



3 Dias en el Olvido

Atencion, si no eres Director de Juego, por favor, no sigas leyendo, principalmente por que lo unico que conseguirias es estropear la historia, y jugar al rol para "ganar" es una estupidez como le gustaba decir a Lovecraft, "Inombrable", asi que se consecuente, y deja de leer, dasela a un buen guardian que te la haga y disfrutala como se merece.

Nota del Autor:

Bienvenidos a este modulo de la Llamada de Cthulhu, el modulo esta creado por un aficionado como yo de los juegos de rol y de los mundos de H.P.Lovecraft hacia todos aquellos amantes tambien de estos mundos, no tiene ningun tipo de Copyright, ni animo de lucro de ningun tipo, asi que sin ningun temor a represalias por parte de los Primigenios, puedes imprimirla, usarla, compartirla, modificarla o hacer sinceramente lo que te de la real gana con ella, lo que si te exijo, es que cuando la jueges, la disfrutes al maximo y tu y tus jugadores os lo paseis en grande, que es al fin y al cabo, el objetivo del juego.

Javier Camino

INTRODUCCION

3 DIAS EN EL OLVIDO es un Modulo para La llamada de Cthulhu, de una duracion aproximada de entre una y dos sesiones, es apto tanto para iniciados como para jugadores veteranos, y estoy seguro de que sorprendera tanto a unos como a otros.

El modulo no esta pensado en ninguna edicion en particular, de hecho, el modulo esta adaptado de tal manera, que tu mismo puedas crearlo y configurarlo libremente a tu gusto, es decir, en este modulo no te vas a encontrar fichas de ninguna clase, ni tiradas predeterminadas, indicando lo que debas hacer en cada momento, y cuantos dados tendrian que tirar tus jugadores.

Eso te lo dejo a ti.

En una partida de Rol siempre debe de haber improvisación, y creo personalmente que las tiradas debe de proponerlas el guardian libremente durante la sesion sin necesidad de que un papel te diga, "¡ahora que tiren escuchar!", en cuanto a las fichas, dependiendo de la edicion de la llamada (o incluso el rastro de Cthulhu), que vayas a jugar, crealas a tu gusto, yo te ilustrare de quién es quién en el modulo, cuales son sus motivaciones, personalidades y objetivos, pero el tema de los numeritos, eres tu el guardian ¿no? ¡pues a trabajar!

Lo que yo te ofrezco en este modulo, es la historia, el desarrollo de los acontecimientos, posibles cierres, los personajes, los escenarios y alguna ayuda que otra para la inmersion en la partida, pero si eres de los que lo quieres todo hecho, cada tirada, cada rincon, cada cajita y armario del mapa, cada techo, pared y suelo, cuanto miden, de que material son y a cuanta distancia estan las unas de las otras....este modulo te va a decepcionar.

Si por el contrario, decides arriesgarte, sigue adelante...

¿DE QUE VA ESTO?

El modulo esta ambientado en la maravillosa ciudad de Paris, en el año 1925, exactamente el 7 de Noviembre de 1925, (y pronto descubriremos que las fechas en un asunto a tener muy en cuenta durante el modulo). La ciudad del amor que la llaman, en esta epoca Paris esta en pleno auge, en la decada que se conoció en Paris como "Années Folles" (*Los locos años 20*), en la que los Parisinos, asi como sus apasionados visitantes y turistas, disfrutaban de una ciudad que cada vez se sumergia mas y mas en la libertad de expresión, artistica, sexual y moral, que afamó aun mas la brillante capital francesa (antes de la crisis economica del 29 claro esta, que sumergió a la capital en una profunda depresion).

Sin embargo, entre estos visitantes hay uno muy especial, un Ser de la Gran Raza de Yith, ha viajado extradimensionalmente hasta nuestro planeta con el objetivo de coger muestras de otro visitante muy especial, un Shoggoth, que se ha acomodado en los tuneles que yacen bajo una gran mansion a las afueras de Paris. El objetivo de tomar las muestras es intentar reproducir para él y los suyos, shoggoths para utilizarlos como obedientes y sumisos esclavos inmortales en su planeta.

Nuestro Yithiano ha poseido diferentes cuerpos en su estancia en nuestro planeta, es más, es capaz de fragmentar su mente y poseer varios cuerpos a la vez, (*de hecho es su especialidad*), y asi manejar a varios huéspedes con tal de conseguir su objetivo. Se ha puesto en contacto con un grupo de adoradores, a los cuales les ha prometido llevarles consigo a su planeta y la vida eterna (*que cosas tienen estos humanos...*) para que le ayuden en la tarea, se trata de **La hermandad de las estrellas perdidas** (un nombre que escucharemos mucho durante todo el modulo). Junto a estos, ha intentado preparar una trampa para el

Shoggoth en una de las salas de los sotanos de la mansion, para asi sacarle de los tuneles (bajar a por el shoggoth a los tuneles seria una locura incluso para nuestro Yithiano), y asi, a traves de un conjuro inscrito en la propia sala, poder dejar al Shoggoth inutilizado el suficiente tiempo como para poder tomar la muestra.

Sin embargo, hasta ahora todos los frutos para atraer al Shoggoth hasta la sala del conjuro, han fallado, por lo que el Yithiano, ha pensado en prepararle un bocado tan tentador que ni siquiera la criatura pueda resistirse. Por eso ha pensado en intentar captar la atención de la criatura a traves de un sacrificio con niños humanos frescos.

Para ello, el ser de la Gran raza de Yith va a poseer a unos nuevos huéspedes, con los que secuestrar a los niños y realizar asi el sacrificio para intentar capturar a la infame criatura.

¿Puedes adivinar a quien esta a punto de elegir como huéspedes el Yithiano?

EL TREN DE LAS 15:00

7 de Noviembre de 1925

El modulo dará comienzo en la ciudad de Paris, de algún u otro modo, los jugadores, habran llegado todos a reunirse en la estacion de Montparnasse, una de las mas emblematicas y famosas estaciones ferroviarias de Paris en la epoca, desde esta estacion, salen trenes hacia prácticamente todas las direcciones mas importantes de los alrededores, y los jugadores estan a punto de tomar uno de sus trenes, uno realmente...importante

Cada jugador tendra sus propios motivos según su historia de tomar el tren (*tu como guardian deberias de encargarte de saber encajar la historia de cada jugador dentro de los motivos por los cuales tiene que tomar este tren*), lo importante es que todos estan

reunidos en la estación para tomar el tren dirección "Le Havre" de las 15:00.

El primer contacto de los jugadores puede ser en el mismo andén de la estación, donde se encontraran ellos, y los PNJ (Personajes No Jugadores de la trama), en este módulo, yo propongo los dos PNJ que yo utilicé en mi campaña, pero tú como guardian puedes crear lógicamente tus propios PNJ para tu partida, eso sí, no te recomiendo tampoco meter PNJ en exceso, ya que pueden enturbiar la sensación de desamparo y desesperación de la partida.

La estación está abarrotada a esas horas del día, los parisinos se mueven con prestreza de un lado a otro de la inmensa estación, mientras el vapor de los trenes inunda toda la estancia como una neblina misteriosa atravesando los rayos de luz que se filtran por las cristalerías. Decenas de personas se amontonan en las cafeterías esperando que llegue pronto su tren mientras el reloj de la estación va marcando pesadamente el paso del tiempo.

En el andén donde se encuentran los PJ, un niño de cabellos rubios y expresión curiosa va dado de la mano de un anciano de rostro duro, ceño fruncido y anteojos redondos oscuros, el anciano mira fijamente a la nada como ignorando a todo el mundo, con desprecio, incluso al muchacho, es posible que el muchacho intercambie alguna mirada con alguno de los PJ, y sonría divertido, ¡los niños son encantadores!

El niño es nuestro amigo Yithiano, y el anciano no es más que otra de sus pobres víctimas a la cual usa como huésped para pasar desapercibido (dentro de las costumbres humanas, un niño de su edad no podría montar sin compañía de un adulto en un tren). Es muy importante que el guardian haga parecer en la medida de lo posible, al inocente niño como lo que debería ser, un niño inocente y simpático. Y al anciano como alguien extraño, sospechoso, y de aspecto siniestro e inquietante. Esto confundirá a los jugadores

durante toda la sesión, para desesperación de estos, y divertimento del guardian.

Tras unos minutos de espera, finalmente llega el tren de las 15:00.

El tren no tiene nada de especial, es un gran tren a vapor, de largo recorrido, que va hasta el norte de Francia, entre los PJ, una cantidad importante más de pasajeros también embarca en el tren, todo parece transcurrir de forma normal y corriente.

