

Aventura incluida en *THE UNSPEAKABLE OATH* N° 11



GUERRA FRÍA



Por
**Scott David
Aniolowsky**

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

La llamada de
CTHULHU

LA LLAMADA DE CTHULHU

THE UNSPEAKABLE OATH

GUERRA FRÍA

Por Scott David Aniolowsky

Ilustraciones de Robert Hand y planos de Dennis Detwiller

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

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

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

GUERRA FRÍA

Un misterio para **Cthulhu Actual**

Por Scott David Aniolowsky

*El dirigente de una secta ha sido asesinado por un miembro de la secta rival.
Ahora toca investigar lo sucedido y cobrarse venganza.*

Esta aterradora historia de muerte y locura está ambientada en la metropolitana ciudad de Toronto; todo empieza en una fría y tormentosa noche de enero. Los jugadores adquieren la identidad de sectarios de Ithaqua (miembros de la Orden secreta de El que camina en el viento), quienes son exitosos hombres de negocios durante el día, pero que adoran a un arcaico dios durante la noche.

Esta es una historia de misterio, muerte y engaño. Aquí aparecen muchos agentes de los Mitos, cada uno mirando por lo suyo. Los sectarios pueden encontrarse con numerosas complicaciones, incluyendo a una secta rival, un grupo de investigadores entrometidos, unos sectarios renegados y un agente secreto. Cada sectario tiene su propia agenda y sus propios secretos, y el Guardián debería procurar que entren en conflicto. Esto forma parte del escenario, así que el Guardián debería animar a una buena interpretación.

Información para el Guardián

Esta noche el Dr. Anton Zelazny, fundador y líder de la Orden secreta de El que camina en el viento, ha sido asesinado. Todo parecerá indicar que el asesinato ha sido cometido por un miembro fanático de un culto rival (el de Aquel que pisa las estrellas). El verdadero asesino es, de hecho, el Dr. Philip Hodges. El Dr. Hodges, cofundador y leal miembro de la orden, lleva durante largo tiempo planeando tomar el control de la secta y obtener el favor de su oscuro dios. Al final, todas las piezas del asesinato terminan encajando.

Hodges atrajo a un miembro de la hermandad hasta los muelles donde lo asesinó brutalmente, haciéndose con su arma sectaria y arrojando su cuerpo al mar. El psiquiatra demente atrajo a un segundo

miembro de la hermandad hasta la terraza del apartamento de Zelazny. Allí le arrancó su todavía palpitante corazón con su horrible hechizo *Garra de Nyogtha*.

Anton Zelazny fue el siguiente en morir. Regresó temprano aquella noche para descubrir el cuerpo arrugado del sectario en su terraza. Mientras examinaba el cadáver, Philip Hodges se le acercó y le disparó con una ballesta en el pecho. Colocando el aún caliente corazón del sectario en la mano de Zelazny, Hodges robó el ojo de Ithaqua (un artefacto sagrado de la secta) y abandonó el edificio silenciosamente, borrando su rastro al ejecutar el hechizo *Nublar la memoria* sobre el conserje. Y así se creó la cortina de humo sobre un asesinato magistralmente llevado a cabo.

Existen también otras complicaciones: aparte del fanático culto de Aquel que pisa las estrellas, un grupo de investigadores entrometidos ha seguido la pista de la secta de Ithaqua. Otra complicación es que el miembro de la orden Jeff Walter es un agente secreto infiltrado de Ontario. Con la orden de acercarse a Zelazny, Walter se las ha arreglado para infiltrarse en la secta y ha estado descubriendo sus actividades. Está a punto de poner en marcha una redada contra el grupo. Además, la miembro de la secta Elizabeth Stride se ha aliado en secreto con la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas (podría chivarse a los matones orientales de los planes de la secta de Ithaqua contra ellos). Y, por supuesto, el Dr. Hodges dejará pistas falsas, dirigiendo a la orden contra la hermandad y los investigadores. Además, se guarda a tres Wendigos en la manga.

A pesar de todo ello, los investigadores han de descubrir al verdadero asesino, recuperar el ojo de Ithaqua y elegir a un nuevo líder para la secta... si logran sobrevivir.

La Orden secreta de El que camina en el viento

SCOTT ALEXANDER: Un artista local de cierta fama. Un tipo raro y temperamental. Siempre viste completamente de negro y no le gusta dar información personal. A pesar de tener 28 años, tiene el aspecto de un niño: joven, guapo... pero hay algo inquietante en su sonrisita. Es de complexión delgada y su piel es pálida debido a la falta de exposición al Sol. Lleva gafas de sol incluso tras el anochecer, y un pendiente en forma de calavera en su oreja derecha. La verdad es que no es muy estable, y es de conocimiento común su bisexualidad y drogadicción. Suele consumir LSD, y afirma que buena parte de su arte está inspirada por sus “visiones”. No se confía del todo en él en la orden debido a su drogadicción y a su mal humor, aunque jamás ha cometido ningún caso de deslealtad.

MARTY DAVISON (ALIAS STALIN): Una roquera. Normalmente una tranquila y discreta “pensadora”. Sobre el escenario es una persona muy distinta: chillona, desvergonzada y extravagante. Su pelo moreno lo tiene afeitado en una mitad de su cabeza, mientras que en la otra lo tiene largo. Su modo de vestir está influenciado por el desaparecido uniforme militar soviético; un pendiente en forma de martillo y hoz cuelga de la oreja derecha de esta músico de 27 años. Es vista como una heroína de la clase trabajadora por sus seguidores, muchos de los cuales comparten su visión política de un mundo en el que todas las personas son iguales. Sus canciones tratan del crepúsculo de los ricos, la corrupción del gobierno, la destrucción sin sentido del medioambiente, las mentiras de la religión, etc. En la orden confían en ella, con reservas, los miembros “más adultos”, a quienes no les gusta su peinado ni su forma de vestir.

DR. PHILIP HODGES: Un psiquiatra de éxito de 55 años que trata los desórdenes mentales de los ricos y famosos de Toronto. Se trata de un hombre con mucha clase que viste trajes caros y cuenta con un conductor para su Rolls Royce (ventajas de mendigar en el metro). El renombrado psiquiatra está perdiendo pelo, tiene barba y bigote, y gafas sin patillas. Posee el don de “mirar a través” de la persona, doblegando sus pensamientos y sentimientos, extrayendo sus secretos y temores ocultos. Por esta razón resulta incómodo al trato para mucha gente. Como miembro fundador de la orden, el Dr. Hodges es incuestionablemente leal.

GRANT HUGHES: Un exitoso escritor y autor de muchos superventas. Se trata de un hombre astuto e inteligente de 39 años que mantiene la imagen de literato vistiendo chaqueta de *tweed* y fumando en pipa. Tiene algunas canas y sus rasgos son marcados, y todavía denota cierto acento de su Gran Bretaña natal. Sus novelas tratan sobre el lado más oscuro del ser humano: asesinos en serie, pederastas, terroristas, etc., siendo aclamado por sus hordas de agradecidos lectores. Puesto que se trata de un miembro reciente de la orden, nadie confía del todo en él hasta que demuestre su lealtad.

CATHERINA MITTERAND: Miembro de la Asamblea legislativa de Ontario. Se trata de una atractiva e inteligente mujer de 35 años cuya carrera como abogada (y más recientemente como política) ha sido notoria. Lista y eficiente, Catherine posee una astucia felina. Esta miembro de la maquinaria política canadiense viste trajes de ejecutivo y habla y se mueve de forma deliberada y calculadora. Es bilingüe, hablando tanto inglés como francés. Tiene los ojos puestos en el despacho del Primer ministro y muchos tienen pocas dudas de que algún día lo alcanzará. Ha mantenido cuidadosamente en secreto sus actividades en la orden y tiene mucho cuidado al verse con los miembros fuera de las reuniones del grupo. Esta precaución ha hecho dudar a los demás miembros, aunque jamás ha mostrado dudas acerca de su lealtad.

ALBERT SHEPARD: Director del Banco de Montreal en Toronto. Se trata de un hombre obeso y de aspecto saludable a sus 48 años que viste trajes de acuerdo a su posición. Siendo un inculto, muchos se preguntan cómo ha llegado donde está. A pesar de su carencia de elegancia y de sus insinuaciones a los miembros femeninos de la orden, es respetado por el grupo, aunque las mujeres no ocultan su enfado ante ciertos comentarios hacia ellas. Es considerado el más leal después del Dr. Hodges.

PROFESORA ELIZABETH STRIDE: Profesora de historia en la Universidad de Toronto. Se trata de una mujer brillante, lectora y viajera de 39 años con rasgos marcados y atractivos. Su aspecto es más erudito cuando lleva las gafas caídas y la ropa en tonos oscuros. Siendo campeona de esgrima en Oxford, se muestra veloz y confiada con un estoque. Su especialidad es la historia china y ha visitado oriente en muchas ocasiones. Ha demostrado ser inquebrantablemente fiel a la orden.

JEFF WALTER: Propietario y entrenador de un gimnasio en el centro de Toronto. Se trata de un fuerte y musculoso joven de 27 años con el pelo corto y rasgos toscos. Es simpático y abierto, aunque mantiene ciertas distancias (nadie le conoce realmente bien). Hay un rumor que dice que tuvo alguna clase de problema con la ley, aunque nadie sabe con seguridad qué tipo de problema, y cuando se le pregunta al respecto se muestra incómodo y cambia hábilmente de tema (si alguien le presiona afirma haber olvidado el pasado). Ha pasado todas las pruebas de lealtad hacia la orden.

