

¡COCINA CON CTHULHU!

Ingredientes:

½ Cucharada de dosis de humor

½ tazón de narrador con ganas de pasarlo bien

100 ml de acción

De 3 a 5 jugadores para darle buen sabor

1 historia para la Llamada de Cthulhu 5.5

Resumen:

Esta aventura para la Llamada de Cthulhu consiste en un escenario one-shot en los felices años 20, aunque podría ampliarse para convertirse en una campaña. Su objetivo es claro y sencillo, pasar un buen rato en compañía de buenos amigos y deliciosos terrores cósmicos. Puede jugarse tranquilamente para jugadores veteranos o inexpertos, la idea es pasarlo en grande. Como Guardián, dales cancha. Puede aprovecharse perfectamente para una tarde en unas jornadas y darle un nuevo sabor a las viejas partidas de Cthulhu. ¡Si eres un buen chef, esta aventura no defraudará a tu paladar!

Preparación:

Para este escenario necesitaremos de 3 a 5 jugadores que lleven personajes que pertenezcan a una agencia de detectives o similar, gente preparada para cualquier cosa por un módico precio. Por lo que en ella tienen cabida personajes más dados a las armas que a los libros. Para elaborar esta receta, lo único que se requiere es que sean *“auténticos”*, con personalidad. Con fundamento, mejor que mejor.

Paso 1: Amasamos al antagonista

Arno Plante era un pobre refugiado francés durante la primera guerra mundial cuando llegó a EEUU. Era cocinero en un tugurio en la frontera franco germana cuando estalló el conflicto y decidió emigrar y alistarse y poder tener algo que llevarse a la boca. Durante los últimos coletazos de la gran guerra, servía como cocinero en un pequeño navío de guerra que apoyaba en algunas operaciones a la armada australiana y japonesa en el pacífico.

Tras una cruenta batalla contra destructores alemanes cerca de las Islas Marianas, el barco resultó gravemente dañado y el capitán decidió poner rumbo hacia Hawaii para ser reparado. El navío había perdido a gran parte de sus tripulantes, incluido el operador de radio.

Es por este motivo, que en la segunda noche de navegación hacia puerto, nadie pudo enviar un SOS cuando los profundos atacaron despertados por el olor de la sangre y la pólvora.

La batalla fue breve pero cruenta, solo Arno que había permanecido encerrado oculto en las cocinas logró sobrevivir. Aunque lamentablemente hubiera preferido estar muerto al ver el horror de los cadáveres de esas criaturas en cubierta, de la tripulación no había rastro ninguno.

En mitad de ninguna parte, sin víveres, ni agua potable, y con el recordatorio de aquellas criaturas, su frágil cordura desgarrada por los horrores de la guerra, terminó por romperse en mil pedazos. De aquello surgió un monstruo sin empatía ni escrúpulos, tenía hambre, mucha hambre, y solo había un tipo de carne que cocinar. Llevó los cadáveres de las criaturas a la cocina y comenzó a descuartizarlos con una hachuela de cocina. Los preparó como sabía hacer los devoró para saciar su hambre, y bebió su sangre, era lo único que se le ocurría para estar hidratado.

¡Lo peor es que le gustó! ¡No le gustó, le fascinó! ¡Qué digo le fascinó, le volvió loco!

Al cabo de unas semanas, lo que quedaba de barco fue encontrado por unos pescadores frente a la costa de Hawaii, pero lo que rescataron allí, aunque tenía apariencia humana, ya no lo era. Las noticias locales se hicieron eco del rescate, pero no llamó demasiado la atención, sólo se encontró al pobre cocinero y aunque le hicieron preguntas sobre lo que ocurrió, solo dijo que él fue el único superviviente del ataque alemán contra su barco.

El tiempo pasó, pero su hambre no se sació. Necesitaba más criaturas para cocinarlas, más sabores que hasta ahora al Hombre le eran desconocidos, así que comenzó a estudiar y a cazarlas. Se cambió de nombre y poco a poco, su restaurante comenzó a ganar prestigio por sus platos, obteniendo méritos y fama hasta convertirse en un chef de prestigio con una identidad nueva. Y lo peor, ha creado una escuela de cocina (o culto, según se mire) con abnegados seguidores bajo su control...

Ahora, con su famosísimo restaurante en la quinta avenida de Nueva York, necesita a gente que cace a las criaturas bajo el pretexto de hacer un bien a la sociedad, para después hacer que pase por el gajnate de la creme de la creme de Nueva York, con inspectores de sanidad bien sobornados.

Al principio solo eran Profundos, ahora cocina con lo que tercie, lo que no sabe Arno es que algunas carnes de criaturas de los mitos provocan efectos secundarios: adicción, síndrome de dependencia, alucinaciones, ataques de ira y pánico entre otros.

Necesita ingredientes y el sólo no puede conseguirlos...

Paso 2: Condimentamos con los investigadores

Abril de 1924, los personajes de los jugadores pertenecen a un pequeño grupo de detectives o investigadores a sueldo. Una pequeña agencia de poca monta en el East River bastante desapercibida, hasta ahora se han encargado de pequeños casos como infidelidades o alguien

que tenía deudas y se extravía para no tener que pagarlas. Sin embargo, lo que se presenta aquella mañana no es nada de lo que hayan podido ver con anterioridad.

Un hombre uniformado con multitud de galones, se presenta en la oficina. Se presenta como el Coronel Brian Meadows de la marina de los EEUU. Es un hombre de unos cuarenta años, de pelo moreno con canas engominado, constitución robusta y ojos verdes. Va bien afeitado y con un uniforme inmaculado.

Les pedirá entrevistarse en privado, puesto que lo que tiene que decir es estrictamente confidencial y de seguridad nacional. Entonces, sacara un sobre manila con un informe con sellos del ejército y de la Casa Blanca.

Les dirá que lo que tiene que contarles es extraoficial, puesto que van a servir a su país. Antes de comenzar a leer el informe, les ofrecerá 1.000 dólares a cada uno si deciden aceptar cada uno, la mitad por adelantado y la otra mitad cuando se termine el trabajo, aparte de un plus de confidencialidad de 500 dólares. Es un tema que el mismo no puede realizar porque hay personas en su contra dentro de la propia marina que están deseando llamarle loco, llevarlo a un consejo de guerra y meterlo en un calabozo. Por esto quiere hacerlo extraoficial y pagarles de su propio bolsillo, no puede confiar en nadie más.

Si aceptan la cláusula de confidencialidad, les enseñará el informe (falso por supuesto). Les dirá que cerca de las inmediaciones de un arrecife al sudeste de Portsmouth en New Hampshire, han desaparecido varias embarcaciones de pescadores. Las autoridades locales las achacan a la climatología y a las peligrosas corrientes, pero algunos pueblerinos creen que hay algo más, hay viejas leyendas sobre extraños seres. Por eso desea que por el bien del país, vayan e investiguen los hechos. Si allí hay “algo” de verdad, quiere que se lo lleven envuelto en hielo y en camión frigorífico para estudiarlo. Para ello, ya ha dispuesto de una compañía especializada de transporte. Por supuesto si son detenidos, los organismos oficiales negaran cualquier conexión con ellos. Una vez se hayan hecho con lo que haya allí, vivo o muerto, deben llevarlo a la dirección que figura en una tarjeta que les da. Es un viejo almacén de pescado en los muelles de Brooklyn. Allí habrá un hombre esperándolos para recibir a los especímenes. Les pagará 100 dólares más en la entrega por cada espécimen muerto, y 200 por espécimen vivo.

Si aceptan, antes de marcharse, dirá que pase lo que pase deben guardar este secreto, la opinión pública no está preparada aún para asumir ciertas cosas.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Efectivamente, lo anterior es lo que parece, no existe ningún Coronel Meadows. La persona quien les visita es Floyd Workman, un matón a sueldo de Plante, quien está buscando a carne de cañón para que le consigan ingredientes frescos. Gracias a su estancia en la marina, Plante ha elaborado esta conveniente pantomima de reclutamiento.

Paso 3: Escaldamos unos profundos

Portsmouth (New Hampshire) es un pequeño pueblo de pescadores en el sureste del estado. Apenas tiene unos cientos de habitantes, un pequeño ayuntamiento de estilo colonial, donde está la modesta oficina del Sheriff y una vieja iglesia de madera semiderruida por lo que parece un incendio.

