

# EL SIGNO DE LA SERPIENTE

Escenario para *La llamada de Cthulhu*, 3-5 jugadores

Por Francisco José Campos  
club Warmice

## Información para los jugadores

Abercrombie Smith es un insigne hispanista norteamericano, catedrático adjunto de lenguas románicas de la Universidad Miskatonic. Este sesudo profesor ha decidido emplear dos años sabáticos en viajar, recopilando datos, y escribir a continuación su obra maestra, con la que lleva soñando toda la vida: Una (extensa) monografía sobre las asambleas estamentales del alto medioevo, su repercusión histórica, etc. Se trata de un auténtico tostón, que se prevee ocupará unos diez volúmenes.

**Abercrombie Smith**

FUE 14 CON 8 TAM 16 INT 13  
POD 10  
DES 10 APA 12 EDU 19 COR 45  
PV 12

**Habilidades:** Arqueología 60%, Camuflaje 45%, Mitos de Cthulhu 25%, Esquivar 20%, Charlatería 45%, Geología 25%, Historia 65%, Derecho 30%, Buscar libros 65%, Lingüística 15%, Ciencias Ocultas 35%, Elocuencia 405, Leer/Escribir español 60%, Hablar español 60%.

**Armas:** Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

**Hechizos:** Crear portal.

El grupo de investigadores es reclamado y contratado en calidad de colaboradores (profesores, catedráticos, anticuarios), secretarios (aficionados, periodistas) y guardaespaldas (detectives, policías) o cualquier otra cosa que se le pueda ocurrir al guardián. La primera escala del viaje es Jaén, donde Smith piensa documentarse en el rico archivo de la Catedral.

## Información para el guardián

En la década de 1800-1810, en Jaén se dio muerte a un gigantesco lagarto, de unos seis metros de largo, cuya piel se conserva en el Museo Diocesano de la Catedral. Los zoólogos nunca se pusieron de acuerdo sobre la procedencia o especie de este monstruo, al que hubo que destruir con explosivos puesto que al parecer las balas no le causaban daño. La criatura estaba bajo la advocación de Hyzah-Syrtan, dios menor del panteón cthulhoideo, quien se materializó en España para vengar a su protegido, siendo detenido a tiempo (y en secreto) por el canónigo Jerónimo Bermúdez, sacerdote de la Catedral. El canónigo logró neutralizar a Hyzah-Syrtan y encerrarle cerca de donde otrora moró el lagarto, muriendo él poco después. Su cadáver se momificó de forma natural, lo cual fue interpretado como muestra de santidad. Por un capricho del destino (?) su cadáver incorrupto se exhibe en el Museo Diocesano al lado del llamado 'Lagarto de Jaén'.

Smith, fascinado por la leyenda, insistirá en investigarla, liberando sin desearlo a Hyzah-Syrtan.

## Jaén, año del señor de 192-

España anda un poco revuelta; reina Alfonso XIII, la cuestión de África está en pleno apogeo y el 'turno de partidos' en crisis. Maura se ve impotente para contentar a conservadores y catalanistas. En América del Norte, España es un país casi desconocido, al que se considera atrasado y salvaje.

La aventura está pensada para personajes norteamericanos (o en su defecto anglosajones), por lo cual si se utilizan personajes hispanos se puede obviar el siguiente párrafo.

La salida desde Boston (o cualquier otro puerto atlántico) está prevista para el 13 de Julio, a bordo del navío *Southern Cross*, uno de los más rápidos de la época. Si no hay imprevistos, se llegará a Lisboa a finales de mes, donde se tomará un tren para

Madrid. Allí la expedición podrá descansar un par de días visitando la Biblioteca Nacional y el Museo Arqueológico. Los PJ pueden buscar un poco de diversión en la noche madrileña; el alcohol, los espectáculos flamencos y la compañía femenina no son difíciles de encontrar. Cualquier otra cosa razonable se deja al arbitrio del guardián. Por lo general, el equipo normal podrá encontrarse a los mismos precios que en los EEUU (por razones de complejidad, no nos preocuparemos en establecer el coste en pesetas de las cosas y supondremos que los personajes cambian moneda y se preocupan del tipo de cambio), pero sólo en Madrid. Cualquier cosa fuera de lo normal (p.ej. armas de fuego) cuesta el doble que en los EEUU, requiere una tirada de Suerte/2, y en este último caso, su tenencia es ilegal y puede causar serios problemas si llega a intervenir la Policía, y no digamos la Guardia Civil.

