá que vayan a verlo cuando hayan terminado de instalarse y les dejará.

Mientras los PJs se instalan algunos niños esquimales se acercarán a ellos y observarán atentamente todo lo que hacen. Cuando hayan terminado habrá anochecido y al ir a hablar con el chamán lo encontrarán con el resto del pueblo en el claro, sentados en torno a una débil fogata, con cuencos de comida y algunos tambores. Empezarán a tocar en cuanto entren, al tiempo que entonan cánticos rituales (una tirada de Antropología permite reconocerlos como cánticos de bienvenida). El chamán les señalará unas pieles a su lado para que tomen asiento y dirá: "Nuestro pueblo se honra en recibir a unos nuevos amigos". Acto seguido les ofrecerá algo de comida (carne de foca, pescado crudo) y comenzará la ceremonia.

Aparecerán dos jóvenes hombres esquimales esgrimiendo un arpón cada uno y bailando al son de los tambores en torno a la fogata. Luego hará aparición otro esquimal con una horrible máscara de piel, como simulando algún monstruoso animal (con una tirada de Antropología se le identifica como, posiblemente, algún demonio maligno), que bailará y moverá violentamente los brazos en dirección a los dos jóvenes danzarines. Estos pasarán a bailar frenéticamente mientras entonan un murmullo rítmico en dirección al cielo estrellado. Cuando cese ese murmullo entrará en la danza un cuarto esquimal ataviado con una máscara blanca de hueso, totalmente lisa a excepción de dos minúsculos agujeros para los ojos, sin ningún rasgo en la cara (una máscara "sin rostro"), que simulará luchar junto a los dos primeros contra el de la máscara horrenda y al que echarán finalmente. Por último los dos convocantes se arrodillarán ante el cuarto esquimal y concluirá la ceremonia. (La idea es que los PJs crean que esto tiene alguna relación con los Mitos cuando no es más que una simple ceremonia esquimal, a pesar de que el de la máscara animal es una leve alusión a Ithaqua).

Si se pregunta al chamán por el significado de esta ceremonia, éste explicará que los dos esquimales con arpones son cazadores que (Tirada de Hablar Kuchin) "se ven sorprendidos por el maligno dios de la nieve y el bosque (máscara animal) que intenta llevarlos consigo. Entonces" (Tirada de Hablar Kuchin) "invocan a Sila que, con su extraordinario poder, les ayuda a alejar al enemigo. Luego los cazadores adoran a Sila dándole las gracias". Si se le pregunta el nombre del dios de la nieve y el bosque, dirá que tenía un nombre conocido pero, ya que nombrarlo solía acarrear desgracias, fue olvidado en tiempo de sus antepasados; añadirá que habita entre las montañas del Este, tierras malignas que todo hombre debe evitar. Si se le pregunta quién o qué es Sila, dirá que es aquél que está en continuo movimiento y en todas partes a la vez, aquél que nos rodea y nos vigila permanentemente (con esta críptica respuesta se refiere a la Naturaleza; no olvidemos que los esquimales son animistas).

Tras esto permanecerá un rato con los PJs respondiendo a anodinas preguntas sobre sus costumbres y demás. Luego dirá que es hora de retirarse pues mañana tiene muchas tareas que realizar y se despedirá de los PJs. Poco a poco el resto del pueblo se irá retirando y los PJs deberán imitarles. Antes de dormir deben recordar llamar al barco a informar de su situación. En el barco no hay novedad; si preguntan por los demás grupos les dirán que el grupo 2 aún no ha contactado y que el grupo 1 lo hizo momentos antes que ellos informando que estaban instalados y perfectamente.

La espera

(La idea es que los PJs pierdan los dos días que se relatan a continuación congeniando con los esquimales y estudiando sus costumbres, es decir, lo que se supone que han venido a hacer).

Al día siguiente los despertará un pequeño grupo de esquimales. Una tirada de Hablar Kuchin permite darse cuenta de que están invitándolos a que los acompañen a ir a pescar. Irán con tres hombres a un helado lago cercano, harán un agujero en el hielo y se sentarán pacientemente a pescar todo el día con anzuelos de hueso, mientras les cuentan historias y leyendas de sus ancestros. Si preguntan por el chamán les dirán que salió temprano a cazar y que volverá "pronto". A lo largo del día cogerán una veintena de peces plateados y una decena de peces rojizos, que meterán en morrales distintos. Una tirada de Zoología permite reconocer a los peces rojizos como una especie venenosa. Si preguntan por ellos dirán que son para el chamán. Al anochecer regresarán al pueblo; el chamán no ha regresado. Tras llamar al barco, desde el que serán informados, si así lo preguntan, de que los otros dos grupos ya han contactado y están bien, llega la hora de dormir.

Al siguiente día nadie molestará a los PJs, que se levanten cuando quieran. Cuando lo hagan verán como en el pueblo algunos hombres y mujeres están limpiando los pescados plateados, mientras los rojizos permanecen sin tocar frente a la puerta del chamán. Si vuelven a preguntar para qué es ese pescado, simplemente dirán que para el chamán. Si preguntan cuándo volverá el chamán, se les contestará otra vez que "pronto". De

hecho, el chamán regresará al mediodía junto con otros cuatro esquimales que portan dos liebres árticas cada uno, vivas, con sus patas atadas por cintas de cuero y atadas al cinturón. El chamán saludará a los PJs, recogerá los pescados rojizos y se meterá en la casa. Si intentan hablar con él, sólo dirá: "Ahora no es momento de hablar. Se acerca el invierno y debemos prepararnos".

Podrán pasar esa tarde aceptando la invitación de aprender a tirar con arco (y más les vale aprender). Se les explicará cómo deben hacerlo y si sacan una tirada de Idea y pasan toda la tarde practicando podrán ganar 1D6+10% de habilidad Arco. (Esto no es muy consecuente con las reglas, pero es necesario para terminar la partida si ningún PJ sabe tirar con arco). Cuando comience a anochecer se les reclamará en el poblado. (No se debería permitir a los PJs llamar al barco esta noche. Si alguno lo intenta habrá una fuerte carga de estática que imposibilitará las comunicaciones; una tirada de Conocimientos permite determinar que



puede ser debido a la proximidad de alguna tormenta).

