



El sello del Fénix

15
SIR
Roger

por Francisco Calvete .

El Guardián debe escoger entre los PJ a uno que sea joven y viva solo en un apartamento. El prólogo se dirige a él.

Prólogo (Para el PJ)

Miércoles, 9 de Marzo de 1932. Tras un día de trabajo agotador, regresas a casa. Por un momento te reconfortas recordando los titulares de aquel periódico de Salem, el lunes (Papeles 1). Es bonito estar en el candelero.

Subes las escaleras hasta tu apartamento. Habrá que decirle algo al casero: ya está fundida la bombilla de la escalera otra vez.

Metes la llave en la cerradura... ¡y la puerta se abre sin necesidad de girarla! Es lo último que recuerdas antes de que algo te agarre y sientas como si una montaña de ladrillos se te cayera en la cabeza.

Lo que recuerdas después es más desagradable: dos tipos fornidos, con gabardinas, nudi-lleras y una automática, sus preguntas de "¿dónde está el sello?", los golpes... Se han llevado el sello del anciano aquel, el dinero en metálico y un par de cosas sin demasiado valor. El apartamento está patas arriba: libros por los suelos con las cubiertas rajadas, el colchón rasgado, la lana fuera, los armarios vaciados...

¿qué demonios querían esos tipos?.

Prólogo (Para el Guardián)

Hace mucho tiempo, a principios del siglo XV, los descendientes de ciertos templarios escapados de la persecución y refugiados en la Orden Teutónica, formaron la llamada Orden del Fénix: habían recibido una extraña revelación y la misión de custodiar al Centinela Del Umbral Que Yace Tras Las Cenizas del Fénix, misión que se remontaba a épocas anteriores a la predicación cristiana, pero relacionada con ella.

Los primeros Cinco Custodios transmitieron la misión a sus herederos designados hasta poco después de la Reforma Protestante, en que la Orden se fragmentó. Los Custodios quedaron reducidos a tres, luego dos y, tras la Unificación de Alemania, sólo quedó Klaus von Rothenburg, caballero austriaco.

Este, conocedor de que uno de los descendientes de un Custodio renegado pretendía apoderarse del Sello del Fénix, y sabiendo que no podría oponerse a sus secuestrados por mucho tiempo, emigró a los Estados Unidos y cambió su apellido por el de Rothenmeyer. Construyó una cripta bajo

el nuevo panteón familiar (siguiendo los antiguos preceptos de la Orden) y depositó allí al Fénix y a su Centinela. Su hijo primogénito y su nieto, Augustus, mantuvieron el secreto a salvo. Desgraciadamente para Augustus Rothenmeyer, los sectarios descubrieron su paradero y comenzaron el cerco que acabaría con su muerte el 1 de Enero de 1932. Augustus murió sin hijos y sin poder adiestrar un nuevo Custodio. Pero consiguió impedir que los sectarios se hicieran con el Secreto: un conocido suyo, filatélico y anticuario Edward Ghormenghast, fue depositario de su confianza.

Mas también Ghormenghast fue descubierto. Los sectarios lo vigilan desde hace unos días y sospechan que posee las pistas precisas acerca del Secreto. Un par de matones lo siguen a todas partes, informando a su jefe de lo que ven. Su última instrucción ha sido que le vacíen los bolsillos sin llamar la atención: es posible que lleve el Sello encima. Pero los matones, poco sutiles, han escogido para el intento el andén de la estación de Salem. Una mala maniobra, un empujón, y el anciano Ghormenghast ha caído a las vías, justo cuando entraba el tren de Boston.

Pero la arriesgada actuación de un transeúnte le ha salvado la vida. Más aun, le ha permitido conocer a una persona capaz de recibir la pesada carga del Sello y enfrentarse a los "hijos de la iniquidad". Por supuesto, esa persona es un PJ.

A poco de llegar a su chalet ha buscado el Sello, y, junto con una carta, un grabado y el diario de trabajo, lo ha enviado por correo a su salvador.

Justo a tiempo, porque los matones han acabado con él poco después, quemándolo todo para destruir las evidencias y descubriendo que el pájaro (en más de un sentido) había volado.

El problema es que han visto como el filatélico entregaba algo al PJ a la llegada a Boston (un sello de escaso valor como agradecimiento simbólico) y están convencidos de que "sabe algo". Así que planean hacerle una visita...

El Guardián le dice al PJ que se quite 1D6 puntos de vida por la paliza. Le han cogido por sorpresa, dejado inconsciente y atado a una silla amordazado. Tras registrarlo todo e interrogarle se han marchado sin más. Han dicho que volverían. Sus caras eran vulgares, del típico matón barriobajero. El PJ se ha liberado o los vecinos han acudido a ver qué ocurría.

La aventura acaba de comenzar.

Este módulo está más orientado a la aventura y al dinamismo que a la investigación, que es también necesaria. Los jugadores tienen una semana de tiempo para resolver el misterio, y la suya es una carrera contra reloj contra un intrigante personaje y sus matones.

La ambientación es la de los Estados Unidos de principios de años 30, depresiva y dura, y debe procurarse darle un fondo de película de Cine Negro. Los hechos y su localización pueden adaptarse perfectamente a otro lugar y momento histórico, siempre que se respeten los elementos básicos de la trama.