DR. ANTON ZELAZNY: Un doctor muy conocido y respetado. Es cofundador y líder de la Orden secreta de El que camina en el viento. De 56 años, es sutil y confiado con un enmarañado pelo gris y pequeños ojos oscuros. Al ser rico, es conocido por su excéntrico proceder. Aunque es amable, mantiene cierta distancia entre él y el resto de la orden, y solo Philip Hodges le conoce realmente bien. La orden suele reunirse en el ático de su apartamento donde se guarda el ojo de Ithaqua (el artefacto sagrado de la secta). Como cofundador y líder de la orden, el Dr. Zelazny es leal a la secta más allá de toda duda.

Información para los sectarios

Cada uno de los miembros de la orden recibe una misteriosa llamada telefónica por la noche, convocándolos en el ático del apartamento del Dr. Zelazny. Quien llama es el mayordomo del Dr. Zelazny, Janson, quien únicamente les dice que han de acudir allí. Al llegar, los miembros son hechos pasar a la biblioteca, ofreciéndoles coñac. El mayordomo pide al grupo que sea paciente, y que dará explicaciones cuando todos estén presentes. El Dr. Philip Hodges es el último en llegar.

Janson les dice que han sido convocados allí en el apartamento porque esta noche el Dr. Anton Zelazny, su jefe y líder de ellos, ha sido asesinado. También dirá que el objeto sagrado que guardaban en el estudio ha sido robado. En este punto Janson conduce al grupo hasta la terraza cubierta de nieve donde yace el cuerpo.

Apartamento del Dr. Zelazny

El lujoso ático de Anton Zelazny se encuentra en un edificio localizado en la cara y exclusiva zona de la calle Bay. El complejo, Jardines de la bahía, es una extravagante estructura de cristal, mármol y vidrio. Hay un conserje siempre diligentemente en su puesto, y una cámara de seguridad (**Descubrir** para detectarla) graba a todo el que entra o sale. Los sospechosos son detenidos por el conserje y no son admitidos en el edificio a menos que un vecino verifique conocer o

esperar a dicho individuo. Las grabaciones de la cámara de seguridad se conservan en la oficina del edificio.

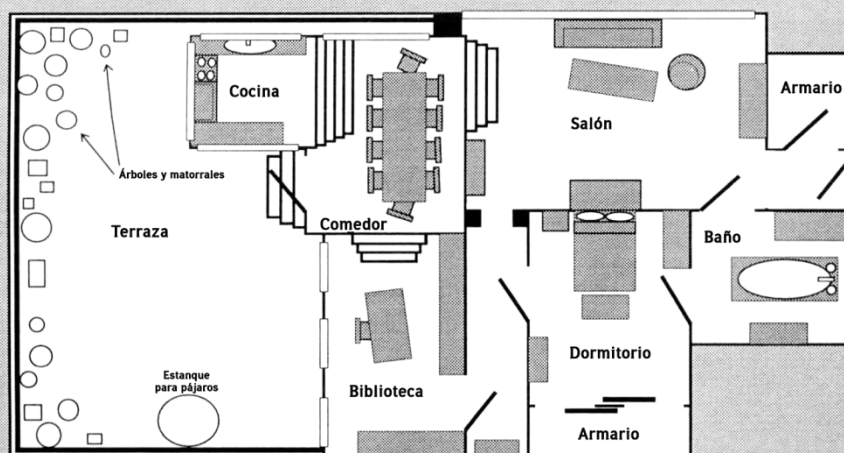
Hodges no pensó en la cámara de seguridad. La grabación de la noche del asesinato de Zelazny muestra cómo Hodges entró al edificio justo antes del momento del asesinato. Iba acompañado de un asiático (el mismo que encontraron sin corazón en la nevada terraza). Si Hodges no está siendo interpretado por un jugador, el Guardián debería hacerle darse cuenta de su error e intentar recuperar la grabación, especialmente si alguno de los demás miembros menciona la cámara de seguridad.

El apartamento del Dr. Zelazny es un lugar extravagante, consistente en una pequeña biblioteca, un estudio, un salón, un comedor a altura elevada, una cocina moderna, un baño, un dormitorio y una amplia terraza.

Solo pueden encontrarse las huellas de Zelazny y de su mayordomo en el apartamento.

Terraza: El jardín del tejado, aunque en su mayoría cubierto por la nieve, posee un aspecto maravilloso: numerosos árboles crecen en el borde del tejado, mientras que las macetas de las plantas muertas han sido meticulosamente repartidas por la terraza. Un pequeño estanque y una diminuta cascada se encuentran a la derecha, y hay muchos comederos para pájaros en los árboles. Todo el jardín posee un efecto mágico, y la vista (la de la bulliciosa ciudad)

Apartamento del Dr. Zelazny 1 cm. = 1,8 m.





resulta impresionante.

Esta es la escena del crimen. Cuando los sectarios llegan, los dos cuerpos se encuentran sobre la nieve de la terraza. Uno, el de un asiático, tiene un enorme y negro agujero en el pecho donde estuviera el corazón. La nieve que le rodea está teñida de rojo. A no más de 6 metros se encuentra el cuerpo de Anton Zelazny, con un pivote clavado en el pecho. Hay una ballesta parcialmente enterrada en la nieve cerca del cuerpo del oriental. Zelazny tiene agarrado un corazón humano en su mano derecha. Esta escena cuesta a los sectarios **1/1D4** puntos de COR.

Todos los sectarios reconocen de forma inmediata al oriental como miembro de la secta rival (la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas). También saben que la hermandad es una banda de chinos organizados en una fanática adoración a una antigua y misteriosa deidad china. Poco más saben acerca de la enigmática hermandad. A pesar de que ambas sectas se han enfrentado en el pasado, la cosa nunca ha ido más allá de meras amenazas.

Biblioteca: Contiene una serie de estanterías de roble. La mayoría de los libros son clásicos literarios y diarios médicos, aunque también hay una pequeña colección de libros de ocultismo. La biblioteca está amueblada con un escritorio, un enorme reloj, unas cuantas sillas y un carro de licores con coñac caro.

Ocultos tras una estanterías hay unos pocos volúmenes raros y especiales. Una tirada de

Descubrir-10% dará con ellos. Nadie excepto Zelazny sabía de estos libros y su escondite. Un sencillo mecanismo abre un panel revelando una pobre y desteñida fotocopia de los *Manuscritos pnakóticos* y un volumen en excelentes condiciones: *El amanecer de los vientos*.

Manuscritos pnakóticos: Esta fotocopia incompleta está en inglés. +7% a Mitos de Cthulhu, x1 al multiplicador de hechizos, COR 1D3/1D6. Contiene los siguientes hechizos: *Contactar con un Antiguo* y *Contactar con una Semilla informe de Tsathoggua*.

El amanecer de los vientos: En inglés, por Leon Brumley, 1969. Una edición limitada de 200 copias de este delgado volumen fue impresa y distribuida con el dinero del autor. Brumley, un oficial de carrera de las fuerzas armadas británicas y antropólogo aficionado, escribió este libro tras muchos años de investigación sobre las leyendas de las frías regiones del norte. COR 1D2/1D4, +2% a Mitos de Cthulhu, x3 al multiplicador de hechizos. Contiene los siguientes hechizos: *Llamar a Ithaqua* y *Contactar con un Wendigo*.

No hay nada más de interés en la biblioteca.

Estudio: El estudio está amueblado con sillas de cuero y una pesada mesa de mármol. En un rincón hay un globo terráqueo antiguo, así como un marco dorado que contiene un mapa de Toronto colgando de la pared. Detrás del mapa hay una caja fuerte (tirada de **Descubrir** para hallarla). Se requiere una tirada de

Cerrajería para abrirla. Dentro se encuentran el libro de cuentas, una copia de su testamento y otros papeles legales, 10.000\$ en metálico y algunas joyas.

El globo se abre mediante un pestillo oculto (**Descubrir** para encontrarlo). El interior está forrado con terciopelo negro y hay un hueco donde había algo. Aquí es donde Zelazny guardaba el ojo de Ithaqua.

Salón: Esta larga extensión abierta contiene muebles adornados en rojo y plata. Hay una chimenea circular en su centro y un número de esculturas modernas que montan silenciosa guardia. Hay una serie de plantas situadas frente a una pared de cristal que se asoma a la nevada terraza. Una puerta corredera de cristal conecta con la terraza.

Comedor: Tres escalones conducen a esta zona elevada del apartamento. La centelleante mesa está hecha del más fino cristal, la cubtería es de oro y la disposición de flores exóticas añade vistosidad. Al igual que el salón, el comedor conecta con la terraza, pudiéndose ver la ciudad.

Cocina: Una brillante cocina blanca, completa, con todos los avances tecnológicos existentes.

Baño: Un enorme baño con un plato de ducha inmenso. Hay espejo cubriendo todas las paredes y una lujosa moqueta en el suelo.