Es un pueblo bastante tranquilo, para cuando lleguen, será habrá anochecido y casi todo el mundo está en la cama. Las únicas luces encendidas son las de la pequeña posada, un lugar sucio y mugriento cerca del puerto. Es uno de los pocos edificios reseñables, aparte de los citados antes.

El tiempo no acompaña y la liviana llovizna ha dejado paso a una pesada lluvia que hace que la calle principal esté completamente embarrada. Los investigadores, ya sea por un coche de su propiedad o por uno de alquiler, verán una furgoneta aparcada cerca del tugurio. En su lateral puede leerse "Redford Fishing Co.", es un vehículo preparado para transportar peces gracias enormes cantidades de hielo en su interior.

Dentro de la posada, hay un olor bastante desagradable. El lugar está bastante deshabitado si no fuera por las cuatro personas que hay en su interior.

La primera es una vieja mesonera que escancia unas pintas de cerveza a tres hombres que hay en la barra. Esta tan regordeta que no tiene cuello, solo loras de carnes que forman pliegues. Sus mofletes son carnosos y caídos, y sus ojos grises acuosos sin brillo.

El segundo de ellos es un conductor con un mono de trabajo blanco de la compañía "Redford Fishing Co.", que les saludará y les dirá que les estaba esperando. Les dejará las llaves de la furgoneta y se marchará, no sin antes pagar su cuenta. Él es un mandado, no sabe nada del asunto, solo tenía que dejar allí el vehículo y eso ha hecho, ahora se vuelve a casa.

El tercero de ellos, es un viejo marinero que está en la parte más apartada de la barra con su mirada beoda puesta fijamente en su jarra de cerveza a medio acabar. Permanecerá inmóvil en un estado casi letárgico.

El cuarto es un agente de la ley, el Sheriff Lawrence Gillmore, un tipo robusto, bigotudo y con cara de pocos amigos. Está degustando un vaso de whisky bien cargado después de terminar su turno.

Si los investigadores se acercan a la barra o intentan hablar con la posadera, la vieja Millie, el Sheriff no dudará interrumpir su conversación para preguntarles qué hacen allí, no le gustan los forasteros y menos sus caras. Si han venido para cometer algún crimen en su jurisdicción, no dudará en meterlos en la cárcel.

Los investigadores bien pueden amenazarlo por abuso de su autoridad (con una tirada de éxito en Derecho), decirle que no está de servicio, o que qué hace un agente de la ley ahogando sus penas en alcohol (tirada de éxito en Charlatanería). También pueden picarlo para que si tienen que resolver algo, sea de hombre a hombre y sin uniforme, y sean los puños quienes hablen (Desarmado).

El Sheriff no es un mal tipo, solo tiene mal genio y está frustrado porque lo han trasladado a este pueblo de mierda hace apenas unos meses.

Una vez sobrepasado Gillmore, si preguntan a la vieja Millie, les alquilará una habitación por un precio módico. Si preguntan por la iglesia quemada, les dirá que se incendió hace unos meses, antes que llegara el Sheriff y no hay dinero para repararla. Una tirada de Psicología permitirá ver que se está poniendo nerviosa. Si sacan el tema de las desapariciones en el arrecife, la pobre vieja pondrá los ojos en blanco cuando el viejo Sherman les mire de arriba abajo y con una mirada de loco les interrumpa. La vieja Millie solo acertará a decir *“Mirad, lo que habéis conseguido, otra vez va a contar lo mismo...”*

Sherman es un viejo barbudo de mal aspecto y peor olor. Tiene el pelo largo blanco y sucio, su barba está totalmente dejada, inmunda y enrevesada. Sus ojos son de un azul claro intenso y los mirará de par en par. Su boca es un amasijo de dientes torcidos y podridos, aderezada con hediondo aliento. Su piel está arrugada, muy morena y mugrienta.

“¡Ah! ¿Habéis venido buscando a las sirenas? ¡Yo sé dónde están, las he visto! ¡Solo salen de noche! ¡Nadie me cree!”

“Ni deberían, ¡cállate Sherman!” responderá la vieja Millie tirándole un sucio trapo de cocina a la cara, *“Solo son cuentos de un viejo borracho cuyo cerebro se ha derretido con el sol y la humedad del mar. Las desapariciones son solo mala suerte y accidentes”*.

El viejo la ignorará y les ofrecerá llevarles en su barco o decirles donde están por un módico precio. Una cerveza bastará para contentarle, pero si quieren pagarle de más, adelante.

Si aceptan los servicios de Sherman, subirán a un pequeño barco de pesca que tiene amarrado en el muelle. Está algo destartado pero funcionará. Si Sherman no va a con ellos, siempre pueden robarlo. Es un barco para pescar arenques, pero tiene unos diez metros de eslora y una decente bodega. Un solo hombre puede manejarlo pero siempre es recomendable varios.

El mar está bastante bravío y necesitarán a un investigador para que navegue (es decir, tenga dicha habilidad), o el propio Sherman. El lugar está casi a una hora de navegación a través de vientos fríos, una intensa lluvia y unas olas picadas. El sitio acaba apareciendo en el horizonte, son cinco pequeñas rocas curvadas que sobresalen del mar, parecen una garra de algo enorme que está bajo la superficie, pero son solo piedras. En el lugar, la tempestad parece amainar poco a poco y se hace la calma, un silencio sepulcral. Los rayos de la luna llena aparecen entre las nubes dando un aspecto sobrenatural al lugar.

Si Sherman va con ellos, comenzará a chillar como un loco, y a reírse a carajadas mientras coge un arpón e intenta disparar a uno de los investigadores o al menos tirarlo al agua. Gritará impunemente un *“¡Lleváoslos! ¡Con esto ya he pagado mi deuda!”*. Durante el revuelo, el barco comenzará a temblar y será necesario una tirada de FUE en la tabla de resistencia contra 14. Si alguien no supera la tirada, caerá al agua y sus tiradas contra los profundos se realizarán a la mitad hasta que no vuelva al bote. Es necesario un turno para hacerlo. Aunque los profundos atacarán a cualquiera, parece que tienen más inquina hacia Sherman, por lo que si pueden elegir una víctima a la que atacar primero, será a éste.

Si Sherman no va con ellos, además de que éste no les ataca o les intenta tirar al agua, pueden estar preparados para lo que se avecina. Aunque el barco zozobra igualmente para tirarles al agua, pueden hacer una tirada de SUE para ver si caen dentro del propio barco.

Acto seguido, los profundos atacarán el barco y a los investigadores que hayan caído al agua. Su número es el número de investigadores menos 2.

Las criaturas son de un verde grisáceo, aunque con abdomen blanquecino. Son brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal es escamosa. Sus formas son vagamente antropoides, mientras que su cabeza es de pez, con prodigiosos ojos grandes y saltones que nunca se cierran. Al lado del cuello tienen agallas palpitantes, y sus largas zarpas poseen membranas interdigitales. Sus voces croantes, aullantes, hielan el corazón.

PROFUNDOS			
	Profundo 1	Profundo 2	Profundo 3
FUE	14	15	14
CON	11	11	12
TAM	17	16	20
INT	13	14	13
POD	10	13	10
DES	10	10	12
PV	14	14	16
Bonif. Daño:	+1D4	+1D4	+1D6
Ataques: Garra 25%, daño 1D6 + bd			
Armadura: 1 punto de piel y escamas			
Pérdida de COR: 0 / 1D6 puntos			

Tras el combate y cargar los cuerpos en el barco, el tiempo comienza a empeorar a medida que vuelven al pueblo y dejan atrás la garra que sale del mar.

Aún es de noche y no hay nadie en las calles cuando pueden comenzar a cargar el camión con sus trofeos de pesca.

Sin embargo, a mitad de la carga, podrán ver como se escucha un griterío que baja por la calle principal. En cabeza va la vieja Millie, acompañada por una multitud de pueblerinos armados con garfios, horcas y antorchas. Bajo la luz de las mismas, sus pieles son blanquecinas y azuladas, sus rasgos son más parecidos a los peces y a batracios que a los humanos.