Módulo no oficial para 3-5 jugadores

**La Llamada
de Cthulhu**





Cronología

-Domingo, 6 de Marzo: El PJ va de excursión a Salem y, al regreso, salva a un anciano que se había caído a la vía de morir atropellado. Se llama Ghormenghast y demuestra un gran agradecimiento y curiosidad por el PJ; hablan durante todo el trayecto hasta Boston y el anciano le regala un sello de su colección.

-Lunes, 7 de Marzo: Ghormenghast envía por correo un paquete al PJ que le salvó.

-Martes, 8 de Marzo: Ghormenghast asaltado en su casa y asesinado sin que sus verdugos descubran el paradero del Sello. Incendian el apartamento y deciden interrogar al PJ.

-Miércoles, 9 de Marzo: los periódicos publican el "accidente" de Ghormenghast (Papeles 2); un par de matones sorprenden al PJ en su apartamento y lo registran, tras intentar sonsacarle algo que, evidentemente, desconoce.

-Jueves, 10 de Marzo: el PJ recibe el paquete de Ghormenghast.

-Sábado, 12 de Marzo: el Rabino Aaron Cohen asesinado a puñaladas por los matones.

-Domingo, 13 de Marzo: los periódicos publican el asesinato de Cohen, atribuyéndolo a incontrolados del Ku-Klux-Klan. Los PJ atacados por una pandilla de matones que intenta inutilizarlos.

-Miércoles, 16 de Marzo: por la noche, si los PJ no han resuelto la aventura, los sectarios descubren el escondite del Fénix y el Centinela y profanan el panteón de los Rothenmeyer.

Los PJ pierden su oportunidad. Las noticias del día siguiente mencionan el vandalismo y la destrucción del panteón.

Un curioso regalo

Al día siguiente de la paliza, el PJ recibe, directamente de manos del cartero, un paquete certificado cuyo remitente es Edward Ghormenghast. El paquete contiene una carta (Papeles 3) y un diario de trabajo de 1931-1932 (Papeles 4) con unas tapas gruesas y duras.

El Guardián debe permitir al PJ que acuda a la policía y a un hospital para las primeras curas. La policía recogerá la denuncia y le emplazará para una serie de sesiones de identificación fotográfica (sin éxito). Por ellos puede también enterarse del "accidente" (la policía no lo tiene claro) de Ghormenghast (Papeles 2).

Una tirada de Descubrir (con modificaciones positivas) o un examen atento permiten observar que una de las tapas del diario tiene un bulto. Rasgándola se obtiene la amatista tallada con el Sello del Fénix, originariamente engastada en un anillo. Es una delicada pieza del siglo XVI.

Si se rasga la otra tapa se obtiene un grabado en una finísima placa de plata que representa un ángel con una estrella de cinco puntas en una mano y una espada ígnea en la otra. Es una obra de gran finura, con la firma (tirada de Historia del Arte o Historia a la mitad) de Alberto Durero (y con un gran valor tanto artístico como monetario).

El Sello, empleado para lacrar, representa un Ave Fénix renaciendo de sus cenizas, dentro de una orla octogonal rellena de letras hebreas. (Si alguien sabe Hebreo se dará cuenta de que la inscripción no parece tener sentido). Debe esconder una clave.

Los PJ pueden empezar a investigar ahora. A continuación se indican los lugares más probables para su tarea y la información que pueden contener. El Guardián ha de controlar con exactitud el tiempo empleado en las pesquisas.

a) Bibliotecas Públicas y de la Universidad

Por cada vez que un PJ pase su tirada de Buscar Libros en un área de trabajo específica, se obtiene uno de los resultados siguientes:

-a.1. La Orden de los Templarios, al ser disuelta a principios del siglo XIV, perdió sus riquezas y todo su poder, siendo sometidos sus líderes a la persecución en varias naciones, en especial en Francia; a menudo, los antiguos miembros se incorporaron a otras órdenes de caballería. También se habla de una pervivencia a través de sociedades secretas muy enraizadas en el ocultismo. La única mención de la Orden del Fénix especula que podría tratarse de una división de los Rosacruces, y que se duda de su existencia actual.

-a.2. El Ave Fénix está incorporado en diversas mitologías y creencias, tanto cristianas como paganas. Todas ellas tienen en común su visión de la inmolación del Fénix y su resurgimiento-resurrección como un símbolo sacral afín a los ciclos naturales y de renovación. Está conectado con las religiones "celestiales", el fuego, la purificación y la esperanza.

-a.3. El Ángel con la Espada Ardiente es un símbolo del custodio o guardián de la entrada al Paraíso Terrenal, del que Adán y Eva fueron desterrados tras el Pecado Original. Es también un símbolo de las milicias celestiales frente a los demonios. A pesar del actual endulzamiento del carácter de este símbolo, su origen está claramente asociado con su papel polivalente de custodio, mensajero y guardián de los designios divinos, perfectamente capaz de emplear su poder sin contemplaciones, trayendo la muerte instantánea a los designados para la misma. En algunos países de tradición cristiana se emplea como cabecera de las tumbas; en otros se relaciona con los mismos seres a los que se supone que combate, como la otra cara de la misma moneda.

-a.4. La estrella de cinco puntas está fuertemente asociada al ocultismo, la hechicería y la protección frente a los poderes demo-

níacos o malignos. Su empleo se remonta a épocas remotísimas pre-cristianas y está documentado en varias civilizaciones de creencias distintas pero conformes en su temor a los espíritus tenebrosos. Se conoce su uso por la Masonería como uno de sus símbolos: el Lazo Infinito, el Pentágulo, el Signo de la Perfección.

b) Los archivos de los distintos periódicos

Las pertinentes tiradas de Buscar Libros permiten a los PJ el hallazgo de todos los papeles publicados hasta el momento (están en las páginas finales de la aventura):

-La acción heroica del PJ en la Estación de Ferrocarril de Salem, el 6 de Marzo (Papeles 1).