Dormitorio: El dormitorio de Zelazny está completamente decorado en blanco y negro. Una cama de agua de matrimonio es el rasgo más característico de la habitación. Hay un armario/vestidor. Comparte las mismas vistas que el salón y el comedor, y una puerta corredera de cristal conecta con la terraza.

Pruebas incriminatorias

Durante la investigación del asesinato de su líder, los miembros de la secta de Ithaqua podrían tener la ocasión de visitar las casas de los demás. Ciertas pistas inusuales e incriminatorias pueden ser halladas en sus hogares.

Scott Alexander: Scott vive en un amplio estudio en la calle Queen oeste. El apartamento está lleno de pinturas y utensilios, y aunque una tirada de **Descubrir** encuentra las drogas escondidas, no hay nada inusual.

Marty Davison: Marty vive en un sucio y diminuto apartamento en la bulliciosa calle Yonge. No hay nada inusual aquí.

Philip Hodges: Philip Hodges vive en un lujoso apartamento en la calle Hazelton, en la exclusiva zona

de Yorkville. Un sistema de seguridad protege su apartamento y se requiere una tirada de **Electricidad** para anularlo. Dentro, una tirada de **Descubrir-20%** encuentra un amuleto de la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas escondido en un cajón del escritorio. Este es el amuleto que Hodges robó al hombre que asesinó y arrojó al agua.

Albert Shepard: Albert Shepard vive en un edificio con seguridad en la calle Bloor. Si los sectarios consiguen entrar sin llamar la atención del conserje e irrumpen en el apartamento de Shepard, no hallarán allí nada significativo.

Grant Hughes: Grant vive en un moderno apartamento en Queen's Quay este, junto a los muelles. Una tirada de **Descubrir** da con algo de pornografía infantil escondida en un armario, y un archivo con recortes de prensa sobre niños desaparecidos.

Catherine Mitterand: Catherine vive en un apartamento de Queen's Park Circle oeste. No hay nada raro en su apartamento.

Elizabeth Stride: La profesora Stride vive en un apartamento en la calle St. George en el distrito universitario. Una tirada de **Descubrir** da con ciertos objetos de la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas: un amuleto, una ballesta y una túnica.

Jeff Walter: Jeff vive en un pequeño pero cuidado apartamento en la calle Carlton. En su apartamento una tirada de **Descubrir/2** da con la placa y el uniforme de la policía de Ontario.

La Hermandad de Aquel que pisa las estrellas

Esta organización está formada por unos fanáticos chinos seguidores del dios Lloigor, Aquel que pisa las estrellas. Para las autoridades canadienses y aquellos familiarizados con las organizaciones criminales, la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas es comúnmente conocida como "La garra del dragón". Originaria de China, esta garra llegó hasta Norteamérica antes del cambio de siglo, junto con la antigua y secreta adoración de Lloigor. Solo un puñado conoce la verdadera naturaleza de "La garra del dragón" (para la mayoría no es más que un grupo de asesinos dedicados al contrabando de drogas entre las costas asiáticas y norteamericanas).

Aquellos que la conocen, respetan y temen a la Casa del dragón, ya que sus miembros son matones entrenados en el viejo arte del asesinato. Por dicha razón esta organización no ha solido ser molestada

Los entrometidos investigadores estadounidenses

Cuatro investigadores estadounidenses han venido a Toronto. Han estado siguiendo la pista de los adoradores de Lloigor e Ithaqua gracias al Dr. Hodges, quien espera usarlos como peones en su plan maestro. Hodges tuvo noticia reciente de las acciones de la Sra. Tierney y decidió aprovecharse.

El hijo de Gail Tierney, Andrew, desapareció misteriosamente hace un año, y ciertas pruebas descubiertas apuntaban hacia los Mitos. Philip Hodges ha indicado a la Sra. Tierney y al pequeño grupo de investigadores que los sectarios de Toronto pudieran estar relacionados con la desaparición de Andrew. En realidad las sectas de Ithaqua y de Lloigor no tienen nada que ver con su desaparición, pues fue asesinado por otros agentes de los Mitos.

Hodges ha estado en contacto con los investigadores desde su llegada, ayudándolos a hospedarse en la ciudad y encaminándolos hacia la "dirección correcta". Ha tenido mucho cuidado de mantener su relación con la secta en secreto, creyendo los estadounidenses que se trata de un colaborador.

Los cuatro estadounidenses han estado investigando las maquinaciones de los Mitos durante un año desde la desaparición de Andrew Tierney, un estudiante de física de 20 años de la Universidad de Búfalo. Los cuatro son de Búfalo, Nueva York. Confían totalmente en Hodges. Se hospedan en el hotel Royal York situado en la calle Front, a un paseo del puerto.

Manley Lockhart, detective privado, 39 años

Lockhart es un hombre alto, flaco y desaliñado que viste una desgastada gabardina. Es sensato, pero también ha visto

lo suficiente de los Mitos como para conocer la amenaza, y no dudará en hacer lo "necesario" ante cualquier amenaza con la que pudiera encontrarse. Originalmente fue contratado por la Sra. Tierney para encontrar a su hijo.

FUE 15 CON 11 TAM 14 INT 10 POD 12
DES 12 APA 11 EDU 13 COR 55 P.V. 13

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Patada 50% 1D6+1D4
Revólver .45 60% 1D10+2
Escopeta galga 12 40% 4D6

Habilidades: Camuflaje 35%, Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 25%, Conducir automóvil 45%, Contabilidad 15%, Crédito 35%, Derecho 35%, Descubrir 45%, Discreción 45%, Escuchar 45%, Hablar inglés 65%, L/E inglés 65%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Ocultarse 40%, Primeros auxilios 45%, Psicología 25%.

Terence Shapiro, abogado, 54 años

Shapiro es un hombre bien vestido y educado. Astuto e inteligente, es considerado en los círculos judiciales como uno de los mejores. Es bajo, calvo, con barba y bigote y gafas de cristal grueso. Ha sido durante mucho tiempo abogado y amigo de la Sra. Tierney.

FUE 10 CON 13 TAM 9 INT 18 POD 11
DES 10 APA 13 EDU 18 COR 50 P.V. 11

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Revólver .38 45% 1D10

Habilidades: Buscar libros 80%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 5%, Contabilidad 75%, Crédito 60%, Derecho 90%, Discusión 50%, Elocuencia 85%, Hablar inglés 90%, Hablar latín 45%, L/E inglés 90%, L/E latín 45%, Mitos de Cthulhu 5%, Psicología 35%.

Gail Tierney, periodista, 47 años

Tierney es una mujer inteligente, bien educada y atractiva cuyo único interés en los Mitos de Cthulhu reside en la desaparición de su hijo, Andrew. La a menudo dificultosa y aparentemente desesperada búsqueda de su hijo desaparecido ha hecho de ella una mujer fuerte y determinada.

FUE 10 CON 15 TAM 11 INT 15 POD 16
DES 11 APA 16 EDU 15 COR 45 P.V. 13

Armas: Revólver .22 60% 1D6

Habilidades: Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 35%, Descubrir 35%, Discusión 35%, Elocuencia 50%, Hablar francés 40%, Hablar inglés 75%, L/E francés 40%, L/E inglés 75%, Mitos de Cthulhu 10%, Psicología 50%.

Billy Vail, estudiante y atleta, 21 años

Billy Vail es un estudiante de 21 años. Destaca en lo deportivo, y acude a la universidad para entrenar. Es musculoso y bien parecido.

Era el mejor amigo de Andrew Tierney, y se ha visto involucrado en la investigación sobre los Mitos con la esperanza de dar con algunas pistas relacionadas con la desaparición de su amigo.

FUE 17 CON 16 TAM 15 INT 11 POD 12
DES 14 APA 18 EDU 13 COR 55 P.V. 16

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Cabezazo 35% 1D4+1D4
Patada 50% 1D6+1D4
Palo* 40% 1D8+1D4

*Arma a dos manos.

Habilidades: Ciencias ocultas 5%, Conducir automóvil 35%, Equitación 15%, Esquiar 40%, Esquivar 30%, Hablar inglés 65%, Lanzar 40%, L/E inglés 65%, Mitos de Cthulhu 5%, Nadar 45%, Psicología 25%, Saltar 50%, Trepar 65%.



por las autoridades, puesto que nadie está dispuesto a identificar o testificar contra sus miembros, y aquellos lo suficientemente valientes como para dar un paso adelante han sido silenciados por la garra.

La garra del dragón tiene su sede en una tienda china de importaciones en el corazón del Barrio chino llamada Compañía El loto negro.

Los miembros de la hermandad lucen tatuajes sobre sus pechos de un dragón celestial rodeado de estrellas, y emplean ballestas como armas (1 disparo cada 4 asaltos, 1D8+2 puntos de daño, 20% base, 90 metros de alcance). Esta banda de asesinos nunca se rinde, prefiriendo morir por sus propias manos antes que ser capturados.

Cuando la hermandad se entera de la muerte de uno de sus miembros en el apartamento de Zelazny, inmediatamente empieza a vigilar y seguir a los miembros de la orden, pudiendo incluso capturar a uno de ellos para averiguar lo que ocurrió realmente. Estos asiáticos son unos asesinos fanáticos, pero no matarán a los miembros de la orden hasta no saber la verdad.

Para más información sobre Lloigor, véase el *Compendio de monstruos*, página 80.