Tienen tres turnos para salir de allí lo antes posible. La furgoneta no arranca y es necesario superar una tirada de mecánica o Conducir a la mitad para arreglarla, parece que ha sido manipulada.

Al cuarto turno, si aún no han arreglado la furgoneta, aparecerá el sheriff Gillmore con un coche patrulla, disparará a los asaltantes y les dirá gritando que se marchen de allí.

El pobre sheriff dará otros dos turnos extras antes de morir acribillado por la multitud. Si aún no han superado la tirada, siempre pueden tirar SUE para ver si consiguen arrancarla y huir del

lugar. También pueden huir usando el coche patrulla cargando allí a los profundos. Si no, se verán superados por casi una treintena de pueblerinos en proceso de “*profundización*” para devorarles lenta y dolorosamente.

Paso 4: Dejamos macerar en su jugo de vuelta en Nueva York

El viaje de vuelta a Brooklyn se hará sin más problemas. Han de llevar a la furgoneta frigorífica a la dirección, un viejo almacén de ladrillo para el pescado congelado de la compañía “Redford Fishing Co.”

Allí habrá un hombre ataviado con un impermeable de color verde oscuro con capucha y con botas de agua. Les dirá que dejen allí el camión y él se encarga de todo. No podrán verle la cara porque la capucha le tapa. Les dará un maletín con el dinero prometido, les dirá que han hecho un gran servicio a su país y que el coronel se pondrá en contacto con ellos en breve.

Por el momento podrán descansar durante unas semanas, aunque algo de todo esto huele a podrido y no son los profundos.

NOTA PARA EL GUARDIAN

La persona quien les recibe no es otro que Floyd Workman, el matón de Plante, para asegurarse personalmente de que han cumplido con el trabajo.

Paso 5: Enharinamos de nuevo a los investigadores

Si algún investigador decide averiguar algo durante este tiempo de la “Redford Fishing Co.”, bien estudiando en la hemeroteca (Buscar Libros) o en los registros mercantiles (Derecho) averiguará que era una mediana empresa estadounidense naviera y de pescado congelado, con otro nombre, que con la crisis económica estuvo a punto de quebrar hace un año. Fue rescatada por un cocinero de prestigio, un tal Clarence Redford. No hay información sobre el origen de este Redford en ninguna parte, solo ha aparecido en la palestra hace un par de años por su arte culinario, nada más.

Si algún investigador tiene conexión con el ejército de los EEUU, puede intentar buscar alguna información sobre el coronel Meadows. Solo hubo un militar que respondía a ese nombre, y falleció en acto de servicio durante la primera guerra mundial.

Sea como sea, al mes se presentará ante ellos de nuevo el Coronel Meadows para darles las gracias personalmente por su buen trabajo y encargarles una nueva misión. Por supuesto, mejor pagada, 1.500 dólares por persona, la mitad por adelantado, y la otra mitad cuando cumplan el trabajo. Si le preguntan sobre la “Redford Fishing Co.” les dirá que es una empresa tapadera, y que la usan para investigar los especímenes en laboratorio. Si le preguntan que por qué en los archivos del ejército aparece como si estuviera fallecido, dirá que a ojos del mundo todos los que participan en la operación han sido dados por muertos. Una tirada exitosa de

Psicología indicará que está algo enfadado. Finalmente dirá que si el problema es el más dinero, puede subir otros 500 dólares por persona.

Si aceptan una oferta tan tentadora, el militar les enseñará otro informe. En un pequeño pueblo al oeste de Nueva York, Lambertville (Nueva Jersey), han desaparecido varias personas cerca de Kouser Mountain. Al igual que el caso anterior, los organismos oficiales no quieren investigar más el asunto. Se habla que han sido atacados por algún oso en el profundo bosque del lugar, aunque hay ciertas leyendas sobre una criatura comehombres. De nuevo, si investigan lo ocurrido y traen un espécimen, serán bien recompensados. En el pueblo estará esperando una furgoneta frigorífica y deben llevarla de vuelta al almacén.

NOTA PARA EL GUARDIAN

Todo lo dicho del comehombres es una patraña, es una trampa preparada para intentar quitarlos de en medio porque ya saben demasiado.

Para esta ocasión, Workman usará una vieja cabaña en el bosque que pertenecía a Plante para tener bien localizados a los investigadores, lejos de Nueva York, y en un entorno que los sectarios conocen perfectamente por si algo sale mal. También en ese lugar han invocado con anterioridad a otros vampiros y allí el velo que separa la tierra del espacio profundo es más débil.

Paso 6: Fileteamos un vampiro estelar

El viaje a Lambertville es un poco tedioso a través de tortuosas carreteras secundarias.

Al igual que Portsmouth, es una pequeña localidad de unos cientos de habitantes a la ladera de un frondoso bosque y una enorme montaña, Kouser Mountain. El pueblo, con casi todos sus edificios construidos en madera es bastante pintoresco y hogareño. La gran mayoría son leñadores que trabajan en el aserradero local. Las casas son pequeñas cabañas que se arremolinan en torno a un gran salón donde se reúnen para beber y pasar el rato.

Junto a este salón, está aparcada de nuevo la furgoneta de “Redford Fishing Co.”

Dentro del local, hay un fuego acogedor. A su alrededor se arremolinan los pueblerinos bebiendo y jugando a las cartas.

En la barra se encuentra el mismo hombre lánguido y pálido con el mono de la compañía junto a un fornido mesonero de unos cincuenta años, con camisa a cuadros roja y negra, espesa barba negra y gorro. Allí estará para darles de nuevo las llaves y se marchará como la vez anterior.

El mesonero, Willburg Milles, les preguntará que quieren beber. Si le preguntan por las desapariciones o leyendas locales, dirá que no sabe nada del asunto, fruncirá el ceño y se irá a otra parte. Una tirada exitosa de Psicología, puede indicarles que está asustado.

Al escuchar eso, se acercará una chica joven, de unos veintipocos años, guapa, bonita figura, ojos azules y pelo rubio. Va vestida con una chaqueta y pantalón vaquero. Les pedirá disculpas por meterse en su conversación, su nombre es Camille, hija de Willburg y trabaja de camarera en el local. Les dirá que todo el mundo tiene miedo de aproximarse a la montaña de Kouser, cerca del lago, porque allí suelen desaparecer gente. Los guardabosques y los federales nunca han encontrado cuerpo alguno. Se dice que aquella zona está maldita. Todo comenzó alrededor de hace un par de años, y no cree que nadie quiera llevarles, al menos si no ofrecen una buena cantidad de dinero o alcohol. Ella no quiere ir bajo ningún concepto: *“hay algo en el ambiente que te pone los pelos de punta, algo que te vigila, pero que nunca lo he visto”*. Tras eso, guiñará un ojo al personaje masculino con más APA y seguirá con su trabajo.

Como dijo Camille, no sacarán nada a los lugareños. En todo caso, alguna precisión sobre cómo llegar allí o intentar contratar a alguno para que les lleve (tirada exitosa de Regatear o Charlatanería).

La única forma de llegar hasta el lago es a través del frondoso bosque, un lugar tranquilo y apenas sin movimiento. Es un bosque de coníferas lleno de ramas por todas partes. Si alguien va con ellos, un guía local por ejemplo, podrán llegar hasta el lago sin problema tras unas horas de marcha, si no, deberán pasar una tirada de Orientación con éxito.

Aunque esta tirada puede parecer trivial, el tiempo es una cuestión importante como se verá más adelante.

El lago surgirá ante ellos casi de la nada, está a la falda de la maciza montaña. Sus aguas son mansas, frías y oscuras. Se está haciendo de noche y comienza a refrescar. La cumbre del pico está nevada y significa que en esta zona va hacer mucho frío. En la orilla opuesta del lago, hay una vieja casa de madera abandonada que puede servir como refugio.

La casa tiene dos plantas visibles, está construida en madera y tiene el tejado casi derruido. Las ventanas están entabladas pero la puerta cederá tras unos empujones.