-El trágico accidente de Ghormenghast, muerto en el incendio fortuito de su chalet (Papeles 2: 9 de Marzo).

-El asesinato de Augustus Rothenmeyer en su casa, a manos de unos ladrones (Papeles 5: 2 de Enero de 1932).

-El asesinato del Rabino Aaron Cohen en la noche del Sábado, 12 de Marzo, a manos de ladrones o fanáticos del Ku-Klux-Klan (Papeles 6: 13 de Marzo).

c) Visita al Rabino Aaron Cohen

Localizar a Aaron Cohen costará un poco a los PJ. Una tirada de Idea puede ayudarles para coger la Guía de Teléfonos o un Callejero y buscar las Sinagogas Judías. Hay varias en Boston y pueden optar por llamar o visitarlas. También hay rabinos que atienden comunidades judías desde la ciudad. Al cabo de algunas pesquisas averiguarán que Cohen suele pasar mucho rato en la Sinagoga de Pellinore Rd. Si llaman allí o acuden a preguntar, les enviarán cortésmente a la residencia del rabino, una casita cercana en la bocacalle de Lancelot St.

Cohen se mostrará afectado por la muerte de Ghormenghast, con quien compartía aficiones. Si le muestran el sello hará una impresión en la cera y se la llevará a su estudio, pidiendo a los PJ que esperen. Una hora más tarde regresará diciendo que el



sigilo contenía una clave (hablará de códigos cifrados y otros tecnicismos; en realidad, Cohen es un cabalista y ha tenido que utilizar sus conocimientos secretos: está muy sorprendido con la clave del sello, pero no lo revelará). La clave dice algo así como "Seguir Centinela NDS Altar Fénix". Hará copias de la impresión y las guardará para su colección si los PJ no le exigen lo contrario.

Si le enseñan el grabado, dirá que es una maravilla de gran valor que pertenecía a un amigo de Ghormenghast, un tal Rothenmeyer. Muchos museos se considerarían afortunados de poseer esa pieza. En cuanto a su significado, no añadirá mucho más de lo dicho en a.3 y a.4.

Cohen es un hombre mayor, muy afable y educado, de salud frágil y con mucho trabajo en su comunidad. No puede ayudar en nada más a los PJ. Si éstos le presionan se negará a darles información y les pedirá amablemente que le dejen tranquilo; hay numerosos judíos en las proximidades y no consentirán que nadie moleste a su rabino.

(Nota para el Guardián: los matones apuñalarán a Cohen el sábado 12 por la noche, cuando éste se dirija a su casa desde la sinagoga. Irónicamente, la culpa de su muerte la tendrá uno de sus correligionarios, al asustar a los matones en su afán por proteger al rabino.)

d) Visita a la Mansión Rothenmeyer

La mansión se halla en un barrio de clase media-alta, en las afueras de Boston. En la verja de entrada hay un cartel que anuncia su próxima subasta (en Julio) y da la dirección y el teléfono del bufete de la firma Wilson, Wilson & Carter.

La mansión está deshabitada y sus puertas cerradas con llave. Los PJ pueden intentar forzar alguna entrada para investigar la casa; queda a discreción del Guardián el que tengan o no problemas. La mansión en sí no contiene nada de interés para la aventura: sólo muebles cubiertos con paños y mucho polvo.

e) Visita a la Firma Wilson, Wilson & Carter.

La firma administraba las cuentas de Rot-

henmeyer. Al no haber herederos van a subastar la propiedad. Si los PJ fingen ser futuros compradores, uno de los empleados les acompañará con las llaves para que vean la mansión (lo mismo que d)). Jonathan Wilson, si le preguntan por las finanzas de Rothenmeyer o sus propiedades (deberán aducir algún motivo plausible o pasar Elocuencia o Crédito), les comentará que la mansión no era suya -debía pagos- y que lo único que la familia posee en propiedad es el Panteón del Cementerio de Hayfield y algunas tumbas alrededor del mismo. Los pocos terrenos que poseían los vendió Augustus Rothenmeyer para pagar algunas piezas de colección, desgraciadamente no aseguradas y robadas por los que le mataron.

Si los PJ le han causado buena impresión (que el Guardián lo juzgue según la actuación) se darán cuenta de que algo viene a la memoria de Wilson (si no, siempre pueden tirar Psicología). Si le preguntan dirá que los Rothenmeyer, aunque excelentes

personas -católicos, eso sí-, tenían fama de excéntricos. En el panteón familiar sólo están enterrados Klaus Rothenmeyer, su hijo mayor, y el difunto Augustus: los varones primogénitos. El resto de la familia, mujeres, hijas,... está en las tumbas circundantes.

Curiosa costumbre.

Un mal encuentro (Domingo, 13 de Marzo)

Este capítulo sólo tiene lugar si los PJ han llegado al domingo 13 por la tarde sin resolver la aventura.

Es probable que sepan lo de Cohen y que procuren mantenerse alerta. Pero, hagan lo que hagan, un grupo de matones superior en uno al grupo de PJ que contenga al inicial receptor del sello les atacará con instrucciones de incapacitarlos y, si es posible, despojarles de todas las pistas. El Guardián es libre de organizar la emboscada: un coche que frena repentinamente junto a ellos, una encerrona en un callejón oscuro o a la salida de un bar,... En cualquier caso ha de ser espectacular.