Tras la escala, se volverá a tomar el tren hacia Jaén (con posibilidad de parar en Baeza a hacer noche). La fecha probable de llegada a la capital del Santo Reino es el 6 de Agosto. Por supuesto que la Universidad Miskatonic y el profesor Smith corren con los gastos de transporte y alojamiento (pero no con los gastos fuera de lo normal).

Jaén todavía no se ha repuesto del bajón económico y demográfico que sufrió hace más de un siglo. Su economía es eminentemente agrícola, cuenta con unos 30.000 habitantes y las principales industrias son las harinas y el aceite de oliva. La carestía es notoria, y aquí sólo hay un 35% de probabilidades de encontrar cualquier objeto de uso normal.

El grupo se aloja en la 'Hostería del Santo Reino', pretenciosa posada donde se hospedan los marchantes de aceite, catalanes y manchegos en su mayoría, y que podría ser equivalente a un hotel de dos estrellas. Dispone de lo indispensable, aunque muchos jiennenses piensan que es demasiado lujosa. Está ubicada a unos 20 minutos a pie de la Catedral, eje y centro de la ciudad.

No hay demasiados coches (en el año 20 había censados unos 30), por lo que el carro y las caballerías son el



medio de transporte más común. La temperatura media en Agosto ronda los 38 C, y debido a ello, de 3 a 6 de la tarde la población se dedica a la tradicional siesta (de ahí que Jaén sea conocida como 'la tierra del ronquido'), y no se ve un alma por las calles. Esta circunstancia puede impulsar a los personajes a aprovechar dicho momento para intentar alguna actividad poco usual. Los primeros 10 minutos que se pasen al sol entre esas horas, los personajes habrán de tirar CONx5. Después de 10 minutos más, CONx4, y así sucesivamente. Fallar una tirada implicará caer fulminado por una insolación, y quedar incapacitado durante dos días.

El intenso calor obliga a un desahogado consumo de cerveza (marca 'El Alcázar') y de bebidas frías.

La ciudad es apacible y las gentes amables, aunque algo recelosas de los extranjeros, más que nada por la falta de costumbre en el trato con ellos. Pueden visitarse los baños árabes (siglo XI), el castillo de Santa Catalina o la iglesia de San Ildefonso.

#### PNJ estándar

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 10  
POD 8  
DES 10 APA 10 EDU 6 COR 70  
PV 13

**Habilidades:** Agricultura 80%, Charlatanería 20%, Jugar a cartas 30%, Conducir carro 45%, Montar a caballo 75%.

**Armas:** Puñetazo 50%, daño 1D3 + 1D4.

### La Catedral de Jaén

Una vez instalados, el profesor querrá visitar inmediatamente la Catedral, e instará calurosamente a los personajes a que le acompañen.

La Catedral es de estilo renacentista; Su construcción se inició en el siglo XV, aunque no fue rematada hasta 1671. Sus proporciones son realmente notables puesto que fue concebida para albergar una reliquia importantísima: La Santa Faz o Santo Rostro que, según la tradición, es uno de los lienzos con los que Verónica enjugó el rostro de Jesucristo camino del Calvario, y en el que quedó estampado su rostro. Aunque esto no sea sino una leyenda, la realidad es que el lienzo es una representación pictórica del rostro del Nazareno muy antigua..

#### Sacerdote de la Catedral

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 10  
POD 8  
DES 10 APA 10 EDU 15 COR 70  
PV 13

**Habilidades:** Liturgia cristiana 95%, Hagiografía (conocimiento de la vida de los santos) 65%, Leer/escribir latín 80%, Primeros auxilios 60%, Elocuencia 60%, Historia 75%.