Es importante que el acomodador les siente a todos en el mismo vagón, a solas, con el niño y el anciano, y junto a los PNJ que vayan a aparecer en el módulo, o también podrían tener todos asientos numerados, y estar todos en el mismo número de coche, también es importante que nadie más se encuentre en ese vagón, ya que los que entren en él, sufriran las consecuencias.

El tren sale de Montparnasse unos minutos más tarde, e inicia con un fuerte silbido su largo trayecto, todo parece estar en orden, y el revisor les pide los billetes como es procedimiento, y sigue hacia los vagones posteriores.

El vaiven del tren y el silbido lejano les hace ponerse cómodos, y seguramente ese grupo de desconocidos se mantengan cada uno en sus asuntos, sin relacionarse apenas los unos con los otros.

Un nuevo silbido anuncia la entrada a un túnel

El tren se sumerge en la oscuridad y todo queda en tinieblas, se respira una cierta incomodidad...

Una enfermera despierta a los jugadores, a la voz de "Doctor, doctor, aquí hay otro que está consciente..", todos los PJ se despiertan en el hospital "Hotel Dieu", de París, sin saber que ha pasado, o como han llegado allí.

Si miran a su alrededor verán que se encuentran en un pabellón, y que todos los que estaban en aquel vagón yacen en camas a su alrededor, despertándose poco a poco, misteriosamente al mismo tiempo.

El niño también está allí, en coma, sin embargo, él no despierta.

El único ausente es el anciano, que no está en la habitación, está sospechosamente desaparecido.

Un médico se les acercará para suministrarles algún tipo de tranquilizante, e intentar mantenerles en calma, se presentará como el **Doctor Renoir Vagner**, si le piden explicaciones les dirá que les encontraron inconscientes en el bosque a las afueras de París.

Si le preguntan por la fecha, los jugadores serán informados de que son las 23:00 del 10 de Noviembre, 3 días más tarde de que tomaron aquel tren hace tan solo unos minutos.

¿QUE DIABLOS HA SUCEDIDO?

Calma, calma, tras este momento, tus jugadores ya estarán acordándose de todos tus ancestros, y ese tipo de cosas, pero la trama está servida.

¿Qué ha sucedido?

En cuanto el tren entró en el túnel, el niño, (véase el ser de la Gran Raza de Yith), hizo su jugada, y poseyó a todos los PJ bajo su control a través de trozos fragmentados de su mente. En ese momento los jugadores a merced y control del Yithiano (al igual que el anciano) continuaron su viaje en tren hasta "Rouen", en vez de bajarse en sus respectivas estaciones y destinos. Desde ese momento, los jugadores han estado a merced del Yithiano durante 3 días, 3 días que son incapaces de recordar

A partir de este momento, lo más conveniente es informarte a ti como guardian de todo lo que ha sucedido y han realizado los PJ en esos 3 misteriosos días, que son incapaces de recordar, ya que así tendrás primero la información que te encajara después con lo que viene a continuación y te ayudara a poder manejar con más facilidad la información.

DIA 1

Los PJ son poseídos por el Yithiano al cruzar el túnel el tren, desde ese momento los PJ se vuelven una especie de "esclavos zombie" al servicio del simpático extraterrestre. Unas pocas horas más tarde, finalmente los PJ se bajan todos en Rouen, ciudad en la que tiene su mayor parte de actividad la hermandad de las estrellas perdidas.

Allí el niño les lleva al **Bourgtherolde**. Un prestigioso y lujoso hotel de la ciudad, donde esa misma noche, va a tener lugar una fiesta privada, a cargo de un poderoso y enigmático hombre que responde al nombre de **Dampierre Moureau**, (que seguro traerá más de un dolor de cabeza a los jugadores).

En la fiesta, se celebra una cena en el salón privado del hotel, con música, espectáculo y todo lujo de manjares, buenos vinos y mejor coñac. Pero llegada la medianoche, Dampierre hace salir a todo el personal del hotel del salón, para hablar con los invitados a puerta cerrada, algo a lo que pese en un principio se niega el gerente del hotel, tras un buen fajo de billetes, acaba por aceptar.

En esa reunión privada, el niño habla al resto de invitados sobre el ritual para atrapar a la bestia de los túneles (refiriéndose claro está, al *Shoggoth*), y así poder extraer la preciada muestra y poder así llevarse los a todos luego a su planeta, para que puedan ser felices e inmortales para siempre (algo que los crédulos adoradores creen al 100%).

Tras explicarles el plan de ofrecer a los niños como sacrificio, y acordar junto con Moureau como realizar tal empresa, acuerdan que el sacrificio y el conjuro de aprisionamiento, tendra lugar a las 19:00 de la tarde del dia 10 de Noviembre.

Luego las puertas se abren, todos salen del hotel Bourgherolde, se montan en sus respectivos coches, y ponen rumbo a la **Mansion Fortescue** donde habita bajo sus cimientos, en una compleja red de tuneles, el Shoggoth, alli pasan la mayor parte de la noche, preparando la sala grabando el simbolo de aprisionamiento en el suelo de la gruta de las 3 pozas, donde daran caza a la infame criatura.

DIA 2

Los PJ viajan nuevamente a Paris en tren con el objetivo de conseguir un vehiculo con el que poder realizar los secuestros.

Finalmente llegan a media mañana al tranquilo barrio de "Hoche", donde encuentran a un humilde y pobre heladero con su camioneta, repartiendo algo de felicidad a unos niños con monedas quemandoles en las manos.

Los PJ (dominados y manejados por el Yithiano) se acercan al heladero y le exigen que entregue el vehiculo, algo a lo que lógicamente, el heladero se niega, momento en el que uno de los PJ le asestara 19 puñaladas en el vientre ante los atonitos niños que saldrán despavoridos como alma que lleva el diablo (*que sea a tu eleccion, el PJ que tu decidas luego mas tarde, tendra la navaja ensangrentada entre sus pertenencias personales para disfrute de su estado mental*). Tras asesinar al desafortunado heladero, robaran el furgon y se pondran rumbo a Rouen nuevamente.

A la tarde los PJ se acercan por la ciudad, y vigilan de cerca de un grupo de niños que juegan inocentes en un parque junto a una iglesia, cuando ven la oportunidad, usan el

camion de helados como señuelo, y secuestran a un total de 14 niños, que encierran en el furgon y con los cuales viajan hasta una pequeña y destartada cabaña en mitad de una foresta (*seleccionada por el Yithiano hace mucho tiempo para esconderse en caso de peligro*) junto a la carretera a unos pocos Kilometros de Rouen.

Una vez alli, encierran a los niños en el sotano de la alacena, y los aseguran bajo cadena y candado.

Luego, a la noche regresan a la mansion Fortescue y siguen ayudando con la preparación de la sala en la que se encerrara a la bestia.

DIA 3

Finalmente ha llegado el dia, durante toda la mañana los PJ junto con el resto de sectarios, ayudan con la preparación de la sala, atuendos, y participan en el ritual de encantamiento de la daga que se va utilizar para...bueno...hacer daño a los niños (*vease destriparlos a lo vivo para arrancarles las entrañas ante sus temblorosos ojos y arrojarlas a las pozas en señal de sacrificio*). Al final, a la tarde, los PJ vuelven a la cabaña, de los 14 niños, sacan a la fuerza a 7 y encierran a los otros 7 de nuevo en el sotano bajo llave (*estos 7 seran utilizados nuevamente en caso de que el primer sacrificio falle*). Regresan a la mansion, y a media tarde se preparan para iniciar el sacrificio.

Todo parece estar saliendo bien, el ritual se inicia con todos los presentes entonando los canticos, mientras en un orden concreto se van asesinando a los crios uno por uno, y arrojando sus entrañas a las pozas, para atraer la atención del Shoggoth, los PJ forman parte del ritual y participan activamente en el mismo (*gastando sus correspondientes puntos de magia, esto ultimo eleccion tuya*). El problema viene cuando aparece la criatura.

El Shoggoth, hambriento como nunca, viene con mas fuerza de la que nuestro Yithiano, se esperaba, y a pesar de los símbolos de proteccion y del poder unido de todos los presentes sobre el conjuro, la cosa se le va de las manos...mucho...

El Shoggoth empieza a matar y a devorar a todos los sectarios, y a destrozar a golpes las estalacmitas en las que han grabado minuciosamente los sellos ancianos de proteccion, y pronto el Yithiano se da cuenta de que todo su plan corre peligro.

En ese momento el Yithiano, usa toda su fuerza restante (es decir, la mayor parte de sus puntos de poder) en lanzar un conjuro de atadura sobre la criatura, que a pesar de que no consigue dominarla, al menos evita que le aniquile.