La ceremonia

Al anochecer todos los habitantes del pueblo se reunirán sentados en el claro central. Hay una débil fogata en el centro donde están dispuestas las ocho liebres vivas y amarradas. Los PJs serán invitados a tomar asiento frente a ellas. Luego saldrá el chamán, que se sentará entre los PJs y frente a las liebres. Levantará las manos, mirará al cielo y comenzará a murmurar (Tirada de Hablar Kuchin) "una plegaria de protección dirigida a Sila". Luego sacará una especie de cuchillo de hueso de una funda de cuero y procederá a cortar el cuello de cada liebre, derramando su sangre sobre diversos cuencos que le va acercando un muchacho. Efectuará unos rápidos pases con la mano sobre cada cuenco y el muchacho los irá repartiendo entre el pueblo. Dará también dos cuencos a dos PJs (los más cercanos al chamán) y entregará el último al propio chamán. Este beberá del cuenco y se lo pasará al muchacho, que hará lo mismo. Entonces los del pueblo beberán de los otros cuencos, pasándoselos unos a otros, y el chamán indicará a los PJs que hagan lo mismo. Si alguno se

niega, indicará que debe hacerlo para protegerse del dios de la nieve y el bosque, pero no insistirá demasiado. (Esto no tiene ningún poder real).

Al finalizar todo esto informará a los PJs que, puesto que están bastante interesados en las costumbres de su pueblo (obviamente sólo lo dirá a aquellos que hayan mostrado interés y respeto), ha decidido darles la opción de realizar el ritual tradicional para encontrarse con su guña espiritual interior. Pero añadirá que deben tener claro que en el viaje espiritual nunca se sabe lo que se va a encontrar y que muy poca gente se encuentra con su guña; al contrario, la mayoría tiene visiones que pueden hacer más mal que bien a un hombre de mente débil y poco preparada. Si algún PJ acepta (deberían hacerlo), el chamán abrirá su morral y sacará lo que parecen ser unas plantas secas (de hecho, lo son) que mezclará con las entrañas del pescado rojizo, recién abierto en ese instante. El resultado será mezclado en un cuenco con nieve recogida del suelo (para facilitar su ingestión). Si algún PJ intenta echarse atrás en ese momento una tirada de Idea permite darse cuenta de que podría ser tomado como un insulto por los esquimales (y será más que eso; una terrible ofensa dejar que el chamán preparara la mezcla sagrada ante ellos si luego no quieren consumirla). El PJ que se trague la mezcla sufrirá...

El viaje

... un fuerte dolor en todo el cuerpo seguido en pocos minutos de calambres y escalofríos. Sentirá como la consciencia se le escapa sin tiempo a reaccionar, mientras ve al chamán mirarlo fijamente y muy serio, totalmente impasible (¿o sólo es una visión?). Cada uno pasará a ver la escena desde arriba: sus cuerpos inertes tendidos en la nieve y los esquimales aguardando sentados. Lentamente la imagen se diluye para dejar paso a otra.

Ven el interior de una rústica cabaña de madera; un hombre blanco sentado frente a una mesa, escribiendo en un libro de gastadas tapas de cuero. De repente deja de escribir, corre hacia una mochila y saca algo envuelto en una piel; levanta un tablón del suelo en una esquina y lo esconde allí. Casi al momento se abre la puerta de la cabaña y entra un hombre alto, envuelto en un abrigo ártico; la capucha ocultándole su cara. Apenas presta atención al otro hombre y se dirige a la mochila, buscando algo en su interior. No lo encuentra y la hace a un lado con un gesto de rabia. Entonces sí se dirige al otro; parecen hablar, discutir. El hombre blanco le hace un gesto enfurecido hacia la puerta. El hombre alto comienza a golpearlo brutalmente y periódicamente lo zarandea, como hablándole, exigiéndole, hasta que el otro hace un débil gesto hacia un rincón de la cabaña. El hombre alto, con gesto rápido, preciso, ominosamente experto, saca un puñal de su abrigo y lo clava cruelmente en el pecho de su oponente (Tirada de POD con 1D20. El que falle tira COR 1/1D10 y pasa al despertar final, pues la visión le ha causado una fuerte impresión y no ha sabido controlarla). Luego se dirige al rincón, recoge lo que había sido ocultado y sale rápidamente.

La imagen se diluye hasta otra en que, desde la entrada de la cabaña, con la luz del sol penetrando a través de la puerta abierta, un esquimal anciano,

ataviado como un chamán, observa fijamente el cuerpo del blanco asesinado, mientras un joven esquimal recoge todas las pertenencias del fallecido.

Nuevamente esta imagen desaparece y lentamente los PJs despiertan en el interior de sus tiendas, arropados con pieles, pero débiles, cansados y sudorosos. Es el atardecer del siguiente día, el 26 de Septiembre.

Si cuentan al chamán lo que vieron o le preguntan por el significado dirá que eso podría ser “el pasado, el presente, el futuro o no ser nada en absoluto. Sólo Sila lo sabe y encontraréis la respuesta a su debido tiempo”. (El chamán lo sabe pues conoce la historia por el chamán del pueblo vecino pero no dirá absolutamente nada, puesto que cree que si los PJs no lo averiguan por sí mismos no era voluntad de Sila que lo supieran).

La llamada del barco

Casi al anochecer deberán darse cuenta de que la radio recibe una llamada en tono apremiante: “Base llamando a grupo 1, contesten por favor”. Al contestar les preguntarán: “¿Se encuentran bien?”. Presumiblemente los PJs contestarán que sí, por lo que les dirán: “Gracias a Dios. Pensábamos que les habíamos perdido también. Los grupos 2 y 3 no contestan desde anoche. Seguramente sea a causa de la estática, creemos que se aproxima una ligera tormenta de nieve, pero deberán acercarse a ver si se encuentran bien”. A continuación darán las indicaciones para llegar a los pueblos 2 y 3. Hay 1 día desde el pueblo 1 al pueblo 2 y 1 día y medio desde el pueblo 2 al pueblo 3. Si los PJs solicitan ayuda, se reunirán con ellos en el pueblo 3 dos marineros con el cuarto trineo, armados con un revólver del 32 (es decir, sólo un marinero va armado; no hay más ayuda disponible).