Su interior está oscuro, apenas hay mobiliario: unas viejas sillas de madera, una vieja mesa en el otro extremo, unos incómodos sillones tapados con sábanas en la esquina junto a la chimenea, una alacena llena de viejos platos polvorientos, cabezas de animales disecados, un ciervo por acá y un jabalí por allá.... También cuelgan viejas fotografías amarillentas de gente desconocida. En uno de los marcos hay una vieja licencia de caza casi ilegible de un tal Arno Plante con una fotografía bastante descolorida de un hombre mayor con largas patillas plateadas pero bastante calvo. Una puerta lleva hacia las escaleras del primer piso, que está lleno de escombros del tejado, y otra lleva hacia una rústica cocina con bastantes utensilios sin apariencia de haber sido usados en años. Sobre el suelo hay una vieja alfombra pesada aunque mullida como para dormir. Puede ser un buen lugar para descansar. Obviamente los investigadores pueden intentar registrar el lugar, pero no hay puertas secretas, ni siquiera debajo de la alfombra. Si registran el exterior, verán que alrededor de la casa solo hay bosque. No hay ninguna entrada a un sótano o cobertizo afuera.

NOTA PARA EL GUARDIAN

La cabaña tiene solo una entrada y una salida, y los investigadores pueden creer que es un sitio fácilmente defendible. Lo que no saben es que el plan original consiste en que la criatura entre por un hueco del tejado, mientras que uno de los sectarios atrancará la única puerta de entrada.

La noche está pasando con cierta tranquilidad, mientras probablemente monten guardia. Dependiendo de si se perdieron o llegaron sin problemas, cambiará lo siguiente:

A) Si los personajes no se perdieron, una tirada de Descubrir exitosa del personaje que esté de guardia lo pondrá en alerta sobre una extraña letanía que escucha en el exterior de la casa. Si no la supera, puede realizar una tirada de suerte a la mitad. Si tampoco lo supera, pasa de esta opción al apartado B. Si se percata de ello, puede ver a través de la ventana como no muy lejos de allí en mitad del bosque, hay una intensa luz. Parece que es el lugar de donde proviene el cántico. Si todos se ponen en alerta, podrán ir al lugar. Tras avanzar unos veinte metros en el bosque, hay un pequeño claro al cielo despejado donde hay una enorme fogata. Frente a él, hay una figura encapuchada que arroja un cuenco con sangre al fuego mientras recita en un extraño lenguaje lo que está escrito en el libro que tiene en sus manos. Si le interrumpen o dispara, le pillarán por sorpresa y sin posibilidad de continuar lo que estaba haciendo, lanzar el hechizo de atadura del Vampiro Estelar invisible que ha convocado y ahora está fuera de control. La criatura se lanzará sobre el cuerpo del brujo consumiéndolo y haciéndose visible.

Comienza a verse el tenue resplandor del contorno de una presencia a la luz del fuego; el contorno del cuerpo lleno de sangre de aquel invisible habitante de las estrellas que ha devorado al brujo. Es de color ojo y está goteando; una inmensidad de gelatina pulsante y móvil. Una mancha escarlata con una mirada de troncos tentaculares que oscilan y se agitan. Hay ventosas en los extremos de aquellos apéndices, y estas se abren y cierran con maléfica ansiedad. El ser está hinchado y resulta obsceno; un bulbo acéfalo, sin cara y sin ojos, con las famélicas fauces y las titánicas garras de un monstruo llegado de las estrellas. La sangre humana de la que se había alimentado revelaba el perfil oculto hasta entonces del comensal.

EL VAMPIRO ESTELAR

Atributos: FUE 26, CON 13, TAM 26, INT 10, POD 16, DES 9, PV 20, bonif. daño +2D6.

Ataques: Garras 40%, daño 3D6; Mordisco 80%, daño drenaje de 1D6 puntos de FUE por turno.

Armadura: 4 puntos de piel, las balas causan solamente la mitad de daño al integumento extraterrestre del vampiro estelar.

Perdida de COR: 1/1D10 puntos

La criatura será visible durante 6 turnos, por lo que, comenzará a atacar a todo el que se mueva. Cabe decir que aunque reciba la mitad de daño por armas de fuego, el fuego de la hoguera si le puede causar daño normal.

Junto a la hoguera, yacerá sin vida lo que queda del cadáver del brujo. Si lo examinan más de cerca, podrán percatarse de que se trata del tipo que les ha dejado la furgoneta de reparto de la "Redford Fishing Co.". Podría haber actuado de forma individual pero parece que ni el Coronel es quien dice ser, ni la empresa es trigo limpio. En su poder tiene un tomo escrito en un parco latín, si alguien sabe esta lengua podrá deducir que se trata de dos textos, uno para invocar la criatura y otro para atarla. Su lectura supone una pérdida de COR de 1D4/2D4 y aumenta un 4% la habilidad de Mitos de Cthulhu.

B) Si los personajes se perdieron, tendrán la mala suerte de que el brujo ha invocado y atado al vampiro estelar. La criatura a pesar de su tamaño, no tendrá mucha dificultad de entrar por algún hueco del tejado derruido del primer piso y llegar hasta donde estén los investigadores (si decidieron pasar la noche dentro de la casa, si decidieron acampar al raso, será aún más fácil). Mientras el vampiro accede por el tejado, el brujo atrancará la puerta de entrada de forma silenciosa con un pesado rastrillo de hojas de madera para evitar que huyan.

Los investigadores deberán realizar una tirada de suerte, aquel que no pase la tirada u obtenga el resultado más alto, será la primera víctima.

El investigador sufrirá un duro golpe en el pecho mientras duerme. Es como si le clavaran un arpón en mitad del pecho, solo que además, hay una fuerza sobrenatural que lo levanta del suelo como si estuviera levitando. Sentirá como se clavan en su carne multitud de dientes que empiezan a succionar su sangre. Poco a poco, la horrible criatura se va haciendo visible mientras el investigador sufre 1D6 puntos de FUE por turno y una diabólica risa retumba en el lugar. Todos los que vean esta dantesca visión sufrirán una pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura. Si a la criatura se le hace 5 puntos de daño en el primer turno de combate (sin contar la armadura) soltará al investigador, si no, deberá hacer una tirada enfrentada en la tabla de FUE contra la FUE del vampiro para liberarse.

El combate puede ser caótico y en un momento dado, la cabaña puede empezar a arder si alguien tiene una lámpara de gas o se encendió la chimenea. Si logran dejar dentro al vampiro, este arderá junto a la cabaña. Si no, el combate se desarrollará normalmente.

Cuando se den cuenta que están encerrados, necesitarán superar una tirada enfrentada de FUE contra 25 para derribar la puerta. Solo un investigador puede hacer la tirada, pero si alguien le ayuda, sumará su FUE al investigador que intenta abrir la puerta.

Si logran huir del combate, o si sobreviven y salen al exterior, verán una luz que procede de una hoguera en el bosque. Allí ya no hay nadie, pero si hay el rastro de las huellas de una persona y restos de sangre que parecen haber sido utilizados para un ritual. Esto huele a chamusquina.

En este punto, los investigadores supervivientes pueden volver a Nueva York, con o sin el cadáver del vampiro estelar (si no se ha chamuscado mucho, la comida quemada no sabe ni se vende bien), y con la sospecha (o pruebas fehacientes) de que todo esto fue una trampa. Es hora de exigirle al "Coronel" una explicación.