En teoría, los matones no emplearán armas de fuego si los PJ no lo hacen, pero se ensañarán si pueden. Si los PJ han denunciado los eventos anteriores a la policía, un par de agentes de paisano que les seguía discretamente (sólo el domingo, por lo del rabino) intervendrá y asustará a los matones. Si no, al cabo de unos cuantos asaltos, un patrullero alertado por el ruido o los vecinos acudirá y los matones huirán. Es posible que algún PJ quede incapacitado (y algún matón también). La vida es así.

Los matones huirán si sufren un muerto o varios reciben heridas serias, pero no les importará matar a alguno de los PJ.

Este grupo ha sido contratado por un desconocido en los barrios bajos del puerto.

El Panteón

Es aquí donde deben confluír las investigaciones de los PJ (antes del 16 de Marzo por la noche). El Cementerio de Hayfield está a poca distancia de la mansión Rothenmeyer, en un gran parque donde pasea la gente durante el día. El sepulturero no abrirá el panteón sin orden judicial o de la familia (esto último es imposible), y, tal



como están los tiempos, ningún soborno le haría jugarse su empleo. Los PJ tendrán que esperar a la noche si quieren meterse en el panteón. Fuera (y si lo ignoran) una tirada de Descubrir les permitirá advertir que hay varias tumbas de la familia Rothenmeyer o allegados alrededor del Panteón. El sepulturero sí puede decirles lo mismo que Jonathan Wilson sobre la excentricidad de los Rothenmeyer.

(Nota: NO HAY GULES en este cementerio. Solo entierran carcamales de pellejos duros como piedras, malos para masticar.)

El Panteón es un edificio simple que remeda un templete clásico, con la cancela de entrada cerrada por una cadena y un candado herrumbroso de buenas dimensiones. Una tirada de Mecánica o unas buenas tenazas despejarán el camino: no es un cerrojo complicado.

El interior no se corresponde con el exterior: un corto pasillo acaba en un umbral con una puerta de hierro forjado, cerrada por un pestillo, y flanqueado por las estatuas de dos ángeles enfrentados, con espadas ardientes en una mano y estrellas de cinco puntas en la otra.

Las estatuas son idénticas al grabado, excepto por un detalle: la punta de cada estrella apunta hacia abajo en vez de hacia arriba (una tirada de Descubrir si no poseen el grabado o no piden la descripción, será suficiente para advertirlo).

El pestillo se descorre con fúnebres quejidos de metal oxidado y permite acceder al hediondo interior del panteón.

La planta es octogonal, con nichos para ataúdes a varias alturas en cada pared menos la de la entrada. Sólo hay tres nichos ocupados: el de Klaus Rothenmeyer, el de Walter Rothenmeyer y el de Augustus. Todos, en distintos estadios de corrosión, ostentan un escudo con una reproducción del Fénix del siglo, pero sin las letras. (El Guardián ha de describir la escena de la manera más macabra posible, cargando el ambiente de amenaza y hostilidad.)

Si los PJ se encaraman a las estatuas y giran simultáneamente las estrellas para que ambas apunten hacia arriba, se escucha un crujido ominoso y el ataúd del Abuelo Klaus se mueve ligeramente. Al apartarlo (si los PJ miran al interior es hora de que tiren COR, ya que Klaus no fue agradable de ver ni en vida: 0/1), se percibe que la losa donde reposaba es en realidad una trampilla abierta a una cripta.

Los agarraderos para descender están tan viejos y oxidados como todo lo demás, pero aguantan el peso de una persona corriente (aunque nunca se sabe...). El acceso da a una cripta abovedada octogonal, con un altar en el centro y una estatua que le da la espalda y mira hacia poniente. La estatua es de piedra, de talla grosera e inacabada, como si alguien hubiera intentado esculpir un ángel acucillado cubriéndose con sus propias alas y lo hubiese dejado a la mitad. Sobre el altar descansa una estatuilla de bronce corroído, de cierta antigüedad, que representa un pájaro similar al del siglo.

Si un PJ coge la estatua del pájaro, muy liviana, un breve chorro de fuego de gran intensidad sale justo de debajo de la misma y la abraza (quemando posiblemente al PJ con 1D8 puntos de Daño). La estatua tapaba un pequeño agujero con una mezcla química especial.



MAPAS: EL PANTEON Y LA CRIPTA

Panteón

1. -Acceso con los ángeles en el umbral.
2. -Interior del Panteón: el ataúd a) es el de Klaus Rothenmeyer, el c) el de Augustus.
3. -Acceso vertical a la cripta.

Cripta

1. -Estatua del Angel Descarnado.
2. -Altar con el Ave Fénix.
3. -Lugar donde aparece el Portal.

El bronce se derrite y fractura, y permite ver que en el interior de la estatua hay otra, que representa un ave de hierro meteórico, cruce de águila y algo indescriptible, de antiquísima factura, con un cilindro tapado entre las garras.