El poblado 2

Este es el poblado al que estaba destinado el grupo 2. Es de aspecto casi idéntico al poblado 1. Al llegar, los esquimales los recibirán hospitalariamente y con mucha curiosidad. Si se les preguntan de alguna forma por los componentes del grupo 2, dirán que los PJs son los primeros hombres blancos que ven en muchos años. Si se les pregunta cuáles fueron los últimos hombres blancos que vieron, dirán que dos exploradores que se dirigían hacia las tierras malditas del Este, hacia las montañas donde habita el dios de la nieve y el bosque. Eso fue hace unos cuatro años.

El poblado 3

Se trata del poblado que debía acoger al grupo 3. Es igual que los otros dos. Al llegar los recibirán con algo de recelo. Si preguntan algo a los esquimales, lo que sea, simplemente contestarán “No lo sé”. Una tirada de Psicología permite descubrir que, por alguna razón, les temen y desconfían de ellos. Cuando estén desesperados, una voz a sus espaldas les dirá, con la tristeza impregnando cada palabra: “¿Por qué el hombre blanco insiste en traernos problemas?”. Al darse la vuelta verán que quien les habla es el anciano chamán de la visión, que es el chamán de este poblado. Si se

le pregunta a qué se refiere, dirá que todas las veces que el hombre blanco aparece en su poblado acaba relacionándose con las malignas tierras del Este. Si se le pregunta por qué son malignas, dirá que porque allí habita el dios de la nieve y el bosque. Si se le pregunta si ha visto algún hombre blanco últimamente, dirá que hace un día llegó al pueblo un grupo de cuatro hombres blancos a pie procedentes de las tierras del Este (los describirá como el grupo 2, tirada de Idea para darse cuenta), pidieron algo de comida y, tras dársela, volvieron a marchar hacia allí. Si preguntan por el grupo 3 (dando su descripción), dirán que esas personas no han aparecido por allí. Si preguntan por la visión o por los dos exploradores referidos por los esquimales del poblado anterior, dirá que hace cuatro años llegaron esos dos hombres blancos, se construyeron una cabaña de madera a unas dos horas hacia el Sur, cerca de los bosques, y convivieron con ellos durante casi un año. Pero uno de los hombres se acercó demasiado a las tierras del dios de la nieve y el bosque y enloqueció, matando a su compañero y desapareciendo luego. Ellos enterraron al muerto con sus pertenencias cerca de la cabaña. (Los PJs ya deberán saber que los dos hombres de su visión y los dos exploradores de la historia son los mismos, por lo que deberán ir a visitar tal cabaña).

Antes de que los PJs partan hacia la cabaña, el chamán les dirá que si tienen intención de ir a las tierras del Este pasen a verlo antes. Si los PJs no van a la cabaña, sino que van directamente al Este, el chamán no dirá nada y los PJs deberán buscarse la vida.

La cabaña

Se encuentra cerca de una colina donde comienza el bosque. Su apariencia es bastante rústica y primitiva, una cabaña muy mal construida. La puerta está cerrada y está atascada, por lo que hay que empujar para abrirla (tirada de resistencia de FUE contra FUE 10 de la puerta (pasiva)). En su interior sólo hay una mesa, una silla y una litera, todo muy espartano y rústico. El escondite del rincón está vacío. En el exterior de la cabaña, una tirada de Descubrir permite encontrar el lugar donde yace el cadáver buscado. Estará amortajado en una piel y lo suficientemente conservado debido al frío como para identificarlo claramente como el hombre asesinado de la visión. Junto a él se encuentra la mochila, en cuyo interior está el libro de gastadas tapas de cuero en el cual escribía y un viejo bloc de notas, ambos con las hojas en estado sumamente delicado (tanto que casi se rompen al pasarlas).

El libro

El libro está escrito con letra apretada y a lápiz. En la primera página se lee: “Llevo este diario en beneficio del Saber; para la Sociedad J.B.”. La mayor parte de las páginas del diario han sido arrancadas. Hacia la mitad del libro está la última página escrita (pág. sig.)

El bloc de notas

Al principio aparece un fragmento de un libro; leerlo proporciona +3% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D6 COR. (pág posterior a la sig.)

14 de Octubre de 1917

Lo ha destruido todo. Anoche, en un ataque de furia, Charles arrancó todas las páginas del diario. Gritaba que nadie tiene derecho a conocer nuestra expedición. Luego salió rápidamente hacia la Ciudad; se llevará una gran sorpresa cuando vea que volé parte del hielo para bloquear la entrada. En su precipitación incluso olvidó el medallón de T Nyok. Tardará unos días en volver; tiempo suficiente para huir. Llevaré conmigo el medallón. Si su poder es tal como afirman los Manuscritos no debe poseerlo alguien como Charles. Puesto que no me cabe duda que me perseguirá hasta matarme, escribiré lo sucedido para que sea conocido por los hermanos de la Sociedad.

Charles me convenció para que realizáramos esta expedición por cuenta propia. Insistía en que sería interesante verificar la existencia de la Ciudad para organizar luego otra expedición, esta vez con la Sociedad. Acepté y via jamos hasta el Norte de Alaska. Durante algunos meses estudiamos las leyendas y supersticiones de los distintos poblados esquimales que encontramos. ¡Es increíble los conocimientos que poseen sin tener plena consciencia de ello!. Saben de su verdadero pasado y del de la humanidad. Todas sus leyendas apuntan hacia lo que figura en los Manuscritos aún cuando ellos no pueden haberlos leído nunca. Y sus rituales han perdurado a lo largo de milenios, rituales que en ocasiones funcionan realmente. Todos estos datos nos convencían cada vez más de la auténtica existencia de la Ciudad y nos señalaban insistentemente hacia el Este.