El Yithiano sale a la carrera, y se lleva consigo a sus "esclavos" mentales, es decir, a los PJ para que le protegan en su carrera fuera de la cueva.

El viejo, que le acompañaba en el tren, y que esta presente en la "fiesta de la cueva", es golpeado por uno de los brazos del Shoggoth, partiendole una pierna en dos. En ese momento el Yithiano, ya no le considera util y le libera la mente, dejandole abandonado en la cueva para que la bestia lo devore.

El Yithiano sale de la mansion y huye aterrorizado por el bosque junto con los PJ intentando alcanzar la carretera, pero sus fuerzas llegan al limite, y tras perder todas sus reservas de poder, pierde totalmente la consciencia y el control tanto de sus esclavos mentales, como de su propio cuerpo residente.

Todos los PJ caen inconscientes junto al niño en mitad del bosque.

Horas mas tarde, un hombre pasa con el coche junto a la carretera y se percata de los cuerpos en el lecho del bosque y avisa a

la policia local, que tras personarse en el lugar y revisar su documentación, decide enviarlos de nuevo a Paris, al Hotel Dieu, donde alrededor de las 23:00 finalmente recuperan la consciencia confusos, extrañados, y libres del dominio mental del Yithiano, que yace inconsciente junto a ellos.

O al menos, casi inconsciente...

¿Y AHORA QUE?

Ahora es cuando de verdad comienza la partida para los jugadores, que tendran que averiguar todo lo que acabas de leer, y recuperar asi los 3 dias perdidos de su vida de los cuales no recuerdan nada.

Y tu diras, si claro...

Si yo fuera ellos no me molestaria ni en intentar averiguarlo, directamente esperaria al alta, o directamente la pediria e intentaria largarme de alli a seguir con mi vida lo antes posible...pero si eso sucede...¿Qué sucedera con la partida?, ¿Es que nadie ha pensado en la partida?, Tu, que eres un Director nervioso e indeciso, de pronto te encontraras con un grupo de jugadores bien experimentados que si son consecuentes les importara una mierda tu partida o cualquier cosa que tengas pensada para ellos y querran largarse del hospital a seguir viviendo una vida normal y corriente, ¡¡dios!! ¡¡UNA VIDA NORMAL Y CORRIENTE!!

Por suerte...no eres un director nervioso e indeciso...¿verdad?

No te preocupes, tienes PNJ, (yo te ofrezco dos que son los que yo utilice en la partida, en su momento cuando la jugué, pero puedes crear los tuyos propios de tu propia cosecha). Los PNJ son el ancla para todo buen director de juego (o master, guardian, o como quieras llamarlo). Siempre que los PJ se desvien del curso de tus intenciones, haz que algun PNJ les reconduzca a donde

tu quieres que vayan, si todos insinúan seguir con sus vidas e ignorar investigar que ha sucedido en 3 días de su vida que no recuerdan, no tienes más que usar a algún PNJ que con insistencia les diga, que *"no piensa detenerse hasta averiguar que diablos le ha sucedido"*, o que *"alguien le ha robado 3 días de su vida y quiere averiguar que es lo que ha podido ocurrir"*. Aun así, como hay jugadores muy persistentes en su estupidez de no querer enfrentarse a horrores inconmensurables ancestrales, aun hay **dos balas** en la recámara...

1º BALA: LA MARCA

En algún momento mientras aun permanecen en el hospital, haz que el Doctor Vagner examine a alguno de los PJ, y descubra en alguna parte de su cuerpo (a tu elección, pero se consecuente, no seas infantil, que todos sabemos en que partes piensas ponerselo a los PJ femeninos....enfermo...) una marca parecida a una lesión cutánea, como un cardenal, o un moratón, pero con un aspecto algo más grave.

Puedes describirlo como una aureola verdosa negruzca con ramificaciones de venas rojizas alrededor...que encantador...

Si le preguntan al doctor Vagner, confesara a los asustados PJ que todos y cada uno de ellos, tienen una marca parecida, en diferentes partes del cuerpo, es decir cada PJ tiene la misma marca, pero en partes diferentes de su cuerpo (en mi caso, fueron la espalda, el abdomen, la pierna...etc). Y según el doctor Vagner, no son ningún tipo de Hematoma, son algo desconocido de lo cual no ha podido sacar ninguna conclusión.

En el caso de que los PJ pidan que les examinen, asegúrate que el doctor Vagner les quite las ganas, asegurándole que tendrá que tomar muestras de tejido, examinarlas, y que han de quedarse hospitalizados mucho tiempo...en los cuales

probablemente tendrá que tomar muchas, muchas muestras de tejido...

¿Qué es esa marca?

El niño, también conocido como el ser de la Gran raza de Yith, yace en un estado de semiinconsciencia, en el cual, no puede mover el cuerpo del niño, el cual permanece según la ciencia "moderna" en coma. Pero sin embargo su entidad, permanece bien despierto en el interior de su mente, y viendo que ha perdido el control sobre los PJ se ha propuesto eliminarlos para que no causen problemas, para ello, esta utilizando un conjuro para matarlos, pero dado el estado de debilidad en el que se encuentra, no va a poder hacerlo tan rápidamente como querría.

Por eso la marca de cada PJ, es el principio de esa maldición, de ese conjuro, que esta empezando a dar sus primeros pasos.

Durante la partida, de vez en cuando, (exactamente cuando a ti te salga de las narices, a mi por ejemplo, me dio por hacerlo por las noches...) haz que de pronto todos los PJ realicen una tirada de POD, (o alguna variante similar en otras ediciones) si no la superan, describe como de pronto caen al suelo retorcidos en un dolor inconmensurable, como si alguien escarbase con un cuchillo ardiendo dentro de la marca, y tras un minuto de agonía, de pronto sin más... cese...a los que lo superen, que no se queden de rositas, hazles que sientan un hormigueo en la zona, seguido de fuertes punzadas y espasmos, aquí hay para todos...

El caso es que por cada episodio de dolor (insisto en que puedes hacerlos cuando plazcas) la marca, crecerá de forma considerable, comenzando a invadir de forma enfermiza el cuerpo del personaje, si quieres a los que superen la tirada de POD haz que la marca crezca también, pero con menos intensidad...

Esto directamente pondrá a los PJ contra las cuerdas, es como una espantosa carrera contrarreloj a vida o muerte.

No saben que les esta matando, pero saben que si no lo descubren pronto, moriran, si no son muy avispados, haz que algun PNJ les inspire, con que esta marca tiene que ver algo con lo que ha sucedido, y les anime a investigar la causa para encontrar la cura.

Lo suyo es que la marca no termine matando a ningun PJ en el transcurso de los acontecimientos *(a no ser que lo consideres necesario, esto es asi de sencillo, cuando a ti te de la gana, la marca se carga a alguno...para eso eres el director...)*, la marca esta ahí para poner tension a la partida, asi como animar a los PJ a luchar por saber que se la esta provocando para detenerlo.

El causante de la marca es el niño, o mas bien el Yithiano que habita en su cuerpo, y solo se detendrá de una manera *(sí, sí...es la que estas pensando...)* y es matando al niño...eso no matara al Yithiano *(aunque si al niño...)* pero le obligara a volver de una forma bastante dolorosa a su planeta rompiendo el vinculo telepatico con su recipiente "madre" aquí en la tierra.

Acuerdate de esto, si al acabar la partida, tus PJ no han matado al niño, moriran todos en un transcurso de pocos dias, u horas...da igual lo que hagan, resuelvan o consigan...si no matan al niño...estan todos muertos...

2º BALA: LA POLICIA

Esa misma noche, en plena madrugada, el doctor Vagner sera visto hablando en la entrada al pabellón de urgencias, con un hombre apuesto de cabello canoso, y porte seguro y firme. Momentos mas tarde se acercará a los PJ y se presentara como el **Inspector de Policia Renard Leblanc**, este personaje va a ser uno de los antagonistas

de los PJ durante la partida (vamos que les va estar tocando las narices...).

El inspector ira cama por cama, examinando sus carpetas, con su historial, poniendo especial énfasis en los extranjeros, *(es importante que al menos uno de los PJ sea extranjero, ingles o americano, si no tienes ninguno, haz que algun PNJ lo sea...)*, luego el inspector les interrogara sobre que recuerdan de cómo llegaron aquí, aunque su actitud es bastante despectiva hacia los PJ, finalmente les mostrara un periodico del dia 8 de Noviembre, en el cual hay publicado un asesinato de un desgraciado heladero.

ENTREGAR A LOS PJ LA "AYUDA DE JUEGO "PERIODICO ASESINATO FURGONETA"

Leblanc asegurará a los PJ que las descripciones dadas por los testigos, coinciden exageradamente con las de ellos.