Aunque los investigadores no sean católicos o creyentes, el interior de la Catedral no puede por menos que impresionarles. Es gris e imponente, debido a su construcción en piedra sin revocar. La sillería del coro, tallada en madera, es única en su género. Hay unas 30 capillas, según el típico esquema de una catedral gótica; Las más llamativas son, por supuesto, la del Santo Rostro (que sólo se exhibe los Viernes), las de San Isidro y San Juan Bautista, y algunas vírgenes, especialmente la de Nuestra Señora de Cortes, de gran renombre milagrero y misterioso. Los retablos tienen un valor incalculable, por lo cual los protegen fuertes rejas de FUE 22. Sin embargo, una de las capillas más visitadas es la de San Blas, santo de gran devoción de Jaén. Con mucho, la afluencia de feligreses es mucho mayor que en las otras (1D20 + 3 fieles contra 1D6). Una tirada de Descubrir permite apreciar que, además de un crucifijo, la imagen de San Blas (de tamaño natural) porta un extraño colgante en el que figura una serpiente. Cualquiera que permanezca un buen rato en la capilla notará dolor de cabeza, mareos y quizá sufra algún desmayo (CONx5 para evitarlo). Cualquiera a quien se le pregunte por el colgante dirá que siempre ha estado allí, y que debe ser algún tipo de exvoto.

El Museo Diocesano y el archivo están situados en el sótano, al que se accede por la sacristía. El primero reúne una cantidad increíble de objetos de arte religioso: Cuadros, objetos de culto y liturgia, reliquias, etc. Su valor es astronómico. En la sala 4 es donde se muestran los objetos más extraños: Un relicario en forma de cabeza de mujer y donde se guardan cenizas de alguna de las 11.000 vírgenes que se dice acompañaron a Santa Úrsula, algunos antifonarios manuscritos que miden más de metro y medio de altura, la piel del lagarto y el cadáver incorrupto del canónigo.

La piel, algo chamuscada por la explosión que acabó con el monstruo, mide unos seis metros de longitud y es de un color verde azulado, desteñido por los años. Una tirada de Zoología no permite decir gran cosa, excepto si se consigue un acierto crítico, con el que se puede determinar que el animal es desconocido para la ciencia. El profesor Smith especula con que pueda tratarse de un dragón de Komodo llegar hasta allí.

El cadáver del canónigo se guarda en una urna de cristal. Sus hábitos son

dignos de un obispo, y sus largas uñas y barba causan cierto pavor (Es 'vox populi' que le crecieron después de muerto). El esqueleto conserva algo de piel y recuerda vagamente a una momia egipcia.

En el archivo están los libracos que Smith ha venido a consultar, entre libros de liturgia, cantorales e incunables del siglo XVI, documentos religiosos de todo tipo y algunos libros interesantes para los investigadores (tirada de Buscar libros).

#### Malleum Maleficarum

Sprenger

no constan lugar o fecha de edición

Latín

+5 a Mitos, multiplicador x3, COR -2D4

**Hechizos:** Contactar con Y'Golonnac

Contactar con un Chthonian

#### Zohar

anónimo

no constan lugar o fecha de edición

Hebreo

+7 a Mitos, multiplicador x3, COR -1D8

**Hechizos:** Contactar con un perro de Tíndalos

Llamar a Hizah-Syrtan

### La historia del canónigo Bermúdez

Jerónimo Bermúdez perteneció al cabildo catedralicio desde 1785 hasta 1814, fecha de su muerte. En vida fue todo un personaje, y lo sigue siendo aún después de muerto. Ordenado sacerdote en 1755, no renunció a la tradición judeo-arábiga que imperaba en su familia, habiendo estudiado la cábala judía y ciertos textos árabes que le hicieron tomar contacto con los Mitos de Cthulhu. Cuando tuvo lugar el suceso del lagarto, su curiosidad le llevó a investigar, descubriendo el trasfondo del asunto. Libró una batalla mágica en secreto contra el dios, venciendo, y logrando que éste quedara aletargado (de forma similar al Gran Cthulhu en R'lyeh) en una cueva de la sierra de Jabalcuz, protegida por el 'signo de la serpiente'. La magia practicada por el canónigo, síntesis de elementos judeo-arábigos, era muy poderosa y bajo el hábito que viste el cadáver hay un pergamino que contiene la fórmula de Dho-Na, extraída del mismísimo *Necronomicon*. Sellada con el signo de la serpiente, dicha fórmula resucitará al canónigo para luchar de nuevo contra Hyzah-Syrtan si éste es liberado.