Por fin atravesamos las montañas y allí estaba, en medio de un desierto de hielo, con su superficie casi destruida después de más de dos millones de años: la última ciudad de la Segunda Época de la Tierra. Nos encontrábamos eufóricos; allí la teníamos. Pero nuestra sorpresa fue mayor cuando hallamos la entrada a los niveles subterráneos y vimos que estaba abierta, sin hielo cubriéndola: ¡alguien se nos había adelantado!. Temerosos descendimos hasta el primer nivel, pero había mucho tiempo que se había derrumbado ocultando sus terribles secretos. Seguimos hasta el segundo; los relieves allí eran sumamente interesantes e incluso Charles descifró algunas de las inscripciones, aunque ahora prefiero no saber cómo ni de quién aprendió ese olvidado y antiguo idioma. A duras penas nos atrevimos a entrar en el tercer nivel, pero descubrimos que el Horror Primigenio ya no se encontraba allí, ni siquiera estaba el trono en el cual descansaba. Indudablemente alguien, lo suficientemente loco, se lo había llevado. Charles se puso visiblemente nervioso; comenzó a murmurar que tenía que entrar en el cuarto nivel para asegurarse que el via je no había sido en vano; yo no me atreví a llegar tan abajo. Cuando regresó venía maravillado, afirmando que había visto al Sacerdote Oscuro yacer, esperando pacientemente en su tumba, aunque confesó que ni siquiera él se atrevió a penetrar en el quinto y último nivel.

Regresamos a la cabaña. Charles comenzó a comentar que podíamos despertar al Sacerdote Oscuro y conseguir su poder como recompensa; afirmaba que él había conocido el ritual necesario durante un via je al Himalaya. Descubrí que había robado el medallón del depósito de la Sociedad y que algunos miembros de la Sociedad apoyaban su loco plan. Entonces volé el hielo de la entrada a los subterráneos. Ahora no podrá entrar a tiempo y deberá esperar al menos cuatro años hasta que los astros estén nuevamente en posición. Preferiría que fuese más tiempo pero eso puede ayudar. Antes de que Charles regrese debo...

Esta es una transcripción de un fragmento de un libro sin título propiedad del difunto Jonathan Benford.

Y como todo tiene un final, así llegó también el final para el prospero reino de Lomar. Inicialmente el lento pero imparable avance de los hielos fue minando la moral de sus habitantes, al tiempo que la rica tierra de Lomar gastaba sus recursos intentando inutilmente frenar a los enemigos que acosaban sus fronteras: por el Sudoeste los Inutos, el feroz pueblo guerrero que habitaba en las gelidas regiones del Norte asiático, y por el Este los Gnaph-Kehs, las gigantescas bestias peludas devoradoras de hombres y procedentes del mas oscuro rincon de la helada Groenlandia. Ciudad tras ciudad, la tierra de Lomar fue sucumbiendo ante los glaciares y sus moradores hasta que solo quedo en pie Olathoe, centro religioso de Lomar. Allí se rendía culto al demoniaco Rhan-Tegoth, que había llegado a la Tierra procedente del plumizo Yuggoth, y allí se concentro la población superviviente intentando evitar lo inevitable. E inevitable es también que con la decadencia de un gran pueblo lleguen la corrupción y la maldad como formas de gobierno. Así, en los últimos días, se alzo en Olathoe el Sumo Sacerdote T Nyok, llamado luego el Sacerdote Oscuro, que instauró una Era de Terror para mayor gloria de Rhan-Tegoth, a quien servía. T Nyok el Oscuro consiguió que gran parte de su decrepito pueblo le siguiera y, con su extraordinario poder, convoco a un Horror desconocido como sirviente que, llegado desde los mas profundos abismos allende las estrellas, acabo con aquellos que se oponían a su reinado.

De este modo, tal y como anunciaban las mas antiguas profecias, el Sacerdote Oscuro fue incrementando su fuerza y conocimientos, mas cuando vio la proxima caída de su ciudad ordeno construir bajo el templo tres nuevos niveles subterráneos, en adición a los dos ya existentes, y destinados a albergar aquellos que le daban su poder. Usando su magia, sumió a su dios Rhan-Tegoth y al Horror que le servía en un profundo letargo, de jandolos reposar en las criptas construidas a tal efecto. Luego el mismo se sumió en un sueño similar y fue depositado otra cripta, pero antes había entregado a sus mas fieles seguidores el medallon que le conferia poder, con instrucciones de preservarlo hasta que llegara el momento apropiado para su despertar y con la promesa de otorgar el don de la vida eterna a aquellos que lo rescataran de su eterno sueño.

Y así cayo la ultima ciudad de Lomar. Cuando los feroces Inutos penetraron en ella, se

asombraron de encontrar abierto el acceso a la tumba del Sacerdote Oscuro y los suyos, mas, al ver lo en ellas descansaba no-muerto, temblaron de terror por la maligna era que algun día habria de abatirse de nuevo sobre la Tierra y abandonaron precipitadamente la ciudad para siempre, imitando a los peludos Gnoph-Kehs que, aun con apariencia de bestias, poseían una clara sabiduria, pues ni siquiera osaron acercarse a Olathoe.

Regreso al Poblado 3

Al regreso el chamán les entregará dos arcos y dos carcajs con 10 flechas cada uno. Les dirá que las flechas les protegerán de los malos espíritus de las tierras malditas y que están preparadas según un ritual muy antiguo que se ha transmitido de generación en generación. (Se trata de flechas mágicas: hacen 1D4 de daño y son lo único que puede hacer daño al Sacerdote Oscuro).

La Ciudad se encuentra a dos días y medio de camino en dirección Este, cruzando las estribaciones montañosas.

Llegando a la Ciudad

A los dos días llegarán hasta un estrecho paso que cruza las montañas. El paso es largo y tortuoso, por lo que si usan los trineos tardarán un día en atravesarlo frente al medio día que tardarían yendo a pie. Conforme se vayan acercando a su destino el camino irá ascendiendo al tiempo que una pequeña nevada comenzará caer sobre la zona.