Logicamente Leblanc les intentara sonsacar algo con un tono severo, duro, frio y despectivo, pero al no lograrlo tan solo les amenazara con mantenerles continuamente vigilados, y se marchara por donde ha venido. *(Leblanc es a partir de ahora un PNJ que tu como guardian podras utilizar para torturar a los jugadores durante toda la partida, eres libre de darle el uso que tu creas conveniente, pero te recomiendo encarecidamente no desperdiciar la oportunidad de que de vez en cuando aparezca en el momento menos propicio para pillar a los PJ haciendo algo ilegal con lo que acusarles, la diversión esta asegurada)*

Esto animara a su vez tambien a los PJ a querer limpiar su nombre, incitandoles a investigar que ha sucedido en esos 3 dias, y si verdaderamente tienen algo que ver con lo sucedido.

Si aun asi tus PJ deciden hacer lo que les da la gana, improvisa, esa es la mayor magia del rol.

COMENZANDO LA INVESTIGACION

Al dia siguiente, los PJ (*quiza tras una dolorosa sesion de "marca" por parte tuya*) estaran ansiosos de empezar a investigar, pero...¿donde?

Bueno, los jugadores seguramente barajen varias opciones. Quiza se interesen por regresar a **la estacion** a investigar el propio tren, preguntar al personal de la estacion, averiguar si el tren llegó bien a su destino, interrogar al revisor, o al conductor, etc.

Quiza se interesen por ir a investigar el lugar en el que fueron encontrados, buscar en los alrededores, y ver si pueden sacar algo en claro (*cosa dudosa, encontrar la mansion por casualidad es alto improbable, el niño y los PJ corrieron largo rato antes de caer inconscientes en el bosque, y aunque la mansion esté a unos pocos kilómetros de la zona, sigue siendo difícil de encontrar, incluso sabiendo la direccion*)

Pero los PJ tambien reciban un ayuda adicional para comenzar su investigación, cuando reciban sus pertenencias personales a la salida del hospital, dos de los PJ (*a tu eleccion*) tendran entre sus cosas un par de objetos que no recuerdan haber adquirido...

ENTREGAR A LOS PJ LA "AYUDA DE JUEGO "TICKET DE TREN" Y "TARJETA HOTEL"

Una de las ayudas es un Ticket de tren, direccion Rouen (*Destino que seguramente no se habria planteado ningun PJ*) y que probablemente les haga preguntarse, ¿Qué diablos hacen ellos con un ticket que indica que han estado en Rouen, cuando

probablemente ni siquiera el lugar les suena?, esto dará a los PJ un nuevo destino al que ir a investigar.

La otra ayuda, es una tarjeta de invitacion a una fiesta privada en el Hotel Bourgtherolde, organizada por un tal Dampierre Moreau (*que si no lo recuerdas, es el lider de la secta*), la invitacion ademas esta designada unica y exclusivamente al PJ en cuestion, poniendo incluso su propio nombre inscrito en la tarjeta. Si investigan sobre el lugar averiguaran con facilidad que se trata de un prestigioso y lujoso hotel localizado en Rouen, lo que les dara otro incentivo mas para que vayan a investigar al lugar.

EL ATAQUE DE LA SECTA

Hagan lo que hagan tus PJ, el resultado será el mismo. Es decir, decidan ir a la estacion a investigar, o a la biblioteca a buscar sobre casos parecidos a su extraño hematoma, o al periodico "Le Journal" a hablar con el reportero que escribió el reportaje sobre el asesinato del heladero, o incluso, aunque decidan hacer un viaje hasta Rouen a investigar el misterioso hotel Bourgtherolde o la zona boscosa donde fueron encontrados...lo que viene a continuación, sucederá de forma irremediable en todos los casos.

Una vez en el lugar, puedes si asi lo decides, hacer que encuentren alguna pista relacionada con la investigación, (*huellas, marcas, testigos que afirman haberlos visto en la escena, etc...*) pero lo mas impactante no es lo que van a lograr averiguar descubriendo pistas...

En algun momento mientras investigan el lugar al que hayan decidido ir, haz que alguno de los PJ haga una tirada para ver si se percata de que hay un par de tipos que les vigilan desde lejos (*en una mesa en un café, en un coche, o simplemente apoyados junto a una pared*), cuando los PJ se

percatan de su presencia, los tipos les lanzan una ultima mirada amenazante, y se largan. Si intentan seguirlos, el resultado sera el mismo que si no lo hacen, por que minutos mas tarde, los mismos tipos aparecieran de nuevo en direccion hacia los PJ, pero acompañados de un grupo mayor *(ten cuidado y se consecuente, si tienes un grupo de 4 jugadores, no les saques de pronto a 10 sectarios armados con revolveres, por que los PJ probablemente acaben en el cementerio y tu partida en la taza del retrete por tu mala gestion...queremos una pelea tensa e igualada, no eliminar del mapa a los jugadores, si lo que buscas como guardian es esto ultimo...no has pillado el concepto de jugar al rol me temo...yo te recomiendo un nº de sectarios igual al nº de PJ y PNJ +1)*. Los sectarios estan armados y al menos dos de ellos llevan armas de fuego, el resto pueden ir armados con cuchillos, navajas, palos, martillos, o cualquier otro arma contundente divertida que se te ocurra *(un sacacorchos...¿Por qué no se me ocurrio esto cuando hice la partida?)*, al final, a los PJ no les quedara otra que luchar o pedir ayuda si quieren sobrevivir al ataque, por que los sectarios van muy enserio.

Si te estas preguntando por las fichas de los sectarios, me remito a lo dicho hace algunas paginas atrás, tu eres el director, tu te las trabajas, en este modulo no encontraras ni una sola hoja de personaje.

Los sectarios tienen ordenes de Moureau *(quien a su vez ha recibido ordenes a traves de sueños del Yithiano)*, de eliminar a los PJ por resultar ser una amenaza contra sus planes, e intentaran cumplir con su deber a toda costa. Eso si, si los sectarios se ven amenazados severamente, pueden tomar la decision de intentar huir, pero tiene que ser una situación extrema, ya que ellos piensan que se estan jugando la inmortalidad, ademas de la ira de Moureau si fracasan.

Una vez que los PJ se encargen de despachar, *(o al menos sobrevivir)* al ataque por parte de los sectarios, haz que alguien haga notar que alguno de ellos agarra con fuerza en una de las manos, un sencillo trozo de papel de cuaderno

ENTREGAR A LOS PJ LA AYUDA DE JUEGO "DIRECCION CABAÑA"

En el trozo de papel viene escrita una direccion a lapiz, parece una direccion en algun punto en la carretera cerca de Rouen, y luego unas anotaciones para llegar hasta algun lugar dentro del bosque.

La direccion es la de la cabaña donde tienen a los niños secuestrados, y deberia de convertirse en otro de los puntos a investigar lo mas urgentemente posible por parte de los PJ

Y si no tienen urgencia ninguna, hazles algun ataque infernalmente doloroso de su "marca" ya veras como se dan prisa...

EL HOTEL BOURGHEROLDE

Cuando tus PJ viajen hasta Rouen, es posible que antes de pasarse por la cabaña decidan pasarse tambien por el Hotel Bourgherolde, y por la ciudad para averiguar que pasó alli.

Una vez en el hotel, pueden intentar entrevistarse con alguno de los camareros en la fiesta que se celebró hace unos dias, o incluso exigir ver al propio gerente del hotel, quien les atendera encantado. *(el nombre del gerente puedes ponerlo tu si lo deseas, yo creo recordar que le llamé Edgard)*. La información que pueden recopilar aquí es toda relativa a la fiesta: la extraña actitud de los invitados, el niño, el viejo, la reunion a puerta cerrada que vino después...todos esos aspectos sospechosos seran puestos en conocimiento a los PJ gracias a sus indagaciones, facilitandoles asi mayor

información sobre lo que aconteció en los días que no recuerdan.

En el hotel no pueden extraer mucha mas información para avanzar, tan solo retazos de cosas que sucedieron, pero que no comprenden por que, y que no les lleva a ninguna parte.

Eso si, el nombre de Dampierre Moure, debería empezar a ser ya para los jugadores un ligero dolor de cabeza...

LA CABAÑA

Tarde o temprano los jugadores iran a ver que hay en la direccion del papel que sostenia el sectario en la mano.