Dentro del cilindro hay lo que parece un silbato de oro macizo con una inscripción en un alfabeto absolutamente desconocido. Conviene que el Guardián aguarde a que algún PJ, harto de que no ocurra nada más, sople el silbato en la cripta. Entonces suceden varias cosas (aunque la situación subsiguiente puede provocarse en el momento que el Guardián considere más dramático):

Un grupo de matones ataca nuevamente a los PJ en un intento de eliminarlos y hacerse con lo que esconde el panteón. Presionarán hasta tener un muerto y varios heridos, dándose a la fuga entonces (el pellejo vale más que la paga). El cementerio es bastante solitario de noche, y los árboles circundantes apagan bastante el ruido. Los PJ pueden ver durante el ataque un coche en el que apenas se vislumbra una figura que parece aguardar el resultado (bajo ningún concepto podrán los PJ atacar este objetivo: el Guardián ha de apañarse como pueda para evitarlo) y que escapará si las cosas se ponen feas. La escaramuza en el panteón y entre las losas sepulcrales y las lápidas debe orquestarse de manera que la confusión y la angustia predominen.

Mientras, la estatua que estaba delante del altar de la cripta se ha llenado de vetas color rubí, como grietas palpitantes, y en su interior se adivina una criatura ultraterrena que regresa poco a poco a la vida.

En principio, la estatua-cascarón no se quebrará hasta que se haya decidido la escaramuza. Se supone que los PJ han vencido (porque si no están muertos o huyendo frenéticamente entre las tumbas). Ante ellos se despereza, extendiendo lánguidamente las poderosas alas que llegan a ambos extremos de la cripta, un Angel Descarnado de la Noche (describáse más como una especie de demonio alado). La "cáscara" se convierte en polvo fino como arena. Los PJ sienten que esa cara, sin rasgos, parece sin embargo perforar sus mentes como un bisturí al rojo.

Viaje a lejanas dimensiones

Los PJ tienen varias opciones (si han superado las tiradas de COR):

-Reaccionar violentamente y atacar. El Angel Descarnado huye hacia Poniente y atraviesa la pared como si no existiese. Desgraciadamente, los PJ no pueden hacer lo mismo.

-Huir. Cuando vuelven la cripta está derrumbándose.

-Esperar a ver qué pasa. La criatura no parece hostil.

Si esperan, el Angel Descarnado se vuelve hacia Oriente, atraviesa el altar como si fuese inmaterial y golpea en la pared. Inme-

diatamente aparecen distorsiones, como si la piedra palpitate y se volviera traslúcida. Y, en breves instantes, un umbral se dibuja en la pared, un umbral que da a un paisaje nocturno de olorosa brisa marina y rumor de grandes olas. La criatura lo atraviesa plegando las alas, las extiende al otro lado, se vuelve como si mirase a los PJ, y comienza a volar con un gozoso aleteo.

¿Y ahora, qué?

Los PJ deben atravesar el umbral o, al cabo de unos minutos se solidificará y la cripta empezará a hundirse (con la consiguiente escena de huida apresurada).

Al otro lado, los PJ se encuentran en la cima de un islote de escarpados acantilados, con un mar resonante y bravío, nubes titánicas en la lejanía y un cielo cubierto de estrellas hirientes ¡y cinco lunas! (COR 0/1). Bandadas de seres alados como el que les ha guiado aquí ocultan a veces las lunas con sus alas. El portal, que se abre a la cripta en el lado de poniente, es como un simple monolito al otro lado.

Las nubes entran paulatinamente en ebullición, hasta tomar la forma de un carruaje tirado por gigantescas aves de garras afiladas. El carruaje se acerca al islote entre truenos y relámpagos (se sugiere el empleo de música de Wagner para este épico momento). De su interior desciende un hombre, un gigante hercúleo de larga barba blanca (describese el Moisés de Miguel Ángel) que extiende sus manos sobre los diminutos PJ, tapando el firmamento.

Quizás no lo sepan, pero es Nodens.

Ni más, ni menos.

Flotando ante los PJ, debajo de cada mano de Nodens, hay dos objetos: un collar del que pende un curioso símbolo (la mano derecha), resplandeciente de poder; y un tubo dorado (la mano izquierda) que gira lentamente y emana un aura sombría, como si su interior estuviese lleno de lava. Los PJ han de escoger.

Epílogo

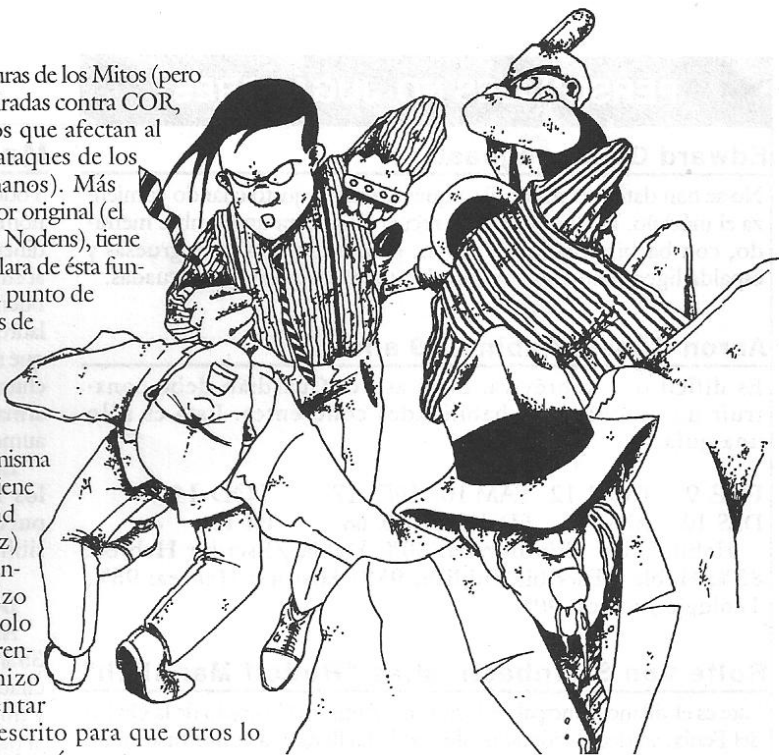
Escojan lo que escojan, los PJ despiertan en la cripta. La pared de oriente es normal. La estatua vuelve a estar en su posición y no sirve de nada emplear el silbato. Pero el objeto de su elección está con ellos, como recuerdo que confirma lo que acaban de vivir.