Luego llegarán a un gigantesca llanura de hielo de la que sobresalen gigantescos bloques de piedra y enormes columnas grotescamente talladas; estas construcciones medio enterradas muestran un desgaste tal que la mera sugerencia de su antigüedad resulta aterradora (COR 0/1). Aproximadamente en el centro de esta gran llanura (a una hora de camino) se alza un gigantesco cilindro pétreo con una oscura abertura semi-oval por debajo del nivel del hielo. El hielo que cubría esta abertura ha sido recientemente dinamitado. Frente a este cilindro hay un trineo, con los perros algo inquietos y tres cadáveres: John Stern, Phillip Wyler y Michael Allen. Los dos primeros presentan heridas de arma blanca y el último de arma de fuego. (Los miembros de la Universidad fueron a la zona engañados. Una vez allí fueron asesinados, pero en la lucha pudieron matar a Allen. Los perros han sido alimentados periódicamente por los miembros restantes del grupo 1).

Si los PJs se acercan a la abertura podrán ver una escalera en espiral que desciende hacia las profundidades. Dentro está totalmente oscuro; necesitan una lámpara para poder guiarse.

El primer nivel subterráneo

El suelo está cubierto de restos óseos de seres humanos, homínidos y otros seres cuyo aspecto debía ser sumamente extraño y turbador (COR 1/1D3). También pueden verse algo que parecen ser antiguas y toscas espadas de hierro. La oscuridad en la escalera es absoluta. Desciende dando vueltas una gran distancia; en su descenso encontrarán un portal de piedra que da acceso al primer nivel. Tras este portal hay un derrumbe, provocado eones atrás al ceder el techo de todo el nivel. Lo único que se puede hacer es continuar descendiendo.

El segundo nivel subterráneo

La escalera continúa descendiendo; el suelo lleno de huesos varios. Encontrarán un segundo portal de piedra. Antes de que puedan atravesarlo, aparecerán

cruzándolo dos Vagabundos Dimensionales (V. Libro de reglas) que Miller había convocado y situado aquí como guardianes. Los Vagabundos lucharán con sus zarpas, pero cuando se encuentren al límite de sus puntos de vida optarán por atrapar a algún personaje con sus brazos (FUE contra FUE) y abandonar esta dimensión; del PJ nada vuelve a saberse.

El segundo nivel es una gran sala que posee un gran altar de piedra en su centro y, al fondo, una enorme piscina vacía tras la que se levanta un titánico trono de piedra horriblemente tallado. Las relieves de las paredes muestran a personas en ademán de adoración hacia algo de aspecto horrible que nunca se muestra del todo, además de algunos caracteres jeroglíficos que los PJs no son capaces de interpretar. (Por todo COR 1/1D6). Una tirada de Mitos de C'thulhu permite establecer que éste era el lugar donde se rendía culto a Rhan-Tegoth.

Cuando estén a punto de abandonar la sala, con una tirada de Escuchar los PJs más cercanos a la puerta oirán como alguien o algo sube por las escaleras desde el nivel 3. Los PJs que se asomen a las escaleras podrán ver que se trata de los miembros del grupo 2. Si los PJs les dan el alto sin dejarse ver, dispararán; ambos deberían intercambiar unos cuantos disparos (nada serio) hasta que el jefe del grupo 2, Vincent Redmond, grite: "Miller ¡rñdete; nunca lo conseguirás". Si los PJs simplemente se dejan ver por el otro grupo, éstos irán tranquilamente a hablar con ellos. Se mostrarán sorprendidos de que estén allí e insistirán en que se marchen y les dejen hacer a ellos. Será necesaria una tirada de Persuadir para que admitan a los PJs y contesten a sus preguntas.

Si les preguntan cómo han entrado, dirán que llegaron directamente al tercer nivel por una escalera que parte desde el Este de la llanura. Llegaron a la llanura por el mismo camino que los PJs (es el único) y encontraron los cadáveres. No descendieron por la escalera central temiendo que Miller hubiera puesto a alguien (o algo) de vigilancia y buscaron otra entrada (aunque no lo dirán, sabían que la otra entrada estaba ahí pues así figura en los Manuscritos Pnakóticos). Si se les pregunta por qué fueron a pedir comida al pueblo 3, dirán que porque al entrar en la llanura perdieron su trineo y equipo en una grieta en el hielo. Si se les pregunta sobre sus objetivos, sobre Charles Miller o sobre la Sociedad, dirán: "Charles Miller traicionó la razón de existencia de la Sociedad Científica: la lucha contra Los del Exterior. Hemos venido a destruirlo y ayudar así a la humanidad". Si se les hace alguna pregunta más, dirán: "Es tiempo de actuar, no de hablar. Ya charlaremos más tarde. Si quieren seguir vivos para ver el siguiente amanecer más les valdrá darse prisa en ayudarnos". Si el típico personaje cañero-paleta insinúa que será mejor que no lo amenacen, Redmond reirá amargamente y dirá: "¿Amenazarle yo?. Miller lleva aquí más de tres días y si ha completado lo que vino a hacer, una amenaza mucho mayor de las que yo pueda hacerles se cierne sobre todos nosotros y, pronto, sobre el resto del continente". Dicho esto todo el grupo comenzará a moverse escaleras abajo, independientemente de lo que hagan los PJs, aunque es de suponer que éstos irán con el grupo 2.

La escalera desciende más allá del tercer portal de piedra. Redmond y los suyos insistirán en seguir bajando, pues ellos ya han estado ahí y no hay nada. No obstante si los PJs entran no les importará. La sala es larga y las paredes presentan grabados similares a los del segundo nivel (si no los vieron antes COR 1/1D6). De la pared del fondo parte una estrecha y empinada escalera ascendente (por la que llegaron los de Redmond).