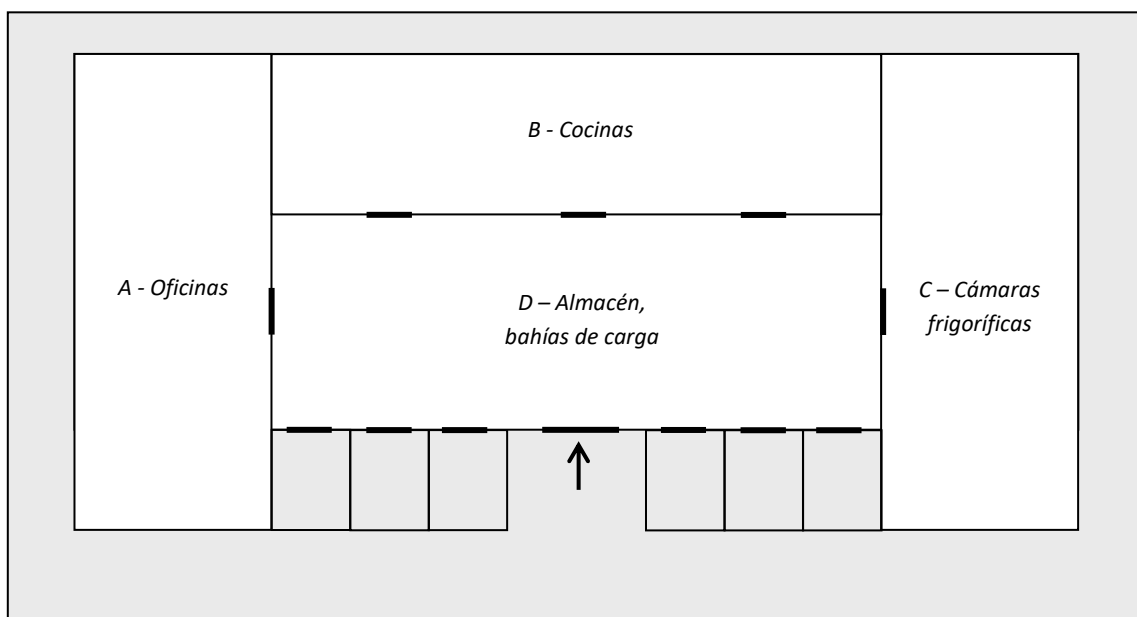
Paso 7: Horneamos el pastel

Floyd Workman no espera en principio que los investigadores vuelvan con vida, así que está organizando los preparativos para la gran cena que tiene el prestigioso chef Clarence Redford esa misma noche en el hotel Palace con el alcalde y otros notables de la ciudad.

Los platos ya han sido cocinados previamente por Arno y se han enviado en furgonetas del catering a las cocinas del hotel donde solo hay que terminar de prepararlos. Solo queda limpiar todo aquello, y en eso está ahora mismo con unos cuantos hombres.

A través de las rejas que rodean el recinto, puede observarse que el exterior del almacén está prácticamente vacío, todas las furgonetas que tenía la compañía ya no están, casi todas las luces están apagadas y las gigantes puertas de metal cerradas. Hay un extraño olor por la zona, una mezcla que desagradable pero atrayente al mismo tiempo.

La puerta principal del recinto está vigilada por un viejo y gordo guardia de seguridad que lee el periódico mientras se toma una taza de café caliente. Si los investigadores vienen en la furgoneta de "Redford Fishing Co." apenas levantará la vista y les dejará pasar, si no, les preguntará que hacen allí. Por supuesto no cabe decir que no le pagan lo suficiente para jugarse la vida, y que si ve el cañón de un arma o es amenazado, huirá a toda prisa.



El almacén de Redford Fishing Co.

El almacén de Redford Fishing Co. es una enorme mole de ladrillos de color rojizo con unas enormes letras pintadas con el nombre de la compañía. La entrada principal está justo en medio de dos enormes bahías de carga y descarga de camiones y furgonetas, ahora mismo no hay ninguna y las enormes puertas metálicas están cerradas.

Floyd y sus compinches (su número en total es igual al número de investigadores menos 2) están en las cocinas limpiando todos los “deshechos” después de la atareada tarde que ha tenido Arno. Están bastante inmersos en la tarea y no esperan a nadie, solo alguna pifia de algún personaje en Discreción o que hagan expresamente ruido puede ponerles en alerta.

Accediendo por la puerta principal o por alguna de las de carga de camiones, podrán ver el enorme espacio que es la sección de almacén (D). Hay enormes cajas de madera apiladas unas encima de otras en innumerables pasillos que llegan casi hasta el techo de cristal con nervaduras de acero, toscamente iluminados por lámparas colgantes. Hay muchas cajas abiertas y rellenas con sal, otras están cerradas o preparadas para cerrarse.

Hay un silencio sepulcral en el lugar, pero eso no quiere decir que estén solos. Una tirada de Escuchar dividida entre dos, puede permitir deducir que algunas de las cajas tienen algo vivo en su interior (diez en total), depende de los investigadores si quieren abrirlas o no. Dentro de estas cajas hay algunas criaturas de los Mitos encerradas que pueden intentar escapar una vez abran las cajas. Usa la siguiente tabla para elegir al azar las criaturas con vida que hay en las cajas (*Nota para el guardián: sus atributos pueden consultarse en el libro básico de la Llamada de Cthulhu*):

Tirada 1D10

- 1 – Byakhee
- 2 – Sirviente de Glaaki
- 3 – Gul
- 4 – Habitante de la arena
- 5 – Profundo
- 6 – Hombre serpiente
- 7 – Horrendo cazador
- 8 – Mi-go
- 9 – Semilla informe
- 10 – Ser rata

Estas criaturas están bastante deterioradas físicamente después del transporte, los sedantes y el hacinamiento. Todas sus tiradas se harán a la mitad, redondeando hacia arriba. Si hay que efectuar tiradas de enfrentamiento de atributos, estos también contarán a la mitad de su valor original redondeado hacia arriba.

Allá los investigadores si quieren seguir abriendo cajas, por supuesto una criatura que se libere armará suficiente revuelo como para que Floyd y sus secuaces vayan con pistola en mano para ver qué pasa.

En el almacén también hay bidones de aceite de cocina en cantidades industriales como para que aquello salga rápidamente ardiendo o por los aires, por lo que un disparo durante un combate que pifíe en este lugar, puede traer terribles consecuencias.

Aparte de las cajas, hay varias grúas con ganchos y redes para facilitar cargar los camiones, pueden servir para poner una trampa en un momento dado.

En el almacén, hay dos puertas laterales que dan a los edificios anexos (uno de oficinas marcado con A en el plano y otro de Cámaras Frigoríficas marcadas con C en el plano), y otras frontales que permiten el acceso a las cocinas, según las indicaciones existentes.

Si visitan las oficinas, verán que se trata de una planta llena de escritorios y archivadores hasta arriba de papeles y máquinas de escribir. Parece que allí es donde llevan la contabilidad y no hay nada de interés salvo el despacho que está en la planta superior. Elegantemente decorado con estilo art nouveau, pero algo desfasado y recargado. Al fondo de la oficina, esquivando una elegante mesita para el té y varias sillas, está el escritorio de madera de roble del dueño del lugar, el prestigioso Chef Clarence Redford. Sobre el mismo hay un libro de cuentas y varias invitaciones sin entregar de lo que parece una cena o gala benéfica. Si se examina el libro de cuentas con una tirada exitosa de Crédito podrán ver que Redford tiene una enorme cantidad de restaurantes de lujo en la ciudad y casi en todos EEUU. Es una amenaza a nivel estatal, y lo peor es que parece irle muy bien. Tiene además registrado un largo listado de furgonetas con un catering preparado para la cena benéfica que han salido hacia el hotel Palace.

Sobre el escritorio hay un imponente retrato de un hombre calvo, con largas patillas plateadas con un uniforme de cocinero. Si los investigadores no se han percatado aún, se trata del mismo hombre que vieron en la fotografía de la cabaña del bosque de Lambertville. Una tirada de Idea fácil puede recordárselo, si no, pues el Guardián puede dejarlo caer un poco.

Si examinan las invitaciones sin entregar, verán que es para una gala benéfica con cena que está teniendo lugar esa noche en el hotel Palace de Manhattan. Si quieren detener a este homicida de masas, les puede ser de gran utilidad para entrar sin llamar la atención. Las invitaciones no indican el nombre del invitado, solo viene escrito en los sobres.

Una tirada de Descubrir exitosa puede revelar una caja fuerte escondida bajo el escritorio. Si superan una tirada de Cerrajería o Abrir Cerraduras, en su interior hay 10.000 dólares y una escopeta recortada.

Aparte de eso, ya no habrá nada más.