El collar es una cadenilla de oro purísimo del que pende un Símbolo Arcano que protege a su portador de ser escogido como objetivo del ata-

que de las criaturas de los Mitos (pero no le evita las tiradas contra COR, ni los hechizos que afectan al grupo, ni los ataques de los sectarios humanos). Más aun, su portador original (el que lo tomó de Nodens), tiene una intuición clara de ésta función, recibe un punto de Conocimientos de los Mitos (sin perder COR, aunque sí disminuye su máximo de la misma en 1 punto) y tiene una posibilidad (una sola vez) INTx3 de aprender el Hechizo "Hacer Símbolo Arcano". Si aprende este Hechizo puede intentar ponerlo por escrito para que otros lo aprendan, pero será una tarea excepcionalmente ardua ya que incluye conceptos intuitivos, no razonados (el Guardián puede aducir que le resulta imposible, u obligarle a realizar una tirada de INT/2 por cada mes dedicado a reflexionar y escribir: al quinto éxito habrá formulado el Hechizo correctamente, con un multiplicador de x1).

El tubo, de oro y marfil, contiene un largo papiro en el idioma natal del poseedor original (el PJ que lo cogió). Contiene los hechizos "Convocar/Atar Byakhee" y "Fabricar Hidromiel Espacial", descritos con gran claridad y en todo detalle, con un multiplicador de INTx5 (motivo por el cual los sectarios estaban interesados). Su lectura da +3 a Mitos y se cobra 1D4 Puntos de COR. Desafortunadamente, el primero que lo lea atraerá inconscientemente (hay unos glifos ocultos en distintos encabezamientos de párrafo) la atención de un Perro de Tíndalos que vendrá por él en 1D2 Semanas +1D6 días (provocando otra aventura).

Aparte de eso, el PJ que escogió el regalo de Nodens sabe que la estatua y el silbato estarán activos dentro de quinientos años. Nodens esperará con un nuevo don para la humanidad, pero, ¿en qué manos caerá?



Mannlich sigue ahí fuera, seguro que quiere venganza.

Quizás sea bueno retomar la tradición de la Orden del Fénix.

Y ¿qué club de investigadores tiene un Angel Descarnado en el vestíbulo?

Aunque parezca sólo una estatua.

Recompensas de COR

-Si los PJ escogieron el Símbolo Arcano, 1D3+2 puntos de COR por cabeza.

-Si escogieron el Tubo de oro y marfil, 1D3 Puntos de COR por cabeza.

-Si sobrevivieron a los matones pero atacaron al Angel Descarnado o desaprovecharon la oportunidad de cruzar el umbral, 1D2 Puntos de COR por cabeza (han impedido que los sectarios triunfen).

-Si permitieron que los sectarios se hicieran con el Secreto del Fénix, bien por no descubrirlo antes del 16 de Marzo por la noche, bien por huir, ninguna recompensa.

-Si tras contactar con el rabino Cohen, éste es asesinado, -1 Punto de COR por cabeza.

Como puede verse, el final óptimo de la aventura es descubrir el Panteón y su secreto antes del Sábado 12 de Marzo.

naipe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

PERSONAJES NO JUGADORES

Edward Ghormenghast

No se dan datos acerca de él ya que ha muerto justo cuando comienza el módulo. El PJ que le salvó recuerda que era un hombre menudo, con barbita blanca de chivo, gafas redondas muy gruesas y espalda ligeramente encorvada. Vestía ropas raídas y anticuadas.

Aaron Cohen, Rabino, 69 años

Es difícil que sobreviva. Si es así, el Guardián debe construir un conjunto de habilidades coherentes. Esta es sólo una guía.

FUE 9 CON 12 TAM 10 INT 17 POD 14
DES 10 APA 11 EDU 21 COR 68 Pi 10

Habilidades: Criptografía: 80%; Hablar/Escribir Hebreo: 85%; Hablar/Escribir Yiddish: 95%; Historia Hebrea: 95%; Teología Judaica: 90%.

Rolfe von Steinbach, alias "Rudolf Mannlich"

Este es el villano principal de la historia. Antiguo Custodio de la Orden del Fenix, su dedicación al ocultismo le ha llevado a convertirse en un ser depravado y abyecto, obsesionado con obtener todo el poder posible a través de las entidades de los Mitos. Ha triunfado parcialmente en su propósito: ritos aberrantes e indescriptibles, con sacrificios rituales y prácticas de la más extremada perversión le han permitido sobrevivir durante más de 170 años. Conoce varios hechizos, pero ansía más poder. Será la Némesis de los PJ si le derrotan en esta aventura. Afortunadamente para ellos, Steinbach es tremendamente cobarde y teme poner en peligro una vida que tanto esfuerzo le cuesta mantener. No se arriesgará, empleando a sus matones para hostigar a los PJ en vez de utilizar sus hechizos.