El cuarto nivel subterráneo

La entrada es igual que en los anteriores. La sala es amplia, de paredes lisas, sin ningún tipo de relieves o inscripciones. En el centro hay un altar, donde descansa el cuerpo ensangrentado del estudiante Gregor Wood, abierto en canal y con sus vísceras repartidas en diversos cuencos en el suelo, como siguiendo un extraño y macabro patrón (COR 1/1D6). Tras el altar hay un ataúd vertical formado de algo que parece cristal, pero es imposible romper con ningún golpe. No obstante una de sus caras se encuentra hecha añicos en el suelo y una tirada de Descubrir permite determinar que ha sido rota desde dentro. En una esquina de la sala se encuentra una momia reseca, de aspecto inmensamente antiguo, que puede ser reconocida a duras penas (con un Descubrir o algo así) como Charles Miller (COR 1D3/1D8). Al ver esto Redmond dirá: "Rápido hay que seguir descendiendo y confiar en que no hayamos llegado tarde. Lo que Miller despertó ya se ha encargado de él".

(Lo que sucedió es que Miller sacrificó al estudiante para devolver la vida al Sacerdote Oscuro, en un ritual de varios días. Tras éste despertar, absorbió la vida de Miller y llevó a los otros dos secuaces de Miller al quinto nivel para usarlos en otro ritual. No habla pues tal recompensa para el que ayudara al Sacerdote).

El quinto nivel subterráneo

Las escaleras descienden dando vueltas un trecho mucho mayor que antes. La puerta de entrada al último nivel es también más grande y la sala que hay detrás es inmensa, con el techo situado a gran altura. Está alumbrada por débiles antorchas, que apenas logran iluminar la estancia. En el suelo hay unos pocos restos óseos (hay para formar diez esqueletos humanos y diez de homínidos). Al fondo de la sala hay un enorme pozo que desciende verticalmente. Frente a él dos altares de piedra que brillan con una extraña luz rojiza; sobre cada uno está el cuerpo de los dos hombres que faltan (Gary Walthall y Albert Coltman), con largos y profundos cortes por los que mana la sangre periódicamente a borbotones, como si su corazón aún estuviera latiendo, y, a cada latido, las cabezas de los "fallecidos" situadas en dos columnas ceremoniales entre los altares emiten un ronco grito del más puro y abismal horror que oirán nunca los PJs (COR 1D3/1D8). Entre estas columnas, de espaldas a la puerta y mirando al pozo, hay un hombre alto, moreno, de aspecto vagamente egipcio; ataviado con una lujosa túnica roja, mantiene sus manos alzadas y no cesa de hablar en un desconocido y extraño idioma.

Evidentemente se trata de T'Nyok, el Sacerdote

Oscuro. Lleva un día y una noche realizando el ritual necesario para levantar a su Sirviente Desconocido. En el momento en que entren los PJs se encontrará realizando la última parte del ritual durante seis asaltos consecutivos tras los cuales despertará el Sirviente. Las armas no mágicas no le hacen daño, por lo que si le disparan apenas se moverá y no parará de recitar. Si le dan con las flechas suministradas por el chamán sí que le hacen daño normal; entonces parará para lanzar algún hechizo sobre los PJs, principalmente "Levantar esqueleto" (Ver características del Sacerdote Oscuro) y recomenzar a recitar los seis asaltos consecutivos.

Si logra recitar durante seis asaltos sin que le dé ninguna flecha, despertará al Sirviente. (Ver más adelante)

Si los PJs logran "matarlo" con las flechas, caerá al suelo y el medallón que lleva al cuello (el medallón de T'Nyok) comenzará a refulgir. A menos que se den prisa en arrancarle el medallón, regenerará sus puntos de vida totalmente en tres asaltos, tras los cuales volverá a empezar a recitar. Si le arrancan el medallón, su cuerpo comenzará a pudrirse para quedar rápidamente reducido a polvo (COR 0/1D3). El medallón correrá la misma suerte. Una vez muerto T'Nyok, véase "Final".

NOTA: Si durante el combate algún PJ de alguna manera consigue hacer caer a T'Nyok al pozo, no le pasará nada y podrá acabar de despertar al Sirviente tranquilamente. Desde arriba es imposible ver el fondo del pozo. Cualquier PJ que caiga en él se sumergirá en un viscoso ácido que hará 1D8 de daño por asalto, donde morirá irremediabilmente lanzando angustiosos alaridos.

El despertar del Sirviente Desconocido

Cuando T'Nyok termine de recitar, un humo acre ascenderá en burlonas espirales desde el pozo, al tiempo que un indescriptible olor invadirá la estancia, un olor que sugiere horrores más allá de todo el Universo conocido (COR 1/1D3). El Sacerdote Oscuro repetirá varias palabras en su idioma, que serán respondidas desde el pozo por una gutural e inhumana voz que dirá "T'Nyok" para proferir a continuación un enloquecedor y súbito estallido de risa demoníaca (COR 1/1D6). En ese momento los miembros del grupo 2 (si es que queda alguno o está lo suficientemente cuerdo para actuar) huirán escaleras arriba y no pararán hasta llegar al barco. Es lo más sensato e instarán a los PJs a hacer lo mismo. Los que se queden se enfrentarán simultáneamente al Sacerdote y su Sirviente.

El Sirviente surgirá lentamente del pozo. Su aspecto es el de un gran globo translúcido repleto de rugosidades, plagado de perversos ojos supurantes y con diversas bocas goteantes de las que parten viscosos tentáculos que alcanzan hasta 10 metros. Este Ser se mueve flotando en el aire. Puede atacar una vez por asalto con un tentáculo, con el que, o bien golpea, o bien atrapa y arrastra hacia la boca correspondiente. La víctima atrapada es tragada en un asalto y en el interior del "globo" comienza a sufrir la acción de un ácido que la disuelve completamente a razón de 1D8 de daño y -1D4 APA por asalto. Este proceso es visible desde el exterior; todo el que lo vea COR 1/1D8.

Si los PJs acaban con los dos oponentes ir a

"Final". Si huyen tras ver al Sirviente, éste se lanzará escaleras arriba tras ellos para matarlos, pero no pasará más allá del primer nivel.