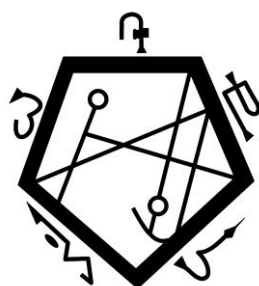
Si visitan las cámaras frigoríficas, lo primero que verán es que sus puertas son muy robustas y se sellan a presión, por lo que cualquier persona que se quede aquí encerrada tiene pocas posibilidades de salir. La temperatura está a cinco grados centígrados por debajo de cero, por lo que aquí puede morir alguien fácilmente por congelación. Las paredes están totalmente cubiertas por enormes refrigeradores con diferentes tipos de "carne" de todos los aspectos y formas. Del techo cuelgan enormes garfios con bolsas negras cerradas, aunque no se sabe qué animal o cosa hay dentro. Si los investigadores tienen estómago, pueden sacar varias criaturas de los Mitos congeladas (o trozos más bien) del listado que figura antes. Esto puede suponer una leve pérdida de COR 0/1D4. En el lugar es bastante fácil esconderse entre huecos que hay entre los refrigeradores y mesas de corte. Puede ser un buen lugar para emboscar a Workman y sus compinches o para que éste deje encerrados a los investigadores. Si han armado ruido y van todos juntos, es bastante factible que este antagonista haga lo propio.

La puerta interior puede forzarse, pero hará falta una tirada en la tabla de resistencia contra la FUE de la puerta 31, solo pueden empujar dos investigadores a la vez y cada intento puede consumir hasta 15 minutos. El Guardián debe ir aplicando las reglas de daño como si estuvieran asfixiándose, solo que en lugar de un turno, corresponde a esos 15 minutos.

Si se acercan a las puertas que dan a las cocinas, pueden realizar una tirada de Escuchar dividida entre dos. Workman está dando órdenes a sus compinches para limpiar el horror que han montado.

Las cocinas son un completo desastre, un insulto a la higiene y a la humanidad. Todo está completamente revuelto y lleno de sustancias pegajosas, malolientes y repugnantes. Hay trozos de cosas desperdigados por todas partes, dentro y fuera de los utensilios de cocina. De pie al fondo, está el hombre que decía ser el coronel con un impermeable de color verde oscuro dando órdenes a otros vestidos como él mientras limpian el suelo con anchos cepillos y chorros de agua de varias mangueras.

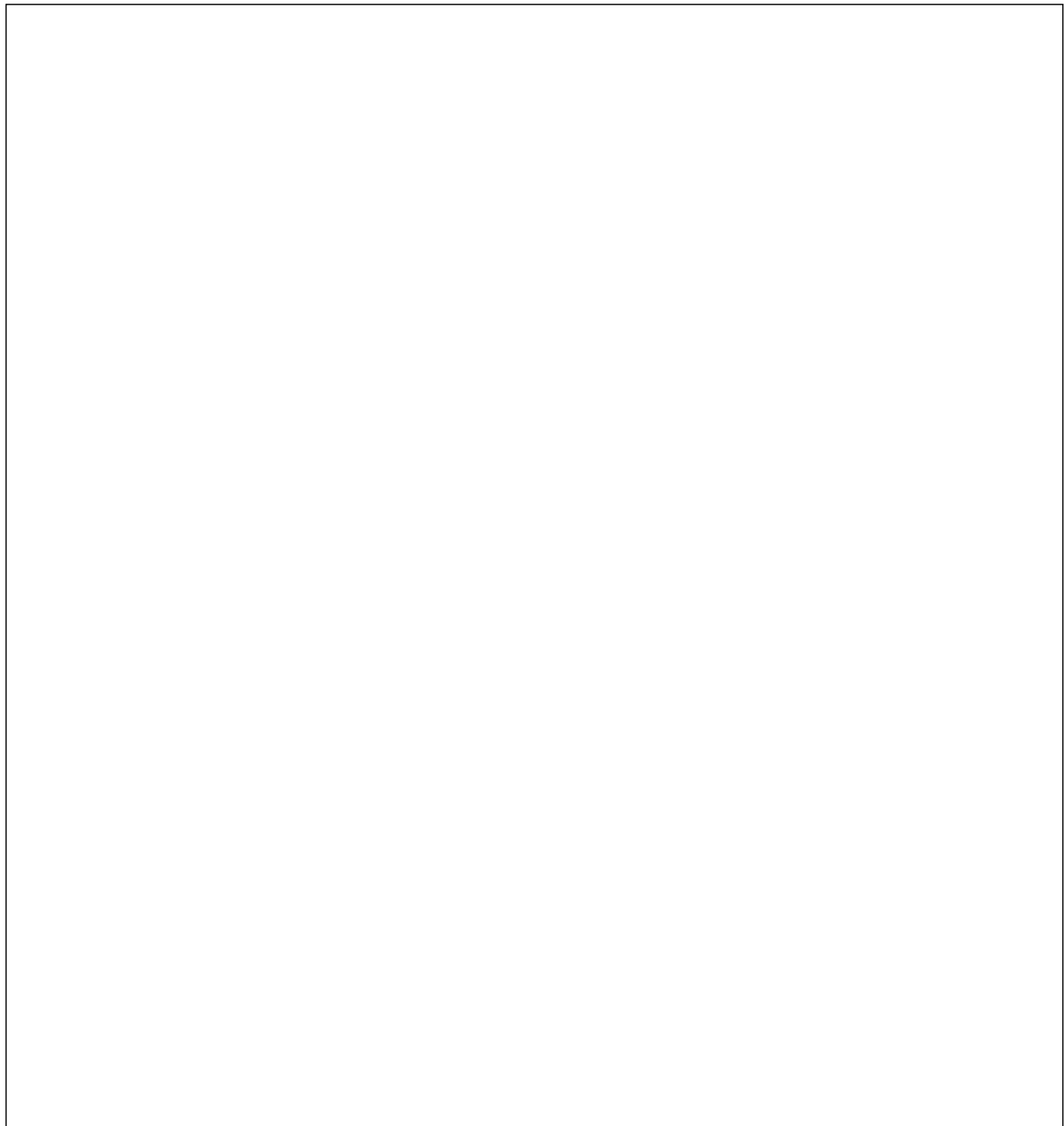
El olor en el lugar es penetrante y visceral, solo una tirada exitosa de CON permite evitar el vómito y los mareos. Junto a los hombres hay además pintado en el suelo un enorme pentágono pnakotico y a su lado se erige un altar con diferente utilería de brujería, un enorme cuchillo de hoja oscura y una copia incompleta en latín de *"De Vermis Mysteriis"*.



Obviamente desentrañar sus misterios puede suponer varias semanas (48), y su lectura supone una pérdida de COR de 1D6/2D6, y añade un 12% a Mitos de Cthulhu. Los hechizos que contiene están descritos en el manual básico. El libro que poseía el brujo de Lambertville era una copia parcial de este grimorio que acaban de encontrar.

El cuchillo es otra pieza bastante llamativa, su hoja no es metálica, es de un material muy parecido a la piedra de obsidiana y lleva una extraña figura grabada en la empuñadura que hace perder 0/1D4 puntos de COR a quien lo observe. Es una hoja muy afilada y puede cortar cualquier tipo de carne, escama, piel o tejido vivo (obvia cualquier protección por armadura). Sin embargo tiene otros efectos secundarios...





Volviendo a Workman y sus compinches, si todos los investigadores que se acerquen logran pasar una tirada de Discreción, podrán pillarles por sorpresa. Si alguno falla, se darán cuenta y aunque vayan los últimos en actuar en el turno de combate, podrán disparar alguna de sus armas de fuego cortas que llevan en la cintura.

Si dejan alguno con vida pueden intentar interrogarlos. Los secuaces apenas saben nada, solo hacen lo que les piden a cambio de poder comer (sí, como suena). Workman es un tipo más duro pero que si le dan lo suyo, no tardará en cantar. Al principio Arno le contrató como guardaespaldas para varios negocios turbios, el problema fue cuando al pasar más tiempo con el cocinero, se fue volviendo adicto a su comida, y siempre necesitaba más. Le hacía sentir placer y le daba euforia. Cuando no la comía, tenía un síndrome de abstinencia que le hacía querer arrojarle desde lo alto del puente de Brooklyn. Así fue como comenzó a ayudar a Arno, ahora convertido en Clarence Redford, el afamado chef, a conseguir “ingredientes” para sus guisos, incluyendo la magia negra. Sabe que aquello no está bien, pero es una droga que le da

enorme poder. Ahora mismo está intentando hacer que el alcalde y los notables de la ciudad caigan bajo su embrujo culinario en la cena benéfica.