El lugar es algo complejo de encontrar, y seria conveniente que exigieras a los PJ realizar algunas tiradas para orientarse, y lograr encontrarlo con exactitud. Para acceder al lugar ahí que tomar un pequeño desvio desde la carretera por un camino de tierra que se adentra en una zona desamparada que luego termina llegando hasta un bosque. Para encontrarlo hay que conducir por tortuosos senderos durante al menos 30 minutos, y luego cruzar un puente de madera viejo (*pueden cruzarlo en coche sin problema*) que da acceso al claro donde se encuentra la vieja cabaña en mitad de la foresta.

El lugar es una cabaña de madera vieja y que a primera vista parece abandonada desde hace mucho tiempo, tiene un solo piso y en general, esta hecha un desastre.

Los PJ pueden investigar si quieren los exteriores, podran descubrir algunas cosas interesantes, como por ejemplo, otras huellas de vehiculos, que estuvieron en el lugar, asi como huellas de niños que se dirijen hacia la cabaña, algunas dando sensación de que los llevaban a rastras y de cómo si forcejearan contra sus captores.

La parte mas divertida de todo, y que puede costar cordura a los PJ, es darse cuenta de que las huellas de adultos que hay junto a las de los niños, coinciden maravillosamente con sus zapatos.

Si entran a la cabaña, el lugar por dentro da la misma sensación de estar abandonado. Apenas hay muebles, y el suelo esta cubierto de polvo y suciedad (*a excepcion de las huellas de niños que continuan al interior, adentrandose por el pasillo*). Nada mas entrar, da directamente a un salon, junto a una cocina de estilo americana, en la cual si miran en el horno de carbon, encontraran un revolver viejo y cargado envuelto en unos trapos sucios (*propiedad del antiguo dueño de la casa*).

La casa continua por un unico pasillo accesible desde el salon, en el cual se van encontrando puertas a ambos lados, una frente a la otra, hasta un total de 4, mas una salida al exterior por una puerta trasera al final del todo. Las dos primeras son habitaciones en las que no hay nada interesante mas que unos colchones viejos y sucios, y un armario que apenas se sostiene en pie. Las dos siguientes, son una un cuarto de baño viejo e inservible, y la otra, la alacena...aquí es donde llegan las huellas...

La alacena es un cuarto no demasiado grande, en el que por cierto hay algunas herramientas para trabajar la madera colgando de estantes, e incluso del techo, (sierras, cuchillos, punzones, serruchos, martillos, un hacha...), sobre una de las mesas de la sala, encontraran un puñado de papeles, que ellos mismos dejaron alli, que hablan sobre el espantoso ritual que se llevó a cabo en la Mansion Fortesceue.

ENTREGAR A LOS PJ LA AYUDA DE JUEGO "PAPELES RITUALES"

Sera gracias a estos papeles que logren saber que su proximo paso a seguir es sin

duda la Mansion Fortescue, a la cual pueden averiguar como ir, preguntando simplemente por la direccion a los lugareños de Rouen.

Al final de la sala en el suelo, hay un puñado de juncos aplastados, bajo los cuales, hay una trampilla al sotano, la cual esta cerrada a cal y canto con un candado y cadenas.

Una vez que los PJ forcejeen un poco la cerradura o simplemente entren en la sala, los 7 niños supervivientes es escucharan y empezaran a pedir auxilio de una forma espantosa, lo que ademas de costar de nuevo cordura a los PJ, les pondra en un apuro por apresurarse a liberarlos.

Cuando los liberen y los niños vean que se tratan de sus captores (*recordemos que fueron los PJ los que secuestraron a los niños..*), no correran a sus brazos ni mucho menos, de hecho no se atreveran ni a salir del sotano aterrorizados, si intentan cogerles y sacarles por la fuerza, uno de los niños les amenazara con un trozo de madera afilada e intentara ayudar a escapar a los otros niños con el, mientras no deja de amenazar a los PJ con "*pincharles la tripa*". El como acabe esta situación depende entera y totalmente de ti. Aunque la intencion de los niños será alcanzar el exterior y correr hacia el bosque para huir separandose los unos de los otros para evitar que los PJ los persigan.

PROBLEMAS ADICIONALES: EL SEÑOR BOUFFART

En cuanto alguno de los niños pise el exterior de la cabaña, ya sea por su propia cuenta, o siendo arrastrado por la fuerza por alguno de los PJ (*si sucede esto ultimo, pues ya ¡la leche!*). Los PJ se sorprenderan cuando de pronto un hombre les apunte con su arma al grito de "*¡alto!, ¡quedan todos*

detenidos, suelten a los niños!". el hombre se mantiene de pie junto a su vehiculo (*que seguramente estara junto al de los PJ*) con el rostro impassible y severo, responde al nombre de **Francois Bouffart**

¿Quién es Francois Bouffart?, es un PNI que puedes utilizar a tu antojo durante la partida, para mosquear a los PJ con que alguien les esta siguiendo y vigilando continuamente.

Bouffart es un investigador privado contratado por una de las madres de los niños desaparecidos, y ha estado siguiendo a los PJ desde que fueron ingresados en el hospital "Hotel Dieu" de Paris.

Puedes sacar a Bouffart tantas veces como quieras durante la partida siguiendo a los PJ, vigilandoles de lejos, desde un coche, una cafeteria, la acera de enfrente...el objetivo de Bouffart es aumentar aun mas la paranoia de los PJ, con que estan constantemente vigilados.

Pero una vez lleguen a la cabaña, en este punto, Bouffart ya no estara dispuesto a echarse atrás. Ha seguido a los PJ hasta aquí (*ha venido en el coche lo mas silenciosamente posible, sin luces, y siguiendo a los PJ desde una distancia prudencial*) y una vez que vea salir a los niños, lo tendra clarisimo, y cualquier intento de los PJ por convencerle de lo contrario, sera un autentico milagro.

Bouffart esta dispuesto a abrir fuego si fuera necesario contra los PJ, en cuanto vea que alguno esta armado, exigira que tire el arma, y no se andara con chiquitas. Si tiene que abatir a los PJ para salvar a los niños, no piensa dudarlo ni un segundo...

Es raro que el encuentro con Bouffart acabe bien, lo mas probable es que los PJ tengan que eliminarlo para poder salir airosos de la situación, o eso, o acabar en prision (*cosa que probablemente no esten dispuestos a aceptar tus PJ dadas sus "circunstancias"*)

LE MAISON FORTESCUE

Una vez que lean la ayuda proporcionada en la cabaña de los papeles rituales, no quedara duda alguna, el siguiente paso a dar, es la mansion Fortescue, a las afueras de Rouen. El lugar puede ser encontrado preguntando a los lugareños, o incluso en el Hotel Bourghtherolde.

Encontrarlo al igual que antes, puede resultar complejo, aunque la mansion se puede ver a lo lejos desde la carretera, en lo alto de una colina tras cruzar una pequeña foresta, **la furgoneta de helados** que usaron para secuestrar a los niños, estara aquí aparcada, oculta entre la foresta.

La mansion es un imponente edificio de estilo victoriano, en un estado cuanto menos ,lamentable. La pintura de las paredes prácticamente ha desaparecido y la madera yace desconchada y agrietada. Las ventanas estan todas tapiadas con tablones de madera, y el jardin interior que rodea la hacienda esta desnudo, descuidado y definitivamente, muerto. Las estatuas de las fuentes se sumergen entre la maleza negra de ramas retorcidas, como si fueran garras deformes de alguna criatura antigua y dormida...(o lo que viene siendo lo mismo...un lugar encantador...)

Los PJ pueden elegir irrumpir en la mansion como deseen, la puerta principal esta cerrada a cal y canto, y aunque hubo en su dia una puerta trasera, ya no existe, pues esta tapiada y oculta bajo los tablones. Pasar por las ventanas es posible, pero solo si antes quitan de en medio las tablas que tapian las ventanas, *(si deciden intentar pasar desapercibidos, esta es una mala opcion)*, si hacen algo de ruido, sorprendentemente nadie saldra a su encuentro, y es que Moureau ya les estara esperando en el interior.

Una vez que irruman dentro de la mansion, el lugar parece abandonado hace tiempo,

todos los muebles estan tapados con sabanas blancas cubiertas de polvo, sin embargo el suelo a pesar de estar muy sucio, no tiene polvo acumulado, es como si lo hubieran estado pisando mucho en las ultimas semanas.

La mansion es enorme, tiene dos pisos y una docena de habitaciones, sin embargo, los PJ no tendran tiempo de investigarla toda, *(de hecho no deberian ya que no hay nada interesante en los pisos superiores)*. Ya que nada mas entrar en el interior del Hall, escucharan una tétrica melodia de piano que resuena desde alguna de las habitaciones de la mansion.