SIRVIENTE DESCONOCIDO (Se trata de un Ser muy poderoso de origen desconocido; es casi un Servidor de los Otros Dioses).

FUE 35 CON 25 TAM 55 INT 10

Movimiento 12

DES 13 POD 23 Puntos de Vida 45

Bonificación al daño +3D6

Armas: Golpe de tentáculo 60% 1D8+3D6

Atrapar con tentáculo 30% 1D8 y pérdida de 1D4 APA, ambos por asalto

Armadura: ninguna, pero todas las armas hacen el mínimo daño. Además regenera 2 puntos de vida por asalto. Si sus puntos de vida se reducen a cero vuelve a los espacios interestelares, llevándose a todo aquel infortunado que estuviese en su interior.

Hechizos: conoce unos pocos de Contacto y Convocatoria, entre ellos el de Llamar a Ithaqua.

Pérdida de COR: 1D4/1D20.

La huida

Si T'Nyok despierta al Sirviente Desconocido, las posibilidades más claras de salvar la vida las presenta una loca huida en desbandada. Los miembros del grupo 2 conocen lo suficiente acerca de la naturaleza del Sirviente como para no parar hasta el barco, a menos que se lo exija un cansancio sobrehumano; están dispuestos a azuzar los perros hasta reventarlos y luego continuar corriendo. En cualquier caso ni T'Nyok ni el Sirviente saldrán de los subterráneos; lo que harán es convocar a Ithaqua para que, en su forma de Wendigo, vaya deshaciéndose de los fugitivos. (Esto sucede tanto si sólo queda con vida T'Nyok como si éste muere y queda su Sirviente).

Forzando la marcha, llegarán al barco en tres días los que superen una tirada de CONx5 el primer día que pasen corriendo, CONx4 el segundo día, y así. Aquellos que fallen cada tirada tardarán medio día adicional.

Lo que se describe a continuación pasará para el personaje o grupo de éstos que vayan más rezagados en su huida. La primera noche de huida se levantará una leve ventisca. Con una tirada de Escuchar podrán oír cómo una voz de sonido similar al viento, de tono pavoroso y abrumador pero al mismo tiempo cálida y seductora, susurra el nombre de un miembro del grupo. La voz parece provenir de las alturas, pero también de muy cerca, envolviendo al grupo desde todas direcciones (COR 0/1) (es preferible que la primera noche sea el nombre de uno de los PNJs y las siguientes se hagan tiradas de suerte hasta que un infortunado falle). Luego les llegará un extraño olor, similar al de una bestia salvaje aunque no exento de cierta cualidad embriagadora y atrayente. Hagan lo que hagan, repentinamente el miembro llamado por su nombre será arrebatado del suelo por una repentina ráfaga de viento (o eso parece, pero en realidad es el Wendigo) y se alejará a una velocidad sobrehumana y saltando a una altura imposible al tiempo que grita de dolor y éxtasis. Todo el que vea esto sufre COR 1D3/1D8, excepto el "raptado"

que sufre COR por ver a Ithaqua mas un daño de 1D6+2 cada turno (en realidad ese personaje puede darse por muerto). Si alguno de los testigos es lo suficientemente valiente (=estúpido) como para disparar hacia donde se aleja su compañero, deberá acertar con un quinto de su habilidad normal para darle a Ithaqua (esto es a causa de su gran velocidad); si tiene éxito Ithaqua-Wendigo soltará a su presa para luchar con su forma normal (con lo que habrá que añadir para todos la pérdida de COR por ver a este Ser). Si no se le acierta se alejará. A menos que Ithaqua sea derrotado, esto se repetirá cada noche con uno o dos personajes hasta llegar al barco. Una vez allí todo habrá terminado y estará a salvo.

Si durante la huida se acercan a algún poblado esquimal para pedir ayuda, éstos, intuyendo lo que sucede, recogerán sus bártulos y huirán al Sur a toda prisa.

Final

Tanto si derrotan al Sacerdote como si queda con vida, al llegar al barco y zarpar los miembros del grupo 2 contarán a los PJs la verdadera historia de la Sociedad Científica Jonathan Benford y es posible que den a los PJs la posibilidad de ingresar en ella.

La idea es que en futuros módulos se utilice a la Sociedad, el ex-Centro de Investigaciones y sus luchas con los Mitos como un argumento recurrente para profundizar más en este tema. Una interesante posibilidad sería un módulo posterior, si el Sacerdote queda con vida, en el que se investigue qué hace éste: ¿busca a su dios Rhan-Tegoth?, ¿se dirige a una gran ciudad para camuflarse y estudiar las costumbres modernas? Y, lo más importante, ¿qué planes puede tener ahora que está libre en un mundo nuevo?.

Recompensas

Por matar a T'Nyok, el Sacerdote Oscuro, +1D20 COR.

Por hacer que el Sirviente Desconocido vuelva a los abismos interestelares (esto es, por "matarlo"), +1D20 COR.

Por matar al Vagabundo Dimensional, +1D10 COR.

Por sobrevivir con algún miembro del grupo 2, posibilidad de ingresar en la Sociedad, lo que les reporta +10% de Crédito en el ámbito académico, además de contactos con importantes arqueólogos, antropólogos, etc.

Penalizaciones

Si sobrevive el Sacerdote Oscuro o su Sirviente, -1D20 de COR por permitir que semejantes aberraciones pululen a sus anchas por nuestro mundo.

La verdadera historia de la Sociedad Científica

En 1902 Jonathan Benford, un millonario obsesionado con el estudio de las culturas antiguas de todo el mundo, fundó con parte de su propio capital el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York, comprando para tal fin un edificio en el centro de la ciudad. La idea inicial de Benford era reunir a los máximos expertos en Arqueología, Antropología, Historia y otras materias relacionadas de forma que trabajaran juntos para lograr un mayor y más rápido avance en esos campos de estudio. Conforme fue creciendo el número de miembros y el prestigio del Centro, Benford comenzó a organizar expediciones arqueológicas y antropológicas a diversos lugares, expediciones que, si bien ayudaron a enriquecer los conocimientos sobre esos temas, también otorgaron indicios acerca de un pasado aterrador y los Seres que entonces y ahora se abatían sobre la Tierra.