Miembro típico de la Hermandad

FUE 10 CON 12 TAM 8 INT 10 POD 13
DES 14 APA 9 EDU 6 COR 0 P.V. 10

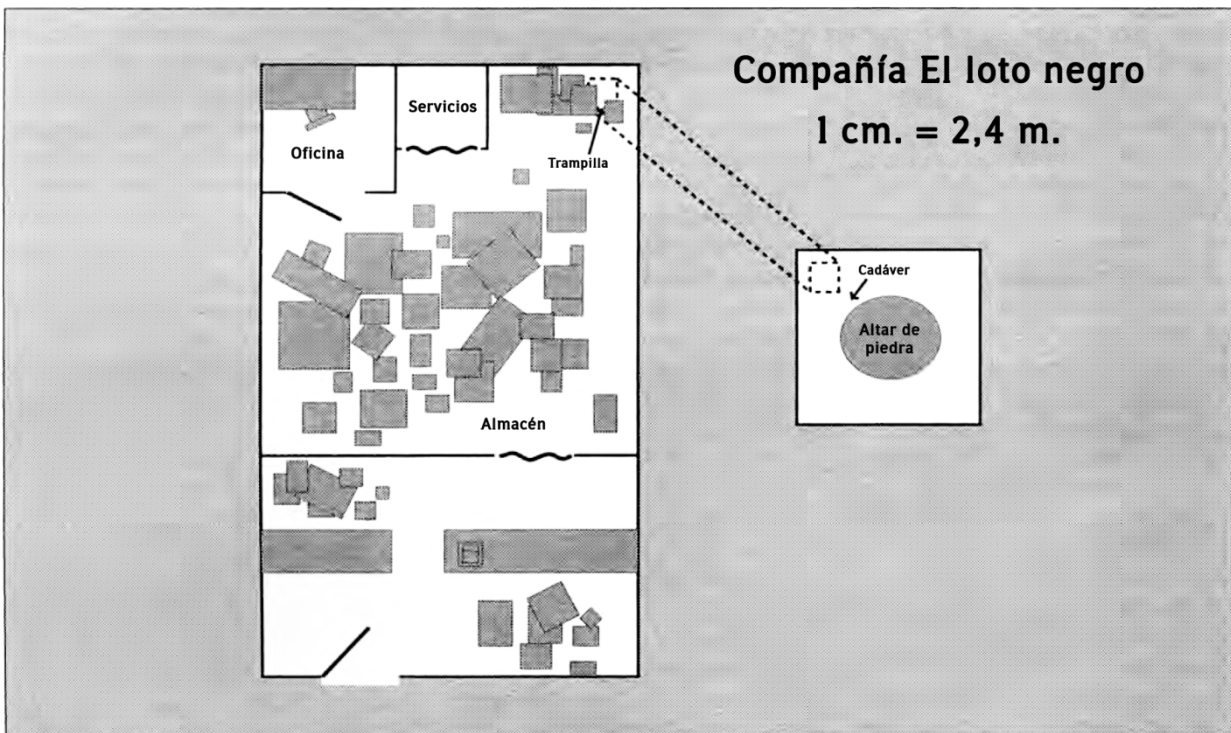
Armas: Puñetazo 60% 1D3
Ballesta 35% 1D8+2
Cabezazo 50% 1D4
Patada 50% 1D6
Cuchillo 25% 1D4+2
Catana de madera 40% 1D6

Habilidades: Artes marciales 40%, Ciencias ocultas 30%, Descubrir 50%, Discreción 35%, Escuchar 50%, Esquivar 25%, Hablar chino 30%, Hablar inglés 15%, L/E chino 30%, L/E inglés 15%, Mitos de Cthulhu 25%, Ocultarse 35%, Regatear 20%, Saltar 35%, Trepas 25%.

Hechizos: Ajar miembro, Consunción, Llamar a Lloigor.

Compañía El loto negro

Esta amplia tienda asiática de importaciones es la base secreta de La garra del dragón, y de su demente adoración a su oscuro dios, Lloigor. La parte delantera está decorada con motivos chinos de colores negro y verde chillón, y en una pared hay un raro mural que muestra a un dragón oriental atravesando un campo de estrellas. Un aspecto extraño de este mural es que los cuartos traseros del dragón son una masa de tentáculos. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** revela que el mural se trata de una representación de un dios alienígena conocido como "aquel que pisa las estrellas". Una segunda tirada de **Mitos de Cthulhu** lo identificará como Lloigor.



Hay estanterías con especias asiáticas, comida en lata, estatuillas, platos, servicios para el té y abanicos. Detrás del mostrador de cristal hay montones de raíces de panacea. La puerta tras el mostrador está cubierta por una cortina de diseño oriental que conduce a un almacén grande. Allí hay una pequeña oficina así como una trampilla que lleva al sótano y al santuario secreto.

Los empleados vigilan cuidadosamente a todo aquel que parezca sospechoso o actúe de forma rara, y siempre hay al menos 1D6 de ellos en el local.

A pesar de que las estanterías están llenas con todo tipo de rarezas asiáticas, no hay nada inusual en la tienda.

Oficina: La puerta de esta habitación suele estar cerrada (tirada de **Cerrajería** para abrirla, o FUE contra FUE 16). La oficina está desordenada y sucia, con el aire viciado, olor a incienso y algo más (tiradas de **Conocimientos/2**, **Farmacología/2** o **Química/2** lo reconocerá como opio). Un viejo escritorio de metal está cubierto de papeles, todos escritos en chino. Si se traducen, se averiguará que son albaranes de algunos productos importados, así como pedidos y correspondencia entre Canadá y China. Una tirada de **Descubrir** seguida de otra de **Idea** identificará un número de teléfono perteneciente a la profesora Elizabeth Stride.

Almacén: Esta amplia y húmeda área está llena de cajas. A primera vista la mayoría de las cajas parecen contener especias, latas de comida, chucherías, etc. Una tirada de **Descubrir** permite dar con unos paquetes que contienen una sustancia marrón y agria ocultos dentro de estatuillas de cerámica. Una tirada de **Química** o **Farmacología** la identifica como opio.

Otra tirada de **Descubrir** revela una trampilla, parcialmente camuflada bajo cajas y papeles. Esta conduce al santuario secreto de Lloigor bajo el almacén.

Santuario secreto de Lloigor: Esta pequeña habitación es húmeda y la impregna un hedor a podrido. Encima de un altar de piedra hay una masa de velas e incienso que iluminan la habitación y la llenan de un fino humo. El mismo dragón celestial tentaculado está pintado en las paredes, suelo y techo. Estas representaciones son incluso más cósmicas y horribles, requiriendo una tirada de **COR 0/1**. Una pila de huesos aparentemente humanos se sitúa en el suelo ante el altar y hay muchas calaveras encima del mismo, con las velas deritiéndose sobre ellas como si de sangre se tratase. El suelo y las paredes están salpicados de lo que parece ser sangre.

Al pie del pesado altar de piedra yace en cuclillas el

marchito y diezmado cadáver de un anciano asiático. Sentado a modo de loto, la cabeza del cadáver se inclina rígidamente hacia un lado, con sus cuencas vacías y secas y su arrugada boca abierta con un eterno gemido. Su ropaje posee tiras de seda y está decorado con alhajas doradas (todas con el mismo dragón tentaculado). Sus uñas son largas cuales garras, y su pelo trenzado y su largo bigote están cubiertos de telarañas. Verlo cuesta **0/1D3** puntos de COR.

El cadáver es el de un viejo sacerdote de Lloigor. Muerto hace centurias, el cuerpo momificado es reverenciado por la fanática hermandad. En ciertas ceremonias del culto la boca del cadáver se mueve y habla, transmitiendo la sabiduría del dios a la hermandad. Presenciarlo cuesta **1/1D6+1** puntos de COR. Se requiere un sacrificio de sangre para que hable. La momia habla en chino, y sus frases son alegóricas y metafóricas. Hay un **35%** de probabilidades de que haya **1D3** sectarios fumando opio en esta cámara. A elección del Guardián, el sacerdote podría ponerse a hablar cuando los sectarios descubran el santuario.

Aquí siempre hay muchas ballestas y amuletos de la secta.

Los Wendigos

El Dr. Hodges ha contactado con un grupo de tres Wendigos (criaturas que sirven al poderoso Ithaqua). Estos monstruos esperan en la nieve de las islas de Toronto, pero llegarán en 1D6+2 minutos si Hodges las llama.

Los tres Wendigos de Hodges

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
FUE	19	17	18
CON	16	19	18
TAM	13	21	18
INT	13	14	13
POD	10	14	13
DES	12	13	13
P.V.	15	20	18
B.D.	+1D4	+1D6	+1D6

Movimiento: 8/90 volando.

Armas: Zarpa 30% 1D8+BD

Mordisco 25% 1D4+terror

Armadura: 6 puntos de piel gruesa. Si se les atraviesa el corazón con algo caliente, mueren en el acto; para acertar en el corazón hay que sacar el 10% o menos de la habilidad en la tirada de impacto.

Hechizos (nº 2): Llamar a Ithaqua.

Habilidades: Discreción 55%, Ocultarse 75%, Seguir rastros 75%.

COR: 0/1D6; 0/1D2 por oír su aullido espectral.

Para más información sobre los Wendigos, véase el *Compendio de monstruos*, página 52.