No se dan sus estadísticas puesto que los PJ apenas le llegarán a ver.

Al menos en esta ocasión.

Matones.

Todos son criminales de baja estofa o desempleados por la crisis económica, resentidos, hambrientos, desesperados, y dispuestos a todo por dinero. Si son capturados sólo pueden mencionar a un extranjero de acento raro que se llama Manly o algo así, que les contrató por una buena suma. El Guardián debe dar a alguno de ellos habilidades de ladrón revientapisos. En cuanto al armamento y el número, debe hacer que sea proporcional al potencial y número de los PJ. En principio, esta chusma está armada con navajas, bates, nudilleras y similares, y una o dos armas de fuego. Si los PJ van de comandos por la vida será preciso aumentar su potencia de tiro y su número.

En el primer asalto (el 13 de Marzo) hay un matón más que los PJ agredidos; en el segundo, en el Panteón, el Guardián puede hacer que los doblen en número, siempre que no imposibilite la victoria de los PJ.

Bonificador de Daño: +1D4

Armas: Puñetazo: 60% (1D3+1D4; con nudilleras, +1); Navaja: 35% (1D4+1D4); Porra: 35% (1D6+1D4). Si los PJ van pertrechados con armas de fuego, alguno de los matones llevará pistola y uno portará una escopeta del .12 (4D6/2D6/1D6) en el asalto al panteón. Para ese caso: Pistola: 25% (usualmente una automática o revolver del .38/9mm y daño = 1D10) y Escopeta: 35%.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PM
Matón 1	13	15	15	16	12	15
Matón 2	12	14	14	10	11	14
Matón 3	12	17	17	12	9	17
Matón 4	13	12	12	11	10	12
Matón 5	12	11	15	11	11	13
Matón 6	14	12	12	8	15	12

Reutilizar si hacen falta más.

Angel Descarnado de la Noche

Utilícenle los datos del Manual. De todas formas, no atacará a los PJ.

PAPELES 3: LA CARTA

Boston, 7 de Marzo de 1932

Querido amigo:

Sin duda le sorprenden este paquete y esta carta. Al fin y al cabo sólo me conoce desde ayer, y gracias a su presta intervención. Ante todo, quiero repetirle mi agradecimiento, pero he de avisarle que no fue un mareo típico de anciano lo que me hizo caer a la vía. Fui empujado, no sé si a propósito o por accidente. Quien lo hizo buscaba los materiales que le adjunto.

Este último año he dedicado gran parte de mis esfuerzos a la investigación de un extraño secreto que está conectado con los templarios y una sociedad misteriosa denominada "La Orden del Fénix". No le aburriré con pesados detalles históricos y especulaciones, le basta con saber que los Custodios de la Orden, mucho me temo que ahora extinta, guardaban

celosamente un secreto que sólo puede descubrirse a través de lo que le envío. Desgraciadamente no soy el único al tanto de estos hechos: un hombre malvado, que ya ha asesinado antes, persigue el secreto para apropiarse de él. Es un ser obstinado en la iniquidad, que no duda en emplear los medios más perversos para obtener sus fines. Sé que va a intentar algo más serio contra mí y no quiero que encuentre esta herencia. Nuestra conversación en el tren y la magnanimidad de su gesto me convenció de entregarle mi confianza. Por favor, no deje que caiga en malas manos. Y tenga cuidado.

Si puedo, acudiré a verle cuanto antes, pero temo por mi vida.

Suyo, nuevamente agradecido

Edward Ghormenghast

PAPELES 4: EL DIARIO

Leer el diario cuesta 1D3+2 horas; la letra es pequeña y apretada, pero clara. La primera parte del diario de trabajo hace referencia a investigaciones, pruebas y comprobaciones realizadas por Ghormenghast como anticuario y filatélico. No son relevantes para la aventura, aunque el Guardián puede utilizar alguna referencia como pista falsa o para conectar el módulo con otras aventuras. Un Anticuario encontrará estos prolijos comentarios muy interesantes, pero nada más.

La segunda parte narra como Ghormenghast recibe la confianza de Rothenmeyer, un antiguo amigo, y empieza a investigar los detalles referentes a la Orden del Fénix. El Guardián puede entregar los siguientes extractos a los PJ:



5 de Septiembre de 1930

Augustus me ha hecho una sorprendente revelación: descende de una familia entregada a la perpetuación de una antiquísima Orden de Caballería, supuestamente conectada con los Templarios. Me ha enseñado el Sello y numerosos documentos de su abuelo que lo confirman: ¡algunos datan del siglo XVI!

15 de Octubre de 1931

He estudiado los documentos y contienen una historia increíble. Al parecer, los sucesores de ciertos templarios, refugiados en la Orden Teutónica tras la disolución de su Orden, habrían fundado una especie de sociedad dedicada a la custodia de un artefacto sagrado, una reliquia milagrosa de gran poder que podía ser empleada erróneamente por los descreídos y los ambiciosos Maestres. Sus miembros se autodenominaron Los Cinco Custodios del Sello y transmitieron su secreto a los sucesores elegidos, siempre cinco,

siempre varones de fortaleza y piedad reconocidas. En el siglo XVI la Orden se rompió a causa de la Reforma Protestante, y los Custodios se redujeron. Por lo visto, en el siglo pasado sólo quedaban el abuelo de Augustus y alguien llamado Steinbach.