Si los PJ siguen la melodia, *(cosa que seria logica, no se van a poner a investigar los pisos superiores y a registrar los cuartos de baño mientras alguien toca el piano por ahí...y si tus jugadores hacen lo contrario, ¿son gente muy rara!)* llegaran hasta uno de los pasillos de la mansion, y de alli a un salon grande, en el cual se encuentra el artifice de tan siniestra cancion.

El lugar se trata de una gran sala de musica, A ambos lados, se extienden dos grandes ventanales, que se alzan hasta casi tocar el techo, con enormes cortinas de color rojo que las cubren pesadamente en la sala que hay algunos instrumentos importantes, tales como un violonchelo, un arpa, un par de violines...y un gran piano de cola.

Tras el piano, se encuentra un hombre que aparenta tener unos 50 años, con el cabello canoso y semblante severo. En cuanto los PJ entren en la sala, dejara de tocar el piano, y les mirara mientras dice con voz profunda "Ya era hora, llevo esperando una eternidad..."

Se trata de Dampierre Moureau, el brujo. Lider de la secta de la hermandad de las estrellas perdidas.

Llegados a este punto, Dampierre revelara a los PJ la verdad y la respuesta a casi todas sus preguntas (*ten cuidado en este punto, si revelas información en exceso, puedes perder el factor sorpresa del climax de la partida. Por ejemplo, si le preguntan por la bestia de los sacrificios, no hagas que Dampierre diga: Ah si es un Shoggoth, y esta abajo en el tunel, esperando a que vayais...queda mal. Mantenlo todo envuelto en un velo de misterio, algo tipo: "El yace en las sombras al igual que las pesadillas, pero de las sombras mas oscuras, sale la luz mas pura, lastima que vuestra mente no pueda soportar tal revelacion..."*)

Dampierre les puede explicar que pasó en el ritual, como falló, como tuvieron que huir, como fueron seleccionados para secuestrar a los niños...

Es importante que Moureau no diga que el niño es el recipiente madre del Yithiano y el artifice de todos sus problemas, (por ejemplo: si le preguntan por "las marcas" que les estan matando en vez de decir "El niño os esta causando esas marcas, y ya os queda poco tiempo de vida...muahaha!" o cualquier teatrillo barato semejante, puedes hacer que Moureau se refiera al niño como "El", pero nunca diga que se trata del niño, por ejemplo "Esa maldición que os consume, la ha provocado El, no cesara hasta que se extingan vuestras vidas, igual que consume el fuego todo lo que toca hasta convertirlo en cenizas...no hay esperanza para vosotros...")

El resultado de la conversación seguramente no sea satisfactorio, y los PJ terminen amenazando o disparando a Moureau, si le disparan, dejales que contemplen estupefactos, como Moureau recibe el disparo, pero no emana sangre alguna de su herida, (ya sabes, si quieres que tiren cordura), las balas a Moureau le hacen **unicamente 1 pto de daño**, los golpes contundentes sin embargo, le ejercen la **mitad de daño** solamente. (Ponle

suficientes puntos de vida para que de guerra un rato)

Y si no le disparan y solamente le amenazan, igualmente, Moureau hara una seña para que los sectarios que hay ocultos detrás de las cortinas junto a los ventanales, hagan aparicion e intenten quitar de en medio de una vez por todas a los PJ.

El numero de sectarios escondidos tras las cortinas debe ser consecuente, yo por ejemplo en esta ocasión saque unicamente dos sectarios (armados con revolver eso si..) pero si consideras necesario sacar mas, adelante, pero ten cuidado, aun queda la parte mas intensa de la partida y si te cargas a todos tus PJ aquí, se quedaria en el tintero lo mejor.

Cuando estalle la pelea con los sectarios, Moureau aprovechara para escapar. Del fondo de la sala abra una puerta oculta en uno de los paneles de madera de la pared, y se meta a toda prisa por un pasillo oscuro.

Cuando se dispongan a perseguir a Moureau (*una vez muertos los sectarios, o no...ellos sabran*). El pasillo es tremendamente estrecho, apenas cogen dos personas la una al lado de la otra, mas bien es un pasadizo por detrás de las paredes, que serpentea durante un rato antes de llegar hasta un pequeño foso en el suelo de la anchura de apenas una persona, al que han apuntalado tablones de madera para descender (*bastante inseguros, por cierto...*)

El descenso es tortuoso y agobiante, ademas de peligroso, pero tras una veintena de metros, acaba en un tunel oscuro, en el que el aire se vuelve espeso, denso, y gelido.

El tunel continua en tinieblas, durante una decena de surcos, hasta dar a un muro de ladrillo, que alguien a medio derribado, y por el cual los PJ pueden colarse si se arrastran por debajo. Tras un poco mas de serpenteo

finalmente los PJ llegaran al lugar del que hablan los papeles de los rituales....

LA GRUTA DE LAS 3 POZAS

Cuando los PJ entren aquí hazles tirar cordura, ya que solamente estar en el lugar que describen los papeles, debería ser suficiente estresante y tenso para sus pobres mentes.

La gruta es grande, una decena de estalagmitas que se unen como columnas con las estalactitas se reparten por toda la sala, todas tienen grabado en polvo de plata, símbolos arcanos de protección, algunas de ellas están hechas pedazos por el suelo, como si algo las hubiera golpeado con tal fuerza como para hacerlas trizas.

Casi en el medio de la sala, tres pozas llenas de agua sucia rojiza se disponen casi en triángulo, en el centro de estas, está grabado a cuchillo en el suelo, el símbolo del conjuro de aprisionamiento, hay sangre seca por todo el suelo, como si hubieran sido masacradas aquí decenas de personas, hay sangre en tantas partes que es difícil mirar a alguna parte sin ver algún salpicon aquí y allá.

Cuando entren en la sala buscando al esquivo Moure, en un principio no le verán, pero una tiradilla les hará percatarse de que hay un cuerpo medio tumbado apoyado en una de las columnas más apartadas, si se acercan, se darán cuenta de que tienen ante sí, a un hombre que bien les suena de cierto tren de Montparnasse

El viejo, que acompañaba al niño, yace aquí, muerto, sin vida, con un semblante de terror en su rostro, y con una de las piernas completamente partida (*de hecho la rodilla va hacia el lado opuesto, ¡auch!*), junto a él, en el suelo, un lapiz, (*o lo que queda de él*) yace consumido hasta los límites, y al otro

lado, un papel que tiene algo escrito sobre su superficie

ENTREGAR A LOS PJ LA AYUDA DE JUEGO "DIARIO DEL VIEJO"

Y esta es la última ayuda de juego en la que finalmente se revela, que el niño, el muchacho, es el artífice de todo esto. Dejando claro a los PJ que si quieren librarse de su maldición, deberán acabar con el niño.

En ese momento, la gruta será invadida por un sonido inhumano y gutural emitido por un centenar de bocas alienígenas, chillando y rugiendo a la vez. Un sonido espantoso como de alquitran gomoso y carne deshaciéndose invadirá toda la gruta como una tormenta malsana y enferma...ha llegado el momento.

El shoggoth aparecerá desde el techo filtrándose a través las grietas de la piedra, te recomiendo ceñirte a la ficha que venga en el manual (*según la edición que utilices*) y hagas las correspondientes tiradas de cordura y que no te cortes a la hora de utilizarlo, el Shoggoth está muy cabreado por el último intento para tomarle prisionero de hace unos días y no piensa andarse con chiquitas.

Moure aparecerá desde el fondo de la gruta de pronto dando órdenes al Shoggoth, tras haber lanzado sobre él un hechizo de atadura, "*matalos, ¡matalos a todos!, ¡alimentate! ¡¡alimentate!!*" gritará como un loco antes de que el Shoggoth le agarré con uno de sus tentáculos y se lo coma a él, el primero delante de los PJ, transformándole en un torbellino de sangre y vísceras que salpicará por toda la sala, cuando el desafortunado Moure entre en contacto con una de las bocas del monstruo.

El PJ que sea tan necio como para quedarse en la sala a intentar luchar contra el monstruo, pues ya sabes...que ingenuo ¿no?

Y el que sea listo y ponga pies en polvorosa a tiempo, todavía puede librarse de la furia del Shoggoth, (*prueba con una espantosa y estresante persecución por los tuneles de vuelta, ¡menuda delicia!*), el Shoggoth puede llegar tan lejos como tu quieras persiguiendo a los PJ (*yo personalmente no lo saqué de la gruta de las 3 pozas, claro que quizá tenga que ver que todos los PJ a excepción de uno murieron allí mismo, el que huyó tuvo suerte mientras sus amigos entretenían a la bestia "dándole de comer" el corrió como si del puñetero Flash se tratase...*), pero una vez que estos alcancen el exterior, no te recomiendo que la bestia llegue tan lejos, al fin y al cabo los tuneles son su hogar, y no piensa arriesgarse a salir

NINGUN CABO SUELTO

Aunque los PJ escapen de la mansion, del Shoggoth, de Moure, de los sectarios, la hermandad de las estrellas perdidas, la policia y la madre que los pario, aun tienen un asunto muy importante del que ocuparse, y un dilema moral inmenso al que enfrentarse.