Los investigadores pueden decidir qué hacer con ellos, si quieren matarlos o encerrarlos en algún lugar (¿la cámara frigorífica?). También pueden llamar a la policía pero, quién les iba a creer, ¿y si están ya bajo el control de Redford?. Workman en algún momento de despiste, intentará volarse la tapa de los sesos o intentar atacar a algún investigador para que le dispare y le mate para así poder liberarse de su “esclavitud”.

FLOYD WORKMAN Y SUS COMPINCHES

	Workman	Compinche 1	Compinche 2	Brujo*
FUE	12	13	10	08
CON	14	16	18	13
TAM	16	14	12	12
INT	11	10	10	16
POD	09	08	12	18
DES	18	15	14	15
PV	15	15	15	13
Bonif. Daño:	+1D4	+1D4	+0	+0

Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3+bd; Pistola del .45 75%, daño 1D10+2

Habilidades relevantes: Esquivar 55%, Escuchar 50%, Conducir automóvil 55%

Hechizos del brujo: Domina 1D6 hechizos relacionados con el combate del grimorio que viene indicado en el libro básico.

***Nota para el Guardián,** si el brujo de Lambertville logró huir con vida, sustituye a uno de los compinches de Workman por él.

Ahora llega el momento de decidir, Redford es una amenaza para todos. Si no le se detiene en la gala benéfica puede poner bajo su control a las autoridades y a gente importante del mundo de los negocios. La otra solución es volver a casa y actuar como si nada de esto hubiera pasado, pero las consecuencias podrían ser terribles... Redford distribuye su comida preparada a restaurantes de todo el país, y para colmo, sus cuentas parecen indicar que no le va nada mal. Hoy es el país, mañana puede que tenga una multinacional... ¿Podrán dormir seguros los investigadores si saben que toda la comida preparada, congelada o enlatada proviene de esta compañía, o una de sus subcontratas, o filiales?

Paso 8: Flameamos la cena

El hotel Palace, donde se celebra la gala benéfica, está ubicado en Madison Avenue con la E50, muy cerca de la catedral de San Patricio, en pleno centro de Manhattan. La policía ha acordonado los alrededores del hotel Palace en dos manzanas.

Es imposible llegar al lugar en coche, hay coches patrullas situados en mitad de la calle además de cuantiosas vallas de seguridad y cordones policiales. Los peatones pueden pasar siempre y cuando superen las inquisitorias preguntas de la policía.

Si los investigadores encontraron las invitaciones, podrán pasar sin problema. Si no las tienen, la policía mirará su APA, si tienen más de 13 puntos en este atributo, creerán que son gente de bien y les dejará pasar. Si no, siempre pueden recurrir a tiradas de Derecho o Charlatanería, o alguna treta. Obviamente la policía no quiere recurrir a las armas, pero no dudarán en usar la fuerza. A nivel práctico es un suicidio, hay multitud de agentes de policía por todo el lugar y en pleno centro de Manhattan es fácil que lleguen más refuerzos, sobretodo estando la flor y nata de la ciudad allí.

El hotel es un imponente edificio histórico conocido como la Mansión Villard, construido en piedra y de estilo neo-renacentista parecido al Palazzo della Cancellaria en Roma.



El edificio tiene forma de U, ubicando en su parte central un fastuoso patio, donde se pone un enorme árbol de navidad durante las fiestas. Frente a las rejas de entrada hay numerosos coches de alta gama, con aparcacoches y botones vestidos de uniforme rojo corretean de arriba para abajo. Frente a la puerta al patio hay dos enormes porteros que controlan en acceso.

Parece que la cena benéfica ya ha comenzado y solo hay algún invitado suelto que llega tarde.

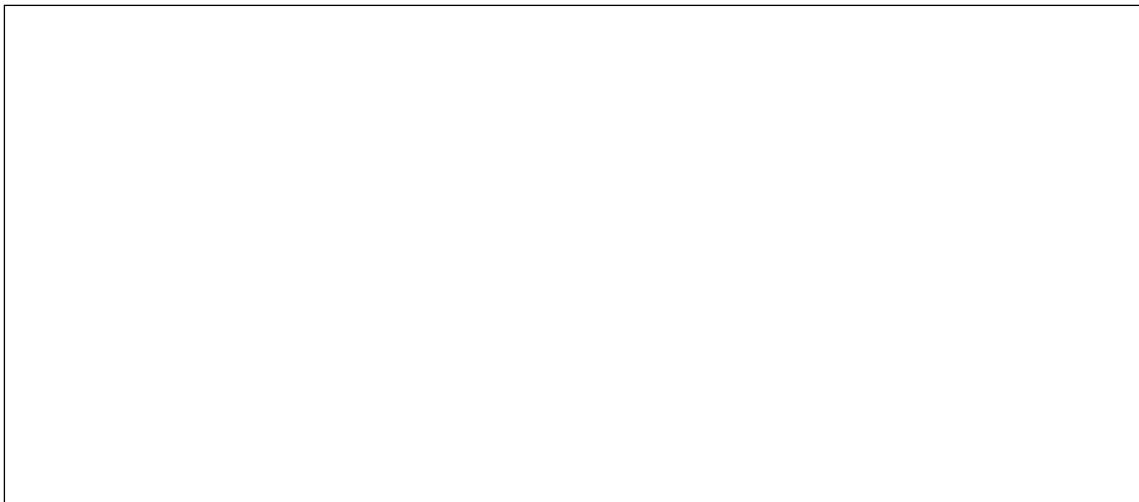
Aquí puede volver a utilizarse el ingenio para colarse al interior del recinto si no se dispone de las invitaciones. Pueden intentar robársela a alguno de los invitados rezagados, realizar alguna maniobra de despiste a los porteros, dejar noqueado a algún aparcacoches o botones y robarle el uniforme... La imaginación al poder.

También pueden intentar entrar por la entrada trasera del edificio donde están las dependencias del servicio, a través un callejón también custodiado por varios porteros. De paso verán que hay gran cantidad de furgonetas de reparto de "Redford Fishing Co." junto a la puerta a las cocinas. El resultado es el mismo puesto que la olla a presión está a punto de explotar en el gran salón, salvo que los cocineros y *com-pinches* de cocina intentarán impedir a toda costa que entren por ahí, incluso llamando a seguridad a grito pelado.

Cuando los investigadores entren bien por la fuerza, bien por el sigilo, verán como todo el mundo en el comedor está atento a la mesa presidencial, donde el alcalde de la ciudad está haciendo entrega de un trofeo al cocinero.

En ese momento, varios asistentes se levantarán de las mesas gritando y volcándolas. La histeria comenzará a tomar el lugar cuando los guardaespaldas y agentes de policía que están de pie cerca de la mesa presidencial saquen sus armas.

Ese instante puede ser el único si los investigadores quieren disparar a Redford, pero es muy difícil (la habilidad del arma de fuego se divide entre cuatro) y si se falla o pifia, será el alcalde quien sufra el disparo. El chef aprovechará para agacharse e intentar salir como pueda por la salida que tenga más cercana que es la que da a las cocinas.



El sitio es un caos y todas las tiradas serán a la mitad por el griterío, empujones, caídas, etc. Cada vez hay más invitados que se lanzan unos sobre otros mordiendo y desgarrando la carne de sus víctimas.

Uno de ellos, reventará en un amasijo de carne del que saldrán numerosos tentáculos que comenzarán a agarrar a la gente y arrojarla una enorme boca llena de dientes. Otros los estampará directamente contra la pared o al aire.

Otro se pondrá de pie en una de las mesas, pondrá sus ojos en blanco, su mandíbula se desencajará hasta límites sobrehumanos y soltará un alarido de ultratumba que hará que todo el que esté cerca deba superar una tirada de POD enfrentada al POD a esta aberración (10) si no quiere salir corriendo como alma que lleva el diablo por (1D4) turnos.

Algunos comenzarán a mutar hacia formas anfibias o parecidas a peces, pero no de forma uniforme. A otros se les puede “caer” o “soltar” un brazo y salir del hueco un tentáculo que parece tener vida propia, lanzándose incluso contra su portador.

Otros asistentes comenzarán a arrancarse el pelo o la piel, para dejar ver debajo una piel escamosa parecida a la de los reptiles.

Toda esta amalgama de horrores costará 1/1D6 puntos de COR.