El ojo de Ithaqua

El ojo de Ithaqua es un cristal opaco de color rojo del tamaño de una pelota de béisbol y tiene símbolos grabados hace eones por los extinguidos Voormis. Se trata de un poderoso punto focal para los rituales de la secta, y sirve como canalizador entre Ithaqua y sus adoradores. El único miembro de la orden que entendía la total complejidad del ojo era Zelazny (ninguno de los demás, incluido Hodges, ha descubierto su verdaderos poderes).

Uno de los poderes del artefacto es la capacidad de invocar a Ithaqua. Todo aquel que porte el ojo y realice el hechizo *Llamar a Ithaqua* tendrá éxito automáticamente, apareciendo éste tras 1D10+10 minutos. No obstante, todo aquel que invoque a Ithaqua con el ojo, será transformado en un Wendigo (el precio a pagar por obtener la bendición del dios). También permite controlar a los Wendigos como si se hubiese tenido éxito en C/A a uno.

La ceremonia

Hodges ha preparado un túmulo de nieve en una isla de Toronto. Planea usar el ojo de Ithaqua para llamar a su terrible dios para ser bendecido por él. Necesita que los miembros de su secta no sospechen de la ceremonia.

Si el Dr. Hodges consigue atraer a los sectarios hasta las islas para la gran ceremonia, sólo precisará invocar a Ithaqua mientras sostiene el ojo. Ithaqua aparecerá tras 1D10+10 minutos. Todos los presentes oirán primero su terrible aullido transportado por el helado frío de la noche. Enseguida aparecerá un par de estrellas rojas en el cielo; mientras las observan, éstas parecen agrandarse, más y más. Pronto debería quedar claro que las estrellas se están acercando, y rápidamente la monstruosa forma de Ithaqua podrá distinguirse (las estrellas rojas eran sus ojos).

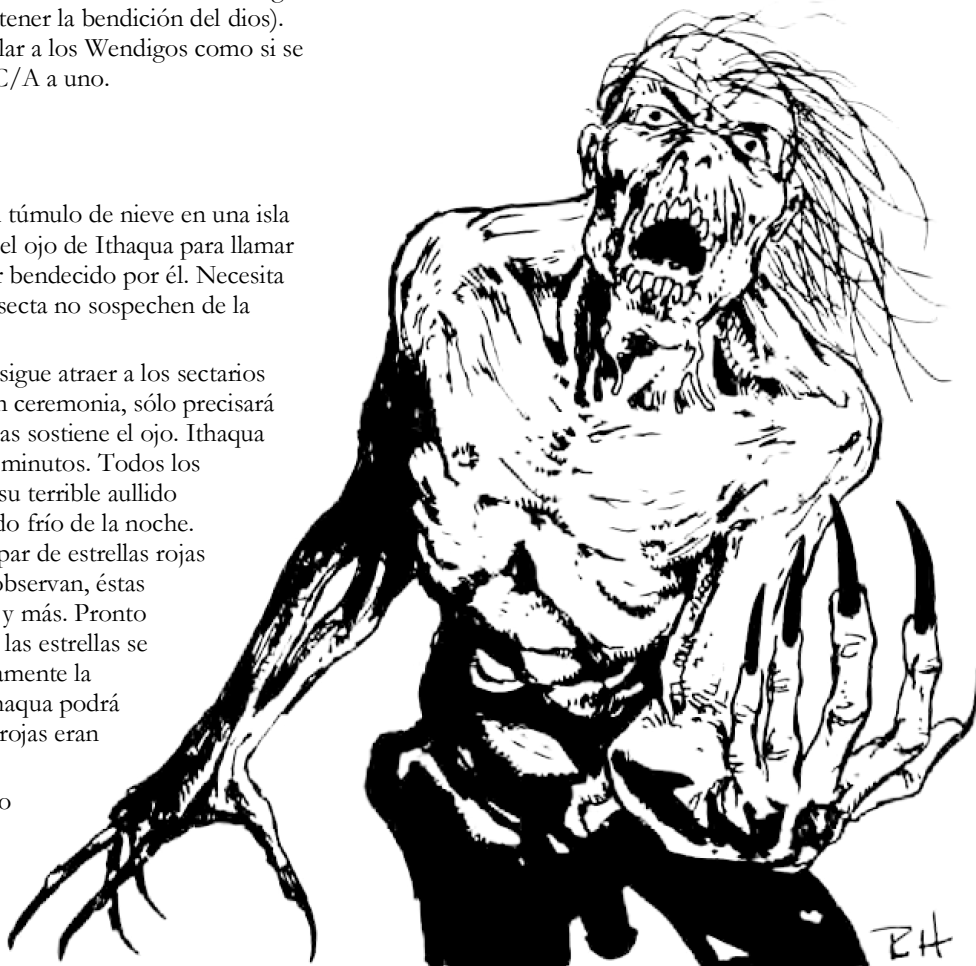
El poderoso Wendigo cruzará el cielo, arremolinando la nieve en torno a todos los presentes, excepto Hodges. Una vez el

sacrificio haya tenido lugar, Ithaqua bendice al Dr. Hodges.

El fin

Las bendiciones de Ithaqua no son para los cuerdos o los buenos de corazón. Todo aquel que reciba estas bendiciones empezará a mutar. Dentro de 1D10+3 minutos se sufre una dolorosa transformación en Wendigo para servir al poderoso Ithaqua. Los así transformados pierden toda su humanidad y la mayor parte de sus recuerdos y conocimientos, tornándose una bestia y dirigiéndose al frío cielo nocturno para servir a su nuevo amo. Estos seres humanos desaparecen para siempre.

Si los demás sectarios descubren el plan de Hodges y lo detienen, tendrán que elegir a un nuevo líder. Cualquiera particularmente malvado y leal podría llamar la atención de Ithaqua, quien pudiera “recompensarle” con algunos conocimientos sobre los Mitos, un hechizo, POD, etc. R



Uno de los Wendigos

Estadísticas

Scott Alexander, 28 años, artista

FUE 10 CON 15 TAM 14 INT 11 POD 9
DES 14 APA 17 EDU 16 COR 26 P.V. 15

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Patada 25% 1D6
Bastón-espada 30% 1D6

Habilidades: Astronomía 25%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 45%, Esquivar 28%, Farmacología 35%, Fotografía 50%, Habilidad artística (pintar) 50%, Hablar inglés 80%, L/E inglés 80%, Mitos de Cthulhu 19%, Regatear 25%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua, Pesadilla.



Te metiste de pleno en la droga cuando tenías 13 ó 14 años, momento en el cual descubriste lo divertido de los alucinógenos. A lo largo de los años te has dado cuenta de que la droga inspiraba tus obras, y a partir de sus extrañas y vividas "visiones" has logrado desarrollar un estilo único. Hará un año o así, mientras estabas

colocado, te "visitó" un hombre negro con ojos rojos que te dijo que serías un gran artista si rendías tu voluntad a él. Considerando que te lo merecías, confiaste en aquel hombre y accediste. Inmediatamente después fuiste dirigido al Dr. Anton Zelazny y a su culto a Ithaqua mediante una serie de sueños. Has sido un miembro leal desde entonces, y has empezado a ganar reconocimiento entre los círculos artísticos de Toronto.

Esperas llegar a ser algún día el líder de la Orden secreta de El que camina en el viento, y empleas el poder que te otorga tu posición para experimentar las "visiones" que inspiran tu obra, así como para ganar el respeto de los miembros más veteranos, quienes te miran por encima del hombro. No tienes problemas con matar si la situación te fuerza a ello.

Marty Davison te cae bien. Se trata de alguien agradable, y es de tu edad. También suelen mirarla por encima del hombro. De todos los de la secta, es la única que se ve contigo fuera de las reuniones.

El Dr. Philip Hodges suele adularte, y odias el modo en que te mira.

No conoces lo suficiente a Grant Hughes como para formarte una opinión sobre él, aunque algo sabes. No hace mucho acudiste a su apartamento a petición de la secta y allí lo

viste en compañía de una niña. No mucho después viste la fotografía de la niña en las noticias de la tarde (desapareció el mismo día que la viste con Hughes). No se lo has contado a nadie... por ahora.

No te gusta Catherine Mitterand, se muestra excesivamente fría contigo.

Albert Shepard es un buen tipo. Es vulgar, tosco y desagradable, pero te cae bien porque suele irritar a Catherine.

Te cae bien la profesora Elizabeth Stride... no te trata con desprecio. Sin embargo, no la conoces tanto como te gustaría.

Jeff Walter parece un buen tipo, aunque no sueles mezclarte con esa clase de gente.

Te sientes intimidado por el Dr. Anton Zelazny. No podrías ponerle un dedo encima, ya que hay algo muy poderoso en él... tal vez sea porque dirige al grupo.

Dr. Philip Hodges, 55 años, psiquiatra

FUE 11 CON 15 TAM 12 INT 18 POD 10
DES 8 APA 11 EDU 19 COR 50 P.V. 14

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Patada 25% 1D6
Ballesta 50% 1D8+2

Habilidades: Buscar libros 30%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 25%, Crédito 70%, Derecho 10%, Esquivar 16%, Farmacología 35%, Hablar inglés 95%, Hablar latín 40%, Hipnosis 35%, Informática 10%, L/E inglés 95%, L/E latín 40%, Mitos de Cthulhu 75%, Persuadir 35%, Primeros auxilios 40%, Psicoanálisis 75%, Psicología 90%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua, Nublar la memoria, Garra de Nyogtha, Congelación de Ithaqua, Contactar con un Wendigo, Desviar el daño, Inducir el pánico, Sugestión mental, Explosión mental.