"La marca" les seguira intentando matar poco a poco, y cada vez quedara menos para que lo consiga, todos los PJ estan condenados irremediabilmente a morir en un plazo de unos dias, (*tira 1D4 por ejemplo*) si no van al "Hotel Dieu" y acaban definitivamente con el niño.

Ahora saben que el niño no es mas que un demonio, otro monstruo infernal, (*aunque no sepan exactamente de que clase, saben que tienen que acabar con el para salvarse, eso es suficiente...*)y tendran que preguntarse si deciden morir, o cargarse al niño.

Esto puede ser bastante impactante, y sera divertido ver que decision toman tus jugadores, prepárate para un buen momento de diversión como narrador.

Si los jugadores van al Hotel Dieu al area de urgencias donde estaban ingresados, y donde aun mantienen al niño en coma, siempre hay enfermeras y celadores en la sala, en todo momento, ni siquiera por la noche, la zona esta vacia, siempre hay alguien atendiendo al resto de enfermos del pabellón. Tendran que ingeniárselas para entrar, asesinar al niño, y salvarse sin que se de cuenta nadie (*cosa hartito imposible*), es decir que lo mas probable es que tus PJ acaben detenidos y en el mejor de los casos ingresados en algun manicomio por el resto de sus vidas. Pero si por un casual, logran superarlo y alguien sobrevive, asegurate de recompensarle de la forma adecuada (*experiencia, etc...*) aunque la mejor recompensa es la propia partida en si, y lo bien que lo paseis jugandola.

UNAS PALABRAS

Bueno, y esto es todo, espero que disfrutes mucho jugandola y que tus jugadores tambien. Recuerda que lo mas importante es que te diviertas, y si para ello tienes que cambiar cosas, modificar, añadir personajes, quitar, modificar escenarios, o lo que te de la gana, ¡hazlo! Tomate esto como una guia, una guia que te va a ayudar a crear una buena partida de una sesion para pasarlo bien con tus amigos.

A mi personalmente me duro desde las 12:00 del mediodia hasta las 23:00 de la noche, pero ya te digo que depende de cuantos jugadores tengas, etc...

Solo una ultima cosa, Gracias por jugarla ;-)

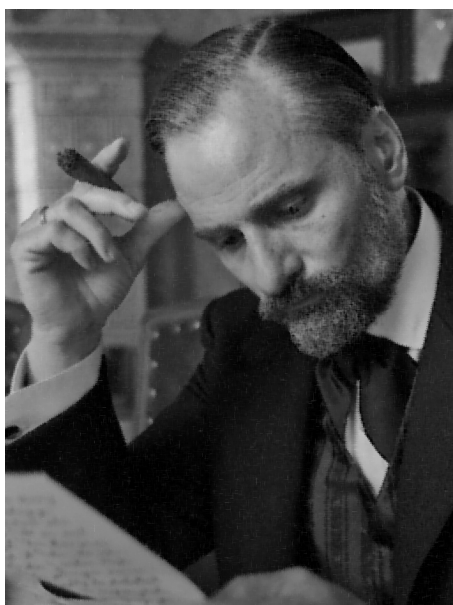
Si quieres ponerte en contacto conmigo, para darme tu opinión, felicitarme, maldecirme o simplemente charlar, mi correo electronico es el siguiente:

Leyendainfinita@gmail.com

APENDICE

A continuación te hago una breve descripción de los personajes presentes en la partida, así como algunos PNJ para que utilices si quieres usarlos durante la partida. Yo en mi caso, utilice dos, y son los siguientes:

LOUMIERE MOLINEUX



Este profesor de filología de la universidad de Sorbonne, tiene 38 años, es un hombre taimado y tranquilo, habla bien Frances (*su lengua natal*), ingles, español, italiano, algo de aleman, y un poco de arabe. Le encanta leer, y fumar en pipa, es raro no verle con una en la boca. Es una persona tranquila, sensata y jamas podria imaginarse en lo que esta a punto de meterse. Siempre intentara buscar una explicación científica a todo lo que suceda, y cuando verdaderamente empieza a ver que las cosas no tienen ya explicación alguna, científica o no, empezara a perder los nervios de forma brusca y precipitada. No puede soportar intentar concebir lo que no puede comprender, sin embargo, ante todo es un hombre con buen corazon, y un espiritu humano, no dudando en arriesgarse por otros si fuese necesario.

ADELA SIMONS



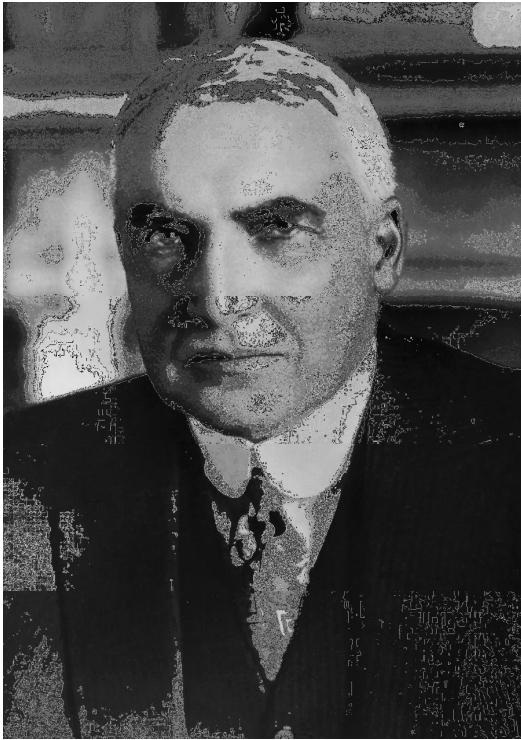
Escritora de novelas policiacas y de misterio, tiene 58 años de edad, pero un espiritu rebelde y joven. Feminista hasta la medula y luchadora inquebrantable, le encanta la competitividad con otros escritores, así como en cualquier aspecto de su vida. Francesa de nacimiento, contraje matrimonio con un solo hombre en toda su vida, con el cual ha enviudado hace relativamente pocos años, dejandola una pequeña fortuna en sus manos.

A pesar de que vive acomodada y no la falta de nada, a Adela le gusta ganarse las cosas por su propia cuenta, es por eso, que aun viaja en tren aun pudiendose permitir un vehiculo y un chofer, que solo utiliza en ocasiones de emergencia, y que a pesar de poder vivir en un lujoso caseron, prefiere uno de los discretos apartamentos junto al sena cerca del Louvre.

Tiene la cabeza asentada en su sitio, por lo que cualquier asunto sobrenatural que se le presente, tendra siempre una explicación logica, tiene muchos años vividos a sus espaldas, y si puede ayudar a alguien, lo hará, siempre que no suponga un peligro extremo para su integridad fisica.

Ahora presentamos una breve descripción de los personajes que aparecen en la partida, para que puedas aprender consejos para interpretarlos, así como ver imágenes para que tus PJ puedan imaginárselos mejor, de todas formas, las imágenes de los personajes se incluyen también en la propia carpeta general de la partida que te has descargado.

DAMPIERRE MOUREAU



Moureau es el antagonista de los PJ en esta partida, o al menos, uno de ellos. Es un brujo norteamericano, seguidor de la gran raza de Yith desde hace décadas, Moureau nació en 1792 y tiene 133 años, su edad se ralentizó gracias a la magia cuando cumplió los 50. Es un brujo poderoso, pero no tanto como él cree. *(Lo que si te has leído el resto de la campaña, le lleva a su perdición al intentar atar al Shoggoth)* Lleva entregando a los Yithianos información sobre la humanidad y el planeta tierra muchos años, pero finalmente le ha sido revelado el clímax de su periplo. Uno de los Yithianos a viajado hasta la tierra para ejecutar la misión definitiva, la recompensa que

obtendrá será ni más ni menos, que la vida eterna, y poder viajar al planeta maravilloso de sus maestros, para vivir en la eternidad como un ente incalculablemente poderoso. Es un hombre frío, calculador y misterioso, de voz profunda y cavernosa con un gran carisma y una capacidad de convicción excelente. Conoce unos cuantos conjuros y hechizos *(A tu discreción como siempre)*, que puede hacerles sudar a los PJ, uno de los conjuros que si utilizara cuando se encuentre con los PJ, *(y que habrá preparado previamente)* es **Sangre de Arena**, que le otorga el poder de que las balas le hacen todas 1 punto de daño, y los ataques contundentes o cortantes, solo la mitad. *(No te molestes en buscar el conjuro, no existe en las reglas, me lo he inventado con toda la gracia y el salero que he podido)*

EL ANCIANO



Otro de los personajes que tendrán en ascuas durante la partida a los PJ, es el personaje sencillamente conocido como “El Anciano”, o “El viejo”. Cuyo verdadero

nombre puedes inventarte si te viene en gana, aunque en ningún momento durante el módulo, como ya habrás comprobado, se le nombra. Es sencillamente un personaje que confundirá a los PJ haciendo creer que es uno de los artífices de todo el misterio, y en realidad, no es más que otra pobre víctima más.