27 de Noviembre de 1931

El grabado de Durero parece tener una gran importancia para el abuelo de Augustus, según he leído en una carta-testamento para el siguiente Custodio. En esa misma carta menciona la existencia de un renegado de la Orden que busca apropiarse del secreto y guardarlo para sí, en vez de beneficiar al mundo en la perpetua contienda contra las tinieblas de la maldad.

26 de Diciembre de 1931

Augustus me ha entregado discretamente el Sello y el Grabado. Ambos son piezas exquisitas, de gran valor para un coleccionista. Sin embar-

go, creo que Augustus tiene miedo de algo. Su obsesión por no haber adiestrado a un Custodio le está volviendo loco, y sé que piensa que soy viejo para una carga semejante. Me ha dicho que el tiempo está próximo, pero ignoro qué quiere decir. Me preocupa su estado de ánimo.

2 de Enero de 1932

Han asesinado a Augustus. Quienes lo hicieron buscaban los documentos de la Orden, porque han desaparecido todos excepto los que yo estudiaba. Ahora entiendo sus temores.

12 de Febrero de 1932

Me ha visitado un extraño personaje llamado Rudolf Mannlich. Sospecha que tengo el Sello y me ha sondeado cautelosamente, so pretexto de adquirir parte de mi colección. He fingido senilidad, pero parece un hombre peligroso y tremendamente perspicaz. Y ni siquiera sé qué hacer.

Augustus tenía razón: soy ya viejo para enfrentarme a esto.

2 de Marzo de 1932

He observado que me vigilan. Mannlich debe sospechar de mí, con razón. Por los escasos documentos que he salvado para estudiar deduzco que el secreto está escondido en algún lugar que sólo Klaus Rothenmeyer conocía, ¿pero dónde? Y, de todos modos, si lo descubriese, ¿cómo hacer frente a Mannlich y sus secuaces? La policía no me creería.

Pero estoy cerca, sé que el secreto tiene que ver con la leyenda del Ave Fénix. Para estar más seguro debo descifrar la inscripción. Sé cuáles son los valores de las letras, pero me es imposible entender el código; quizás Aaron Cohen, mi viejo amigo, lo sepa. Los rabinos judíos tienen a veces sorprendentes conocimientos.

PAPELES 1

Salem, 7 de Marzo:

Ayer, la actuación de un heroico ciudadano (nombre y edad del PJ) salvó al anciano Edward Ghormenghast, 72, de una muerte espantosa al sacarlo de debajo mismo del tren de Boston, ya que el anciano, presa de un mareo repentino, había caído a las vías justo mientras el tren hacía su entrada en el andén donde ambos esperaban. Testigos presenciales aseguran que el joven (nombre del PJ) reaccionó con increíble presencia de ánimo y sin dudarlo arriesgó su vida. Otros, en cambio, señalaron que no debería permitirse que los ancianos caminen sin la debida atención por lugares peligrosos y que el Estado debería crear nuevos empleos a este fin.

PAPELES 2

Boston, 9 de Marzo: El

prestigioso filatélico bostoniano, Edward Ghormenghast, 72, pereció ayer en el terrible incendio que destruyó su casa y su renombrada colección de sellos y documentos, valorados en varios miles de dólares. Según opinan los vecinos del 223 de Edmonton Terrace, el anciano filatélico debió dormirse con la chimenea encendida, y

cuando una brasa produjo el incendio fue demasiado tarde. "Se veía venir algo así" -aseguró uno de los vecinos. El pasado día 6. Ghormenghast había sufrido un accidente, siendo casi atropellado por el tren a causa de su predisposición a los mareos. La pérdida humana es dolorosa, al igual que la pérdida material. El entierro tendrá lugar en el Cementerio de Kippbolton, el próximo viernes 11.

PAPELES 5

Boston, 2 de Enero de 1932: Augustus Rothen-

meyer, 65, coleccionista de obras de arte y documentos antiguos, y vecino de Berkley Place, no podrá disfrutar del nuevo año: fue brutalmente asesinado ayer por unos asaltantes que desvalijaron su casa. Mr. Rothenmeyer vivía solo y los vecinos estaban ausentes, por lo que nadie acudió en su ayuda. Es deplorable que existan seres vandálicos que mancillen incluso estas fechas navideñas. La policía ha abierto una investigación y pide a todos los ciudadanos que tengan alguna noticia que colaboren. El entierro de Mr. Rothenmeyer tendrá lugar el próximo 4 de Enero, frente al panteón familiar del Cementerio de Hayfield.

PAPELES 6

Boston, 13 de Marzo: El

Rabino Aaron Cohen fue asesinado ayer por la noche, cuando regresaba a su casa desde la Sinagoga de 15, Pellinore Road. Testigos presenciales afirman que un coche se detuvo a su lado y salieron de él dos hombres con gabardinas y sombreros; tras una breve disputa que atrajo la atención de varios de los discípulos de Mr. Cohen, que acudieron a ayudarlo, uno de los hombres apuñaló salvajemente al rabino y se dio a la fuga con sus compañeros. Se sospecha de un acto fanático del Ku-Klux-Klan. El coche empleado por el asesino y sus cómplices fue descubierto, abandonado, en las cercanías del Puerto Viejo. Mr. Cohen ingresó cadáver en el hospital a pesar de los esfuerzos de los que le atendieron. Su comunidad, apenada, llora su muerte y exige de la policía una acción inmediata: Mr. Cohen era muy querido en el vecindario y disfrutaba de prestigio entre las autoridades académicas de Harvard como paleógrafo.