Hace muchos años, cuando eras estudiante en la Universidad de Toronto, tú y tu compañero Anton Zelazny os topasteis con un mustio libro de misterioso saber esotérico en la sección de libros raros de la biblioteca de la universidad. Intrigados por la lectura, los dos os pusisteis a investigar otros libros y materiales de



temática relaciona y así empezasteis a indagar en las artes arcanas. Ambos comenzasteis a experimentar extraños sueños acerca de planicies heladas, razas prehumanas y vacíos estelares. En esos sueños, un hombre oscuro con ardientes ojos rojos acudía a vosotros repetidamente, hablándoos del grande y poderoso Ithaqua, El que camina en el viento, y el poder que podríais poseer si aceptabais su ofrecimiento. Y así dio comienzo vuestra adoración a Ithaqua. Finalmente atrajisteis a otros, y formasteis la Orden secreta de El que camina en el viento.

Siempre has creído que deberías ser el líder de la secta (puesto que tú fuiste elegido por Ithaqua), y a lo largo de los años este sentimiento se ha ido transformando de envidia a odio. Has planeado matar a Zelazny, quien cree que eres demasiado débil como para dirigir la orden. Recientemente tu plan ha cristalizado.

Esta tarde llevaste a un miembro de la Hermandad de Aquel que pisa las estrellas hasta los muelles, donde lo estrangulaste, robándole su arma y su colgante. Luego arrojaste su cuerpo al mar. Entonces condujiste a un segundo miembro de la hermandad hasta el apartamento de Anton Zelazny, donde lo asesinaste con el hechizo Garra de Nyogtha. Zelazny estaba a punto de morir; cuando regresó a casa descubrió el cuerpo del asiático sobre la nieve de la terraza donde le mataste. Mientras examinaba el cadáver, te acercaste a él y le disparaste con la ballesta de la hermandad en el pecho, colocándole el aún caliente corazón de la otra víctima en su mano, dando la impresión de que ambos se habían matado mutuamente. Luego robaste el artefacto sagrado de la secta: el ojo de Ithaqua. Usaste el hechizo Nublar la memoria sobre el conserje para ocultar tu rastro.

Con el ojo de Ithaqua planeas celebrar un antiguo ritual que te hará ser bendecido por Ithaqua, siendo así tú el elegido de El que camina en el viento. También planeas utilizar a los demás miembros del culto como sacrificio para obtener el favor de Ithaqua, aunque la conjunción estelar necesaria para el ritual se dará dentro de tres noches. Hasta entonces tienes que hacer que sigan una pista falsa. Planeas realizar este gran ritual en una isla de Toronto donde ya has erigido un montículo de nieve para el evento. Aquí es donde has escondido el ojo hasta la noche de la ceremonia. También has contactado con un grupo de tres Wendigos para la noche del gran ritual. Si los llamas antes, aparecerán tras unos minutos.

Para complicar más la cosa, has contactado con un grupo de investigadores estadounidenses y los has puesto tras la pista de la secta asiática. Esperas que la presencia de estos investigadores y los problemas que acarreen a tu banda rival provoquen la suficiente confusión como para ocultar la verdad el tiempo suficiente. Los investigadores se hospedan en el hotel Royal York, y has estado en contacto con ellos desde que llegaron ayer a Toronto.

Eres todo un genio, y tu magnífico plan se va entrelazando a lo largo de una intrincada red. Pronto obtendrás el favor de Ithaqua.

Sientes poco respeto hacia el resto de los humanos, y toleras al resto de la secta a pesar de que no te cae bien. Todo esto lo camuflas mostrándote cordial, amable y educado. Nunca muestras tus verdaderos sentimientos. No dudarías en asesinarlos si la situación te forzase a ello, aunque deberías esperar al ritual para sacrificarlos.

Marty Davison, 27 años, roquera

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

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4

Patada 25% 1D6+1D4

Navaja automática 35% 1D4+1D4

Habilidades: Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 35%, Discreción 35%, Escuchar 45%, Esquivar 32%, Farmacología 20%, Habilidad artística (cantar) 35%, Hablar inglés 70%, L/E inglés 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Psicología 25%, Regatear 25%, Tocar instrumento (guitarra) 60%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua.

Has estado interesada en la música desde que tienes uso de razón (fue tu primer amor... es tu vida y tu amante).

Formaste tu primera banda cuando tenías 16 años, aunque resultó un completo desastre de corta duración. En los años siguientes entraste en otras bandas, tocando en algunos garitos, y realmente hiciste dinero,

pero la fama y el éxito seguían eludiéndote. Fue en una tarde de invierno hace algunos años cuando se te acercó un hombre con una voz extraña e hipnótica al terminar un concierto. El extraño te dijo que tendrías éxito en la música si confiabas en él y en lo que te decía. No habías alcanzado el éxito en mucho tiempo, estabas cansada de los degradantes días de trabajo, tocando en antros mugrientos y pegada a una carretera sin fin, así que aceptaste. Aquel hombre te dio el número de teléfono del Dr. Anton Zelazny, diciéndote que lo llamasess y que te unieses a su grupo, logrando a cambio la gloria y la fama. Casi inmediatamente después de unirse al grupo de Zelazny tu banda se hizo localmente famosa y empezaste a hacerte un nombre. A pesar de que no has vuelto a ver a aquel extraño hombre, sueñas con él de vez en cuando, y en tus sueños te asegura que alcanzarás la fama si te mantienes fiel a la secta.

Esperas llegar a ser algún día la líder de la orden, y usas el poder y los conocimientos arcanos de tu posición para asegurar tu



fama y éxito. Aunque no eres violenta, matarías si la situación lo requiriese.

Scott Alexander te cae bien, aunque no se deja conocer. Es el más próximo a tu edad, y también suele ser mirado por encima del hombro por los miembros más veteranos. De todos los miembros, él es el único dispuesto a pasar algún tiempo con los demás fuera de las reuniones de la secta.

El Dr. Philip Hodges te mira con superioridad. Aborreces el modo en que te observa.

A Grant Hughes no lo conoces del todo, pero parece un tipo legal.

Catherine Mitterand no te gusta demasiado; se muestra muy fría hacia ti, pero la ignoras.

Albert Shepard es un auténtico cerdo, y no le respetas.

La profesora Elizabeth Stride te cae bien; no te trata con inferioridad. No la conoces del todo bien.

Sabes algo acerca de Jeff Walter y que todos ignoran: ¡es un policía! Hace algunos años te detuvo durante una bronca en una de tus actuaciones, sin embargo, parece no reconocerte. Crees que pudiera ser un topo, y por eso te muestras cautelosa con él; no te importa mucho si anda detrás de alguno de los miembros de la secta, pero si va detrás de todo el culto podrías estar en peligro. Si revelases la verdad a los demás no cabe duda de que le matarían, pero por ahora no has dicho nada, prefiriendo mantenerte en silencio y ver qué pasa. Si creyeras estar amenazada por él, considerarías asesinarlo si contases con una tapadera.

No profesas un gran respeto hacia el Dr. Anton Zelazny, al menos como líder de la orden. Siempre se ha mostrado muy simpático contigo y te ha hecho sentir parte del grupo, pero no le conoces bien personalmente.

Grant Hughes, 39 años, autor

FUE 14 CON 15 TAM 15 INT 17 POD 12
DES 11 APA 13 EDU 15 COR 40 P.V. 15

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4
Patada 25% 1D6+1D4

Habilidades: Buscar libros 50%, Ciencias ocultas 50%, Crédito 35%, Descubrir 35%, Elocuencia 30%, Escuchar 35%, Esquivar 22%, Fotografía 2%, Hablar alemán 40%, Hablar inglés 75%, Historia 45%, Informática 25%, L/E alemán 40%, L/E inglés 75%, Mitos de Cthulhu 20%, Psicología 30%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua, Pesadilla, Sugestión mental.

Llevas escribiendo desde que recuerdas, pero no ha sido hasta hace poco cuando has logrado el éxito. Ahora te encuentras entre los autores más populares de Norteamérica. Tu fascinación por el lado oscuro de la naturaleza humana te ha llevado a introducirte en los Mitos de Cthulhu. Hace algunos años

visitaste en numerosas ocasiones al asesino en serie Morris Freemont, "el vampiro bermellón", quien cumplía cadena perpetua en una prisión para criminales dementes en las afueras de Chicago. Freemont solía hablar crípticamente sobre extraños "dioses" y sectas de antiguas razas "no humanas" que adoraban a cosas

impronunciables en los rincones más lejanos y ocultos de la Tierra. Intrigado por lo que aquel loco te había contado, iniciaste tu propia investigación, y finalmente diste con una copia olvidada del libro de Von Juntz, Cultos inconfesables, en una biblioteca de Berlín. De algún modo lo que leíste en aquel viejo tomo tenía sentido para ti. Al final, mediante una serie de sueños, te uniste al grupo de Anton Zelazny.