El desafortunado hombre que siempre va con rostro serio, ceño fruncido y dado de la mano del Yithiano (*vease el niño*) y que en ninguna ocasión se dirigirá a los PJ con palabras, solo les mirará con una mezcla de desprecio e indiferencia

El anciano ni siquiera es Parisino, es de un pequeño pueblo rural de los alrededores, motivo por el que nadie le extraña demasiado la desaparición de un anciano senil. No hables con los PJ, no sueltes al niño, y míralos continuamente, incluso con insolencia. Ponles nerviosos y haz que le tomen tirria, que es al fin y al cabo, su propósito.

EL NIÑO



El niño, o el muchacho, es uno de los misterios del módulo, ¿Quién es? ¿Por qué no despierta al igual que los demás?, y en realidad es el enemigo más acerrimo de los PJ. Se trata del monstruo alienígena que ha ideado todo el macabro plan en el que van a

estar involucrados los PJ, el mismo monstruo que tomara el control de sus cuerpos durante 3 días de los cuales no recordarán nada, y el mismo monstruo que durante toda la partida estará intentando eliminarlos a través de la marca.

El niño, al igual que el anciano, apenas tiene aparición durante la partida más que al principio de la misma.

No hables con los jugadores en ningún momento, se dedicará a sonreírles con dulzura (*en realidad es más bien con curiosidad científica*), y a mirarlos de vez en cuando con mirada tranquila (*en realidad ya ha decidido que ellos son idóneos para secuestrar a los niños para el sacrificio del Shoggoth*), en fin, el muchacho es de un orfanato de una ciudad de las afueras de la capital, de la cual escapó una vez que el Yithiano le poseyó una noche mientras dormía. Sus padres lo abandonaron nada más nacer, por lo que a parte de los servicios sociales, nadie más le extraña o le hecha en falta.

Lo mejor es que mantengas la atención de los jugadores lejos del niño hasta el final del módulo, si se ponen a investigar sobre él, puede terminar pareciendo sospechoso, y es precisamente lo que queremos evitar.

Si al final del módulo deciden acabar con la vida del niño, el Yithiano permanece inconsciente cuando lo hagan y solo una vez que le dañen, despertará.

El Yithiano no tiene ningún poder físico especial, ya que se encuentra dentro del cuerpo de un simple niño humano, y no tiene “superpoderes” por decirlo de alguna forma, pero sí que es capaz de realizar hechizos y conjuros, que pueden sorprender a los PJ, tu decides, personalmente, cuando mis PJ le cortaron el cuello al niño, simplemente murió, la mente del Yithiano regresó a su planeta, y el PJ fue detenido por la policía y encerrado en un psiquiátrico de por vida, (*C’est la vie!*)

EL INSPECTOR RENARD LEBLANC



El inspector Renard Leblanc es otro antagonista mas para los PJ en este modulo. El inspector es un buen hombre padre de familia, y Frances de nacimiento. Es un hombre serio, tajante, de mirada juzgadora y voz poderosa. No tiene ni idea de sectas, Shoggoths, Yithianos, o cualquier asunto relacionado con los Mitos, y cualquier asunto sobrenatural que se le pueda presentar, le será imposible de creer, y pensara que se trata de algun tipo de broma de mal gusto.

Leblanc piensa que los PJ son los culpables por el asesinato del heladero de Hoche, dado que la descripción de los testigos es increíblemente exacta a la de los PJ, lo que le tendra bastante obsesionado y le hara perseguir a los PJ a todas horas haya donde vayan para vigilar todos sus pasos, y asegurarse de que es lo que hacen a cada momento y porque.

Si Leblanc empieza a atar cabos, y descubre que los PJ tienen algo que ver con los secuestros de los niños de Rouen, entonces su obsesion se acrecentara al

punto de querer detener incluso de los PJ para someterles a interrogatorio.

No dudara en usar su arma si ve que los PJ son peligrosos, o van armados, Leblanc tiene los pies en suelo, no piensa arriesgar su integridad fisica a no ser que sea estrictamente necesario, es padre de familia, y no va a cometer locuras innecesarias, pero tampoco piensa permitir que un grupo de asesinos anden sueltos por las calles de Paris, pues la proxima victima podria ser su querida esposa, o cualquier otro inocente.

FRANCOIS BOUFFART



Francois Bouffart es un detective privado que intenta ganarse un sueldo resolviendo casos de gente que contrate sus servicios.

Antiguo expolicia, expulsado del cuerpo por antiguos problemas con el alcohol (*que ya casi no tiene*) ahora se gana la vida en un pequeño despacho de la zona de Montmartre. Bouffart ha sido contratado por una de las madres de uno de los 14 niños desaparecidos para que encuentre a su pequeño, algo que Bouffart no ha dudado en aceptar al instante.

A pesar de sus viejos asuntos con la bebida, Francois Bouffart es un autentico lince con los casos que le confian, y es en definitiva tan competente como un cuerpo entero de policia parisina. El solo ha logrado averiguar lo que la "eficaz" gendarme parisina no ha logrado averiguar aun, y es que los PJ tienen algo que ver con la desaparición de los chicos, es por eso que Bouffart lleva dias siguiendo a los PJ para averiguar donde los tienen encerrados.

Bouffart es un personaje que puede dar mucha vida al modulo si lo utilizas correctamente. Bouffart puede aparecer vigilante en muchas situaciones, observando en la lejania a los PJ para desaparecer después entre el bullicio y el gentio sin dejar rastro.

Es en la cabaña cuando Bouffart hace su aparicion estelar (*y probablemente la ultima de su vida*) cuando los niños salen de la cabaña, Bouffart ya no tendra duda alguna, y apuntara a los PJ con su arma ordenandoles rendirse inmediatamente.

Bouffart es sensato, tiene genio, y no se anda con chiquitas, no dudara en hacer tratos falsos con los PJ para tranquilizarles y luego pillarles por la espalda. Le da igual parecer deshonesto, o innoble, recurriendo a las artimañas que sean necesarias para que los PJ acaben en prision.

Si descubre que van armados o que son una amenaza inminente, les disparará a todos y cada uno de ellos hasta matarlos, mejor darles muerte que permitir que hagan algun daño mas a alguno de los muchachos.

Bouffart esta divorciado, y nadie le espera en casa, por lo que su perdida tardara muchos dias en ser detectada, seguramente por su casera.

AMBIENTACION

Personalmente, soy incapaz de jugar al Rol sin musica, en mis tiempos de inicio en este mundillo, hace mas de 20 años (*como pasa el tiempo...*) empece jugando partidas sin musica, pero ahora, soy absoluta y totalmente incapaz de dirigir una partida sin prepararme una buena banda sonora para toda la partida, y una buena ambientacion con sonidos y ruido de ambiente que mezclar durante la sesion.

Seguramente pensaras, ¡Dios que lio! Como para preocuparme por la musica mientras jugamos, creeme merece la pena, tus jugadores no habran visto nada semejante en su vida y te agradeceran la increible experiencia que vas a ofrecerles.

Si tienes un ordenador, o un portátil a mano, descargate el programa gratuito SceneSound, te ayudara a mezclar la musica fácilmente, e incluso configurar sonidos aleatorios.

En este modulo se adjuntan algunas canciones y sonidos que pueden serte utiles para esta partida en concreto.

En realidad se trata solamente de una pequeña muestra de algunas canciones que creo que te seran de utilidad para la partida, yo tengo una variedad bastante mas extensa para mis partidas de La Llamada de Cthulhu, pero te animo a que busques mas, y las renombres para saber en que situaciones exactamente utilizarlas.

Tambien puedes jugar con ambientacion luminica, que tambien influye mucho en el animo de los PJ, y les inspira temor. Pero sobretodo dalo todo en la sesion...¡Pon voces, no te sientes, juega de pie, gesticulando, viviendolo, dandolo todo al maximo, grita, chilla, ruge si hace falta!

Y tus jugadores jamas olvidaran la historia...

¡Buena suerte!