

