Posees un secreto más oscuro que tu adoración a los Mitos: ¡eres un asesino de niños! No estás seguro de cuándo, dónde ni por qué, pero en los últimos años has descubierto un indescribible torrente de sensaciones mediante la tortura sexual y el asesinato de niños... sensaciones que te controlan y te vuelven frenético. Has sido el responsable de la desaparición de cerca de una docena de niños en Ontario durante los últimos tres o cuatro años. Nadie ha conectado contigo las desapariciones o sospecha de tus fechorías.

Los sueños que te condujeron a Zelazny contenían niños en ellos (tus víctimas). Los niños poseían rojos ojos ardientes y te encaminaban hacia el culto de Ithaqua. Esperas dirigir la orden algún día y disfrutar de tus perversas fantasías con el poder derivado de tu posición.

En realidad tu COR es de 0, aunque logras controlarte lo suficiente bien como para que nadie sospeche que estás loco. Asesinar nunca ha sido un problema para ti, aunque tus víctimas han sido siempre niños.

Scott Alexander te parece un buen chaval, pero no tienes tiempo para alguien tan dejado que no puede sentir lo intrincado del placer... ni del dolor.

No soportas a Marty Davison, aunque nunca te ha hecho nada.

El Dr. Philip Hodges te cae bien, se trata de un hombre que ejerce un poder increíble... un hombre que se gana la vida metiéndose en las mentes de los mentalmente inestables.

Catherine Mitterand es fría y distante, aunque te sientes en concordancia con ella.

Albert Shepard es un cerdo, torpe, inculto y vulgar. Es apenas vil, y ciertamente no te inspira.



La llamada de Cthulhu

La profesora Elizabeth Stride es una mujer estupenda, y te muestras cariñoso con ella... bueno, tan cariñoso como puedes serlo. Ha experimentado grandes cosas en sus viajes, y la admiras por ello.

Te gusta Jeff Walter, lo admiras por superponer su cuerpo a los rigores de la gimnasia. Si te gustasen los adultos, este tipo resultaría entretenido.

El Dr. Anton Zelazny no te impresiona, no es lo suficiente malvado como para mantener la posición de líder.

Catherine Mitterand, 48, legisladora

FUE 10 CON 15 TAM 13 INT 15 POD 13
DES 11 APA 17 EDU 15 COR 48 P.V. 14

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Patada 25% 1D6
Revólver .22 35% 1D6

Habilidades: Buscar libros 35%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 25%, Contabilidad 15%, Crédito 45%, Derecho 50%, Discusión 40%, Escuchar 30%, Esquivar 22%, Fotografía 25%, Hablar francés 75%, Hablar inglés 75%, Historia 25%, Informática 20%, L/E francés 75%, L/E inglés 75%, Mitos de Cthulhu 17%, Psicología 35%, Regatear 25%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua.



Tu familia ha adorado a El que camina en el viento durante generaciones: tu bisabuelo llegó a verse involucrado en este oscuro culto cuando cazaba en el norte de Québec. La historia que te han contado siempre es que tu bisabuelo se perdió durante una ventisca. Durante días languideció en un refugio improvisado a

partir de ramas de pinos y nieve. Al final, justo a las puertas de la muerte, una rara figura se le apareció diciéndole que seguiría vivo si doblegaba su voluntad al gran dios del páramo. Accedió, y firmó un pacto con el agente de Ithaqua en el que se comprometía a que las futuras generaciones que llevarsen su sangre serían devotas de El que camina en el viento. Tu bisabuelo vivió muchos años, transmitiendo la veneración Ithaqua de generación en generación. Dentro de ti crees que buena parte de tu éxito político se debe a tu adoración hacia las poderosas fuerzas de los Mitos. Te uniste al grupo de Zelazny a través de una serie de sueños.

The Unspeakable Oath XI

Pagan Publishing, 1994

Sin que nadie lo sepa, eres la responsable del fatal "accidente" que se cobró la vida de un rival político hace unos pocos de años. La abogada Kira Winters murió al caerse por la ventana de su oficina en una décima planta. Winters era el único obstáculo entre ti y tu asiento en la Asamblea legislativa. Evidentemente, asesinar no te representa un problema siempre y cuando salgas impune. Deseas desesperadamente dirigir la secta y tomar tu merecida posición como la elegida de Ithaqua.

No soportas a las chicas punk como Marty Davison con sus inclinaciones anarquistas. No te cae bien, y te muestras muy fría hacia ella.

El abuso que Scott Alexander hace de las drogas representa una amenaza para ti. No te gusta ni confías en él, así que mantienes las distancias.

Respetas en secreto al Dr. Philip Hodges debido a su éxito, su profesionalidad y por ser miembro fundador de la orden.

Grant Hughes parece ser un tipo decente, aunque no lo conoces del todo bien como para poder juzgarlo.

Albert Shepard es un cerdo, y ni siquiera le ocultas tu desagrado.

Sabes algo acerca de la profesora Elizabeth Stride que no has contado a nadie. No hace mucho tiempo te encontrabas en el barrio chino almorzando cuando la viste dirigiéndose a la tienda El loto negro. La viste cruzar la calle y te diste cuenta de que el oriental que estaba detrás del mostrador parecía conocerla. También la viste meterse detrás del mostrador y entrar en la parte trasera; estuvo allí dentro bastante tiempo. No estás segura de lo que hacía allí, y todavía no se lo has contado a nadie...

Aprendiste algo en el instituto acerca de que los escoceses son solo buenos para una cosa. Encuentras atractivo a Jeff Walter y no dudarías en usarlo para "esa cosa", aunque no has tenido oportunidad ni lo pretendes.

El Dr. Anton Zelazny cuenta con tu mayor respeto y admiración como un hombre de éxito y sumo sacerdote del culto. No dudarías en ponerte de su parte si hubiese un enfrentamiento de poder en la orden.

Albert Shepard, 48 años, director de banco

FUE 10 CON 13 TAM 17 INT 16 POD 14
DES 8 APA 9 EDU 19 COR 52 P.V. 15

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4
Patada 25% 1D6+1D4
Revólver .38 30% 1D10

Habilidades: Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 20%, Contabilidad 55%, Crédito 65%, Derecho 45%, Elocuencia 25%, Esquivar 16%, Hablar francés 35%, Hablar inglés 95%, Informática 25%, L/E francés 35%, L/E inglés 95%, Mitos de Cthulhu 19%, Psicología 25%, Regatear 30%.

Hechizos: Contactar con un Wendigo, Llamar a Ithaqua.



Hace unos pocos años viajabas hacia Vancouver cuando tu avión se vio metido en una tormenta que ocasionó problemas. En pocos minutos quedó claro que os estrellaríais. Estabas aterrorizado.

Estúpidamente te pusiste a gritar a alguien que te perdonase la vida. Los demás pasajeros estaban chillando y llorando y todo

aquellos parecía una horrible pesadilla a cámara lenta.

Recuerdas haber visto pasar toda tu vida ante tus ojos. El avión se estrelló, formando una bola de fuego al impactar contra la tierra. Fuiste el único superviviente del accidente que se había cobrado más de cien vidas. Cuando más tarde regresaste a Toronto, un hombre te hizo una visita al banco, un hombre de ojos rojos que afirmó haber oído tus plegarias y que ahora debías unirte al culto, creyendo que aquel era tu destino por haberte salvado del tremendo accidente. No tienes ningún problema a la hora de asesinar y no dudarías en llegar a ello si la situación lo requiriese.

Scott Alexander parece un buen tipo... te gusta.

Marty Davison no parece tener mucho respeto hacia la autoridad, cosa que te irrita... no te cae bien.

El Dr. Philip Hodges te cae bien, pero el modo en que te mira te pone de los nervios.

Hay algo en Grant Hughes que no te gusta, pero no puedes ponerle ni un dedo encima.

Catherine Mitterand es un infierno de mujer, llena de coraje. Hay unas cuantas cosas que podrías enseñarle.

La profesora Elizabeth Stride es una verdadera dama, serena, inteligente y probablemente salvaje en la cama.

Jeff Walter es un gran tipo, y envidias su físico. Lo has visitado en el gimnasio algunas veces... pensando en apuntarte y volver a tener el cuerpo delgado que tenías cuando eras adolescente.

Respetas al Dr. Anton Zelazny, ha alcanzado el éxito y es un hombre poderoso.

Elizabeth Stride, 39 años, profesora de historia

FUE 9 CON 15 TAM 13 INT 18 POD 11
DES 15 APA 16 EDU 17 COR 38 P.V. 14

Armas: Puñetazo 50% 1D3

Patada 25% 1D6

Florete 45% 1D6

Ballesta 50% 1D8+2

Habilidades: Antropología 5%, Arqueología 10%, Buscar libros 50%, Charlatanería 10%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 25%, Crédito 25%,

Derecho 10%, Elocuencia 25%, Esquivar 30%, Física 5%, Hablar chino 35%, Hablar inglés 85%, Historia 75%, Informática 15%, L/E chino 35%, L/E inglés 85%, Mitos de Cthulhu 50%, Psicología 25%, Química 10%.

Hechizos: Absorción de poder, Ajar un miembro, Consunción, Levitar, Llamar a Ithaqua, Llamar a Lloigor.