Se tardan tres turnos en llegar desde la entrada principal hasta la puerta de la cocina. Si los investigadores atraviesan el salón, no habrá enemigos en la cocina (ya habrán salido huyendo con chef) pero si es posible que tengan alguno de los encuentros de más abajo. Deben hacer una tirada de SUE, si la superan, ese turno pueden actuar con normalidad aunque siempre teniendo en cuenta la división entre cuatro de sus habilidades por el caos reinante. Si no la superan, deben tirar 1D6 y resolver el encuentro sin avanzar ese turno. Cada encuentro durará un turno a menos que se indique lo contrario:

ENCUENTROS

- 1.- El ser de tentáculos agarra al investigador
- 2.- El ser ululante lanza un grito contra el investigador
- 3.- El investigador recibe un disparo perdido
- 4.- Un semiprofundo ataca al investigador
- 5.- Uno de los invitados con un tentáculo por brazo intenta ahorcar al investigador
- 6.- Un invitado con un cuchillo de untar mantequilla ataca al investigador

- 1) Si el ser de tentáculos cogerá a un investigador, deberá superar una tirada enfrentada de FUE contra 15 del ser. Si la supera, se soltará sin recibir daño y podrá continuar el turno siguiente. Si no, sufrirá 1D6 por asfixia hasta el siguiente turno que pueda volver a tirar.
- 2) Para superar el grito del ser ululante, se deberá hacer una tirada enfrentada de POD contra 10. Si no se supera, el investigador estará 1D4 turnos fuera de juego.
- 3) Si un investigador recibe un disparo perdido, sufrirá 1D6 puntos de daño.
- 4) Si un semiprofundo ataca al investigador, puede intentar zafarse con una tirada de esquivar. Si la supera, podrá escapar y actuar el próximo turno. Si no, la criatura le hará una presa de la que tiene que zafarse tirando FUE contra 13. Sufrirá 1D4 puntos de daño por mordisco cada turno.
- 5) El caso 5, sigue las mismas reglas que el primero, pero la fuerza del ser solo es de 10.

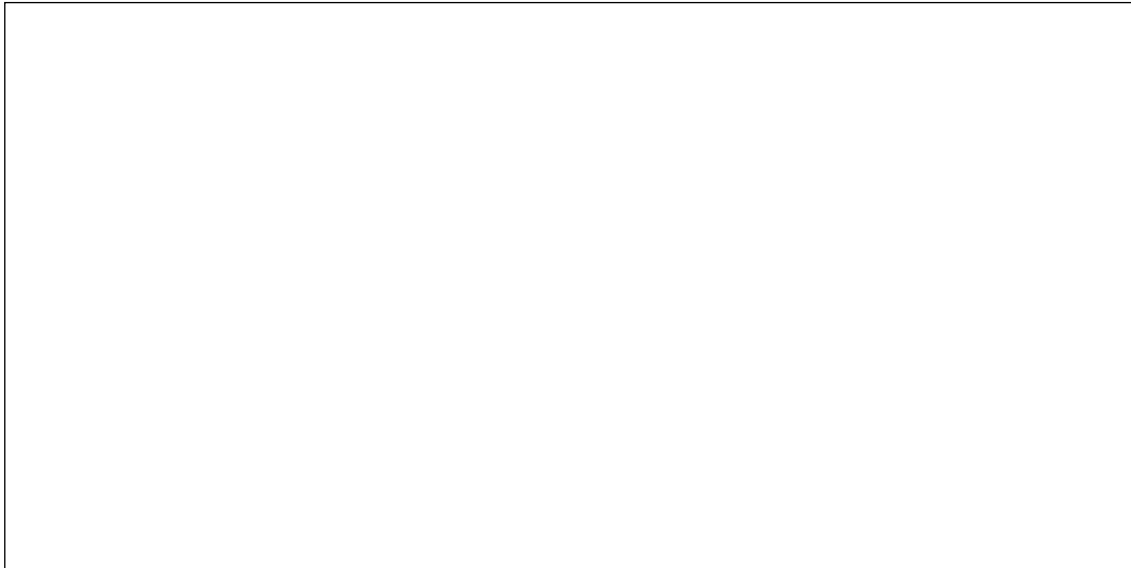
- 6) Esquivar a este atacante es muy fácil, más 20% de habilidad. Si recibiera impacto solo sufre 1 punto de daño.

Si los investigadores llegan a las cocinas a través del salón, verán que los cocineros han sido asesinados y sus entrañas están esparcidas por todos los muebles. La puerta de salida está abierta de par en par.

A lo lejos del callejón pueden ver como una furgoneta de pescado congelado de "Redford Fishing Co." se pierde a lo lejos.

Paso 9: Emulsionamos una persecución como postre

La furgoneta de "Redford Fishing Co." se dirige a toda prisa a los muelles, tiene una ventaja de cinco turnos sobre los investigadores. Redford va al volante, y uno de sus secuaces está escondido en la parte de atrás con una ametralladora Thomson.



Cada turno, tanto cocinero como el investigador que conduzca la furgoneta deben realizar una tirada de conducir cada turno. Si ambos pasan o fallan la tirada, la distancia se mantiene, si el cocinero falla y el investigador acierta, la distancia se reduce, y viceversa.

Tienen 7 turnos para alcanzar a la furgoneta antes de que llegue hasta el puerto. En el primer turno no pasará nada, pero al segundo, el secuaz abrirá las puertas y hará una descarga de la Thomson sobre el coche de los investigadores.

Si tienen suficiente puntería, pueden disparar a una rueda. Si logran reventarla, restará un 20% a la habilidad de Plante para conducir. Obviamente sin las cuatro ruedas, pues no puede avanzar.

Si los investigadores armaron mucho jaleo antes de entrar a la cena benéfica, es posible que se una un coche de policía a la persecución justo detrás de ellos para sacarles de la carretera o dispararles.

Paso 10: Servimos el cadáver bien frío, y aderezamos al gusto de plomo y pólvora

Si los investigadores no lograron detener a Redford durante la persecución, la furgoneta llegará con suficiente antelación al almacén llevándose por delante la garita del vigilante de seguridad. Al final está el muelle donde hay un pequeño barco de mercancías listo para zarpar.

Si el secuaz sigue vivo, se quedará junto a la pasarela del barco para proteger a Redford, si no, el cocinero será la última persona en subir por la pasarela tras soltar los amarres.

Los investigadores llegarán tarde para detenerlo cuerpo a cuerpo, pero si pueden intentar abatir al cocinero cada uno con un disparo. Solo tienen una ronda y con su habilidad reducida a la mitad.

Si logran acertarle, independientemente del daño recibido, el cocinero caerá de la pasarela al agua y su cuerpo quedará flotando bocabajo. No está muerto si no ha recibido el daño suficiente, por lo que pueden entregarle a las autoridades o interrogarle.

Si no lograron acertarle, huirá en el barco mientras éste se pierde en el horizonte...

Desenlaces

Si logran capturar al cocinero vivo durante estas últimas escenas, revelará su terrible plan incluso ante las autoridades si deciden entregarle.

Si por el contrario, está muerto, su plan no quedará descubierto y las autoridades dirán que todo fue una intoxicación alimentaria que llevó a la histeria a los invitados. No quedará rastro de las criaturas que se volatizarán en un charco de mucosidad.

Si el cocinero logra escapar, será el comienzo de una serie de aventuras para intentar detener sus pérfidos planes alrededor de la cadena de restaurantes por todo el país. La pregunta es, ¿Trabaja solo?, ¿hay un libro de recetas maldito? ¿Y si todo el país estuviera ahora alimentándose de comida envenenada? ¿Histeria y corrupción por todo el país? ¿El mundo? Quizás aunque lo hayan detenido, tenga secuaces que continúen con su macabra escuela de cocina...

Sea como sea, los investigadores recuperarán 1D10+2 puntos de cordura. Si examinaran el cadáver del cocinero, pueden comprobar que tenía una llave de una caja fuerte, la misma que tenía en su despacho con una gran suma de dinero. Si llevan a Redford ante las autoridades, éste desaparecerá completamente de la vida pública, y la agencia de los investigadores ganará prestigio en la ciudad (gracias a la labor que han hecho ante las autoridades, la policía y gentes notables).