Una parte del Centro, con el propio Benford al frente, decidió consagrar su vida a combatir este Mal, en tanto que para los demás todo se limitaba a más expediciones y más estudios académicos. Pero acercarse demasiado a los Mitos corrompió a algunos de los que luchaban contra ellos, y miembros del Centro comenzaron a adorar en secreto a esos Seres; Charles Miller sería uno de esos nuevos adoradores. Por fin en 1914, durante una expedición a la selva brasileña siguiendo indicios acerca de algo que allí existía y debía ser destruido, desapareció Jonathan Benford junto con los demás miembros de la expedición. En años posteriores se enviarían otras dos expediciones a investigar la suerte corrida por ese grupo, pero desaparecerían igualmente sin dejar rastro.

Tras la muerte (o desaparición) de Benford, la parte oscura del Centro floreció, permitiendo la entrada a la organización a toda suerte de místicos y ocultistas de dudosa lealtad al Bien. Los miembros académicos que conferían prestigio y servían de tapadera se batieron en retirada y en 1916 los miembros íntegros del Centro fundaban la Sociedad Científica Jonathan Benford con el mismo fin y tapadera que había tenido en vida de su fundador el Centro de Investigaciones Arqueológicas. En 1918 el antiguo Centro desapareció y es de suponer que sus miembros pasaron a adorar a los Mitos en la más completa clandestinidad.

»Actualmente la Sociedad no sólo se enfrenta a sus antiguos miembros y a los Mitos, sino también a los miembros actuales que como Miller y sus compañeros no son lo suficientemente fuertes de espíritu y se dejan seducir por el Mal.

Grupos de la expedición

Grupo 1: los PJs.

Grupo 2:

Vincent Redmond, de unos 35 años, antropólogo.

Leonard Kenyon, de unos 40 años, antropólogo y arqueólogo.

Bruce Cromwell, de unos 30 años, antropólogo aficionado y lingüista.

Nicolas Massey, de unos 35 años, biólogo y antropólogo.

Grupo 3:

Charles Miller, de unos 40 años, arqueólogo. Será el guía e intérprete de este grupo.

Michael Allen, de unos 25 años, antropólogo y geólogo.

Gary Walthall, de unos 35 años, antropólogo.

Albert Coltman, de 30 años, médico y antropólogo aficionado.

Phillip Wyler, de unos 45 años, profesor de antropología de la Universidad de Berkeley.

John Stern, de unos 23 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Gregor Wood, de unos 22 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Características de algunos PNJs

T'NYOK, EL SACERDOTE OSCURO

FUE 13 CON 14 TAM 16 INT 15 Movimiento 12
DES 14 APA 15 POD 35 Puntos de Vida 15
Bonificación al daño +1D4 Puntos de magia 75

Armas: ninguna

Armadura: ninguna, pero sólo es posible hacerle daño con las flechas mágicas entregadas por el chamán. Además al "morir" regenera sus puntos de vida en 3 asaltos a menos que se le arranque el medallón.

Hechizos: al tratarse de un hechicero muy poderoso conoce muchos hechizos. Los que usará principalmente al enfrentarse a los PJ's son:

Levantar esqueleto: tarda 1 asalto en actuar y permite levantar un grupo de hasta 3 esqueletos gastando 5 puntos de magia por cada uno. El esqueleto obedece las órdenes hasta que se "descompone" a los 10 minutos.

Puño de Yog-Sothoth: crea una ráfaga invisible que golpea al objetivo y actúa instantáneamente. Por cada punto de magia gastado da 1D6 FUE a la ráfaga (-1D6 FUE por cada 30 metros de distancia al objetivo). Luego se tira la FUE de la ráfaga (activa) contra CON+FUE del objetivo (pasiva). Si acierta el objetivo queda inconsciente y no despierta a menos que le hagan daño físico. Acierte o no es arrastrado más allá del mago una distancia en metros igual a la FUE de la ráfaga menos el TAM del objetivo.

Marchitar miembro: cuesta 8 puntos de magia y tarda un asalto en actuar. El objetivo debe estar a menos de 30 metros. Se tira los puntos de magia del mago (activo) contra los del objetivo (pasivo). Si acierta una extremidad de la víctima se marchita y encoge causando 1D8 de daño, - 3 CON permanente y pérdida de COR 0/1D3 a cualquiera que lo vea (además, claro, de la pérdida de esa extremidad).

ESQUELETO INUTO (HUMANO)

FUE 11 TAM 10 INT 10 Movimiento 7
POD 1 DES 14 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Espada 42% 1D6

ESQUELETO HOMINIDO

FUE 13 TAM 11 INT 10 Movimiento 7
POD 1 DES 16 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Hueso(usado como porra) 48% 1D6

Mordisco 30% 1D3

VINCENT REDMOND

FUE 14 CON 14 TAM 17 POD 9 Puntos de vida 16
DES 16 APA 16/INT 15 COR inicial 45
Bonificación al daño +1D4
Armas: Escopeta del 16 60% 2D6+2/1D6+1/1D4 a 10/20/50 metros

LEONARD KENYON

FUE 14 CON 13 TAM 14 POD 12 Puntos de vida 14
DES 13 APA 14 INT 14 COR inicial 60
Bonificación al daño +1D4
Armas: Revólver del 32 55% 1D8 (3 disparos por asalto)

BRUCE CROMWELL

FUE 12 CON 15 TAM 11 POD 11 Puntos de vida 13
DES 15 APA 11/INT 16 COR inicial 55
Bonificación al daño 0
Armas: Revólver del 32 50% 1D8 (3 disparos por asalto)

NICOLAS MASSEY

FUE 13 CON 16 TAM 14 POD 13 Puntos de vida 15
DES 14 APA 13 INT 16 COR inicial 65

Bonificación al daño +1D4

Armas: Puñal 65% 1D6