Fuiste consciente de la existencia de los Mitos de Cthulhu durante un viaje a oriente hace muchos años. En aquel tiempo estudiabas a los salvajes Tcho-tchos y te interesabas por el panteón de sus deidades paganas:

Chaugnar Fagn, Lloigor, Zhar y otros. Tras meses de cuidadoso estudio, la tribu terminó permitiéndote presenciar uno de sus rituales paganos. En aquella profética noche algo respondió a las plegarias de los salvajes: algo enorme, que se retorció, una entidad poderosa. El dios Lloigor se apareció ante ti en todo su gran esplendor y en aquel instante tuviste una visión de la verdadera naturaleza del universo... algo que comprendiste. Aquella noche te iniciaste en el culto de Aquel que pisa las estrellas y se te instruyó para contactar con La garra del dragón cuando volvieres a Toronto. A pesar de que desconfiaban de ti al principio, terminaron admitiéndote en la secta de Lloigor.

Más tarde se te ordenó contactar con Anton Zelazny y unirte a su grupo para vigilar a la secta rival. Lograste infiltrarte con éxito y mantienes a la hermandad informada de sus actividades. Has procurado ocultar tu afiliación a la hermandad y nadie parece sospechar. Has matado antes y ciertamente no vacilarías en volverlo a hacer si te descubriesen, o para servir a Lloigor.

Te muestras tolerante hacia el resto de miembros del culto a Ithaqua pero no te gustan particularmente. Ocultas tu afiliación a la hermandad mostrándote educada, cordial y simpática hacia los demás, sin dejarte nunca llevar por tus verdaderos sentimientos. No dudarías en matarles si la situación lo requiriese.



Jeff Walker, 27 años, atleta

FUE 17 CON 16 TAM 16 INT 14 POD 12
DES 16 APA 14 EDU 14 COR 50 P.V. 16

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D6

Patada 25% 1D6+1D6

Pistola .45 40% 1D10+2

Palo 45% 1D6+1D6

Habilidades: Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 40%, Crédito 22%,

Derecho 35%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Equitación 15%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Hablar inglés 70%, Lanzar 35%, L/E inglés 70%, Mecánica 35%, Medicina forense 15%, Mitos de Cthulhu 10%, Nadar 35%, Ocultarse 30%, Primeros auxilios 40%, Psicología 15%, Saltar 35%, Trepas 55%.

Hechizos: Llamar a Ithaqua.



En realidad no eres un sectario. Eres un policía infiltrado. Las autoridades locales han estado vigilando a Anton Zelazny desde hace largo tiempo, sospechoso de estar involucrado en el crimen organizado. Hace algún tiempo la Policía montada de Canadá decidió dar un golpe de efecto al caso Zelazny, y te eligieron a ti

para ello. Debías acercarte a él, reunir pruebas incriminatorias y montar una redada para su arresto.

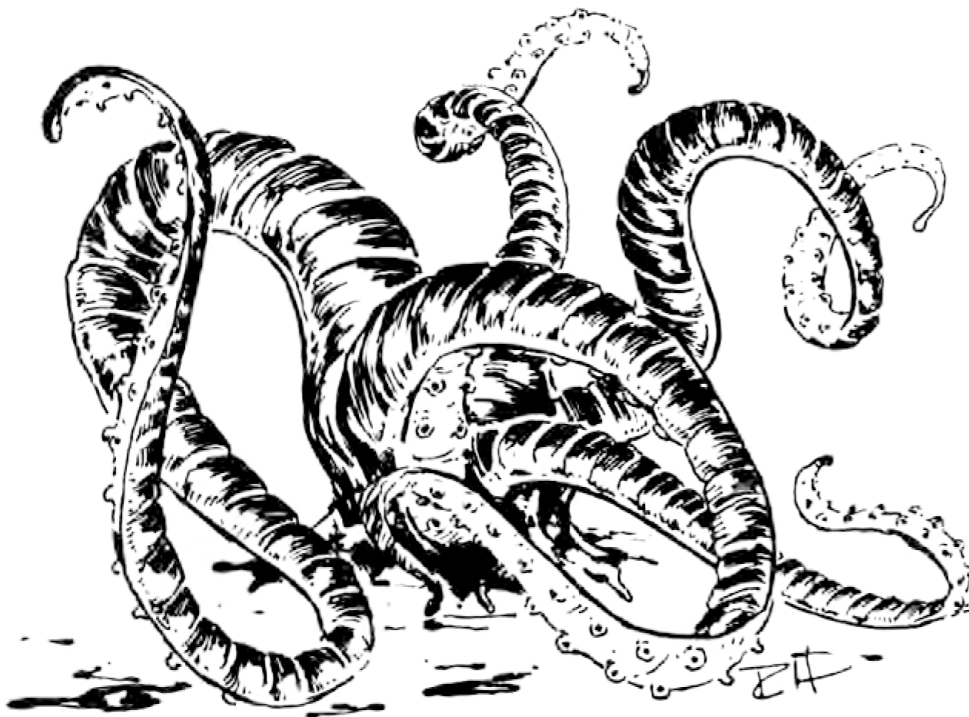
Te has hecho pasar por entrenador en un pequeño gimnasio del centro de la ciudad, situado en el mismo edificio en el que Zelazny lleva a cabo sus actividades, y no lejos de su apartamento. Vigilaste al doctor, empezaste a entablar conversación con él todos los días y terminaste acercándote. Al

final un día te preguntó si estarías interesado en unirse a un pequeño grupo del que él formaba parte. Accediste, y aquella noche te viste en su apartamento. Aquella fue tu primera exposición al culto de Ithaqua y a los Mitos de Cthulhu. Te mantienes pegado a él, enterándote de lo que puedes del grupo.

Te has visto expuesto a cosas horribles e inquietantes, pero tienes un trabajo que hacer y crees estar cerca de descubrir algo muy importante, algo que podría acabar con todos los miembros de la secta. Todavía no has presenciado algo realmente ilegal, aunque sospechas de muchos miembros. Sabes que Scott Alexander está metido en el mundo de las drogas, sospechas de juego sucio en política por parte de Catherine Mitterand, y que Albert Shepard pudiera estar implicado en algo turbio a través del Banco de Montreal. Anton Zelazny, no obstante, sigue siendo el pez gordo, estás tan convencido de que está metido en un asunto ilícito que casi puedes palparlo.

Ocultas la verdad con mucho cuidado, te matarían si supiesen que eres policía. Por supuesto, no participarás en ningún acto delictivo como un asesinato, un robo, etc., aunque participarías en algún que otro delito menor con tal de mantener tu coartada.

Algunos de los miembros de la secta te caen bien, como la profesora Stride y Grant Hughes, pero si están relacionados con Anton Zelazny no tienen que ser tan buenos. Para continuar encubierto te muestras amable, aunque distante, hacia el resto del grupo. Extendiste el rumor de que tuviste un problema con la ley, cosa que genera la sospecha suficiente como para mantener oculta la verdad.



Lloigor, aquel que pisa las estrellas

Nuevos hechizos

Congelación de Ithaqua

Este potente hechizo hace que la víctima quede congelada en cuestión de segundos, causando una muerte dolorosa al helarse el tejido y la sangre. Este hechizo cuesta 20 puntos de magia y 2D10 de COR, y el objetivo no ha de encontrarse a más de 27 metros. El hechicero entonará primero el nombre de Ithaqua y lo llamará para que tome el alma de la víctima, luego ha de enfrentar sus puntos de magia contra los de ésta. De tener éxito, la carne, órganos y fluidos corporales se le congelarán en cuestión de segundos, matándolo dolorosamente y dejando su piel blanca y celeste, y sus labios azules. Las víctimas de este hechizo emitirán mucho más frío que el área en la que se encuentran y requerirán de un calor excesivo para derretirse.

Si el hechicero no tiene éxito, existe un 33% de probabilidades de que él mismo sea la víctima del hechizo, y se congele su cuerpo.

El objetivo es advertido primero de la presencia de los poderes de Ithaqua por un aullido transportado por una helada brisa que se arremolina en torno a él proveniente de ninguna parte. Si un objetivo reconoce el hechizo, puede intentar evitar sus efectos con una

tirada de PODx1: de tener éxito pierde 1D10 puntos de COR; de fallar sufrirá todos sus efectos. Si el objetivo supera la tirada de POD, el hechicero no sufre sus efectos.

Ver a una víctima de la congelación causa la pérdida de 1/1D6 puntos de COR.

Contactar con un Wendigo

Este hechizo se emplea para contactar con una raza que adora a Ithaqua. Cuesta 3 puntos de magia y debe realizarse en un lugar nevado, un bosque oscuro o cualquier otra área desolada y helada. Lleva unos minutos ejecutarlo, y también cuesta 1D3 puntos de COR. El ser contactado responde al contacto 1D100 horas después.

Llamar a Lloigor

El hechicero debe situarse mirando hacia la planicie de Sung en China. Ha de encontrarse en posesión de algún artefacto tcho-tcho y realizar el hechizo por la noche.



Próximamente en español:

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

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

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

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

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

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

Ghostmail
(*Book of Dark Wisdom I*)

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

Los libros para colorear de la Sra.
Bentley

(*Book of Dark Wisdom II*)

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

Sombras sobre Escocia
(*Shadows over Scotland*)

Dos facciones enfrentadas
(*Two Minutes on High*)

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

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

Y más...