## Canónigo Bermúdez

FUE 13 CON 11 TAM 12 INT 14  
POD 18

DES 13 PV Especial (ver Esqueleto, pág 117 reglas)

Ataques: Garras (2) 52%, daño 1D6 + 1D4.

Báculo 40%, daño 1D10.

Hechizos: Fórmula de Dho-Na

Llamar a Hyzh-Syrtan (más bien su inverso)

Maldición de Azathoth

En los documentos relativos a su persona que se conservan en el archivo, figura su 'historia oficial': Bendijo la expedición que acabó con el lagarto, se dice de él que era un gran erudito, y que murió 'consumido de grande y extraña enfermedad que atajar no pudo médico alguno' (la maldición de Hizah-Syrtan) en 1814. El Consejo Episcopal de Jaén envió la solicitud de beatificación al vaticano en 1889, y allí sigue archivada.

Que se sepa, sólo existen tres signos de la serpiente. El primero mantiene prisionero a Hyzh-Syrtan, el segundo sella el pergamino con la fórmula de Dho-Na y el tercero está colgado de la imagen de San Blas. Este último tiene como misión captar la energía mágica de los fieles para alimentar a los otros dos y que no pierdan eficacia. Estar demasiado rato en la capilla de San Blas o sus inmediaciones implica perder 1D3 puntos de magia.

## La sierra de Jabalcuz

La ciudad de Jaén se asienta en sus estribaciones. La cueva donde se mató al lagarto está a unos 25 Km de la ciudad y la única manera de llegar es a pie o en mulo. Aunque el profesor se muestra entusiasmado, hay poco que ver: Jaén a lo lejos, los interminables olivares, ... En un radio de 300 m a la redonda todo está marchito y lo único que crece son las zarzas.

En la cueva, aparte algunos murciélagos dormidos (libro de reglas, pág. 119) se requiere Descubrir para fijarse en una pequeña losa de mármol de 20x20 cm, semienterrada, con el signo de la serpiente y el nombre del canónigo grabados en ella. Si es retirada (y el profesor Smith quedará tan fascinado por ella que insistirá en llevársela) Hyzh-Syrtan no tardará en revivir. Los largos años de encierro no han hecho sino aumentar su sed de mal.

Si el guardián lo cree conveniente, puede hacer salir de inmediato al monstruo de la cueva, y los investigadores deberán enfrentarse a él direc-

tamente (si no son presa del pánico). El profesor pedirá que se distraiga al monstruo mientras él prepara su hechizo de Crear portal (tardará 1D8 + 1 asaltos, que en este caso es la única probabilidad de salir con vida).

Lo que pueda pasar después se deja a la imaginación del guardián. El portal del profesor Smith recorre 15.000 Km para ir a parar a un rincón del 'campus' de Miskatonic. Sería ciertamente embarazosa la aparición allí de los investigadores, pero más lo sería que Hizah-Syrtan decidiera perseguirles, aunque ello sería materia para una aventura posterior (Si no se desea este tipo de incidente, puede hacerse que el monstruo tarde en activarse de nuevo tantas horas como décadas lleva en reposo, es decir unas 11, o bien 3D6).

## Hyzh-Syrtan (Otro Dios menor)

FUE 45 CON 65 TAM 47 INT 0  
POD 78

DES 10 PV 50 MV 7

Armas: Tentáculo (1D6) 60%, daño 1D6 + 5D6.

Pinza (1D3) 55%, daño 1D8 + 5D6.

Aplastamiento 65%, daño 8D6.

Armadura: Ninguna. Al llegar a 0 PV vuelve al Limbo.

Hechizos: Consunción

Convocar a un Servidor de los Otros Dioses

Llamar a Azathoth

COR: 1D3/1D20.

## Notas

**Aspecto:** Dos toneladas de masa gelatinosa y putrefacta, ornadas de tentáculos y pinzas. Deja tras de sí un rastro de baba y escamas, deglutiendo todo lo que encuentra a su paso. Se le puede oler a cierta distancia, puesto que desprende un vaho como a ácido sulfúrico y a descomposición. Es amorfo y su cuerpo blando puede adaptarse a cualquier abertura.

**Culto:** Hyzh-Syrtan es uno de los Otros Dioses menores que tocan la flauta para Azathoth. No tiene adoradores en este universo aunque es el príncipe blasfemo de las criaturas amorfas, deformes o monstruosas que se complacen en rendirle pleitesía (como el lagarto de Jaén).

## La noche de la muerte escamosa

Ya tenemos al profesor Smith todo ufano con su descubrimiento. Pretenderá regresar a Jaén esa misma tarde para seguir consultando el archivo de la Catedral y continuar con sus espe-

culaciones. Mientras, Hyzh-Syrtan comenzará a arastrarse hacia la ciudad (adonde llegará por la noche o de madrugada), dejando a su paso una estela de locura, destrucción y muerte (Lecturas recomendadas: *El horror de Dunwich*, de Lovecraft y *La habitación cerrada*, de Derleth). Al llegar Hyzh-Syrtan a Jaén, la fórmula de Dho-Na hará efecto y el canónigo "se alzaré desde la ribera plutónica de la noche" (¡Toma ya, Edgar Allan Poe!) para combatirlo.

En plena noche, la guardia civil será puesta en estado de alerta ante la desaparición del cadáver del canónigo, y como es normal los primeros sospechosos serán los investigadores.

## Guardia Civil

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT10  
POD 8

DES 10 APA 10 EDU 6 COR 70  
PV 13

Habilidades: Discreción 60%, Seguir rastros 55%, Primeros auxilios 45%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

Carabina .22 80%, daño 1D6 + 2 (como el rifle, pero de alcance más corto)

Pistola Astra 9 mm corto 80%, daño 1D8.

Se presume que ha sido robado, pero la Benemérita no se explica cómo, puesto que las puertas fueron abiertas desde dentro. El profesor (y los PJs) serán llevados al cuartelillo para ser interrogados. En el camino hay un 35% de probabilidad de toparse con el cadáver animado del canónigo. Los guardias civiles de la escolta serán presa del pánico y huirán dejando libres a nuestros héroes. El canónigo sólo tendrá interés en marcharse para cumplir con su misión.

Hyzh-Syrtan llegará a la Catedral sobre las doce y veinte (si la aparición del canónigo no ha tenido lugar, el cabo de la Guardia Civil dejará libres a los investigadores a las 11 y media) con ánimo de arrasarlo todo. Jaén entero está en estado de sitio y el ejército ha sido alertado, aunque las primeras unidades tardarán varias horas en llegar.

En medio de la bacanal de destrucción y demencia que tendrá lugar, el canónigo plantará cara a Hyzh-Syrtan para repetir la lucha que tuvo lugar un siglo atrás. Presenciar esta reedición del 'dies irae' cuesta 1D4/1D20 puntos de COR.

La pelea se puede escenificar por completo, teniendo en cuenta las características de los protagonistas (y la posible intervención de los PJs), o



bien resolverse mediante una tirada de 1D10:

1-7, vence el canónigo. Hyzah-Syrtan es enviado al Limbo y el cadáver vuelve a su lugar. La pesadilla ha terminado.

8-0, Hyzah-Syrtan destruye al canónigo. Nadie está a salvo.

Otra posible forma de rematar la aventura es que los PJ se enfrenten con el monstruo en la Catedral, y hacer aparecer al canónigo como último recurso en caso de que vayan muy mal dadas. Sea cual fuere el tipo de lucha, es seguro que los PJ llevarán la peor parte. Unos jugadores imaginativos intentarán utilizar el signo de la serpiente o el hechizo de llamar a Hyzah-Syrtan invertido. Los temerarios y los pistoleros querrán resolver la situación a tiros (o peor). Se recomienda al guardián ser imparcial y no poner las cosas más difíciles de lo que ya están. En el mundo de los Mitos, la imprudencia se paga cara (Lecturas reco-

mendadas de Lovecraft: *El caso de Charles Dexter Ward*, *La declaración de Carter*, *Reliquia de un tiempo olvidado*)

## Beneficios

Eliminar a Hyzah-Syrtan: +1D20 en COR.

Matar de nuevo al canónigo: 1D3 en Mitos, 1D4 en Ciencias Ocultas y -1D6 en COR.

Proteger al profesor: Un cheque de 2.000 \$.

'Colaborar' con el canónigo: 1D6 en Mitos y 1D6 en COR.

## Epílogo

Este escenario está inspirado en las historias y leyendas que me ha contado desde pequeño mi familia, origi-

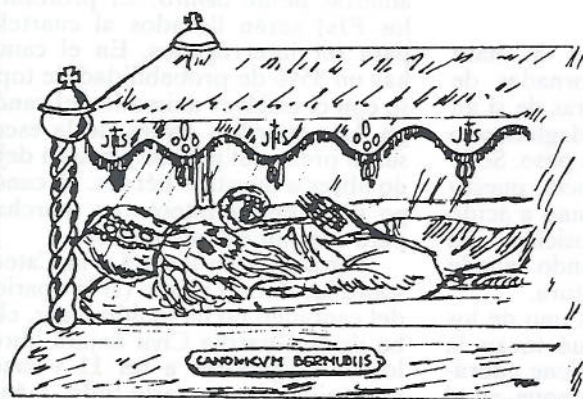
naria de Jaén. Está dedicada a todos ellos, actualmente esparcidos por toda la Península, pero cuyo núcleo sigue estando en el Santo Reino.

El lagarto existió en la realidad (posiblemente se trate de una mutación genética), y según parece la piel se conserva aún hoy en día en el Museo de la Catedral. El canónigo (que no sé cómo se llama en realidad) se exhibió hasta hace poco en el Museo Diocesano aunque dudo que pudiera levantarse.

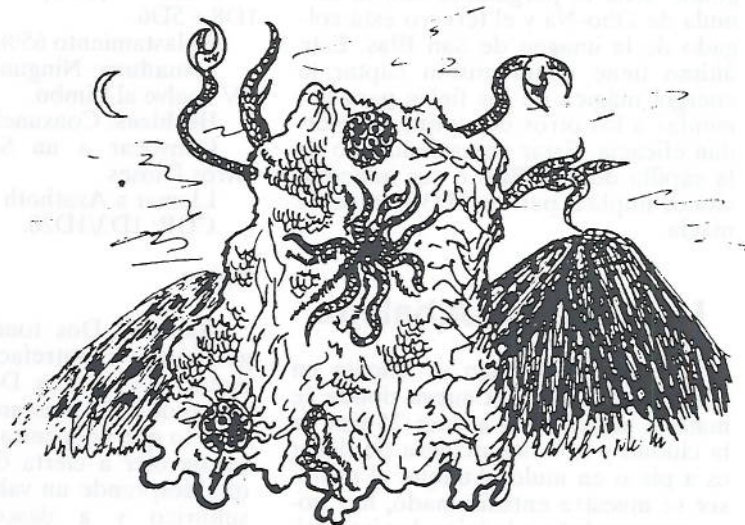
Francisco José Campos Romera

*(Ha sido un honor y un privilegio editar esta historia, en la que sólo me he permitido retocar aspectos muy menores, puesto que el relato me pareció ya de entrada estupendo. Espero que a los lectores también les guste.*

Jordi Zamarreño



EL CANONIGO BERNARDEZ



HYZAH-SYRTAN,  
LA MUERTE ESCAMOSA



EL SIGNO DE LA SERPIENTE

*Para [signature] ON LINE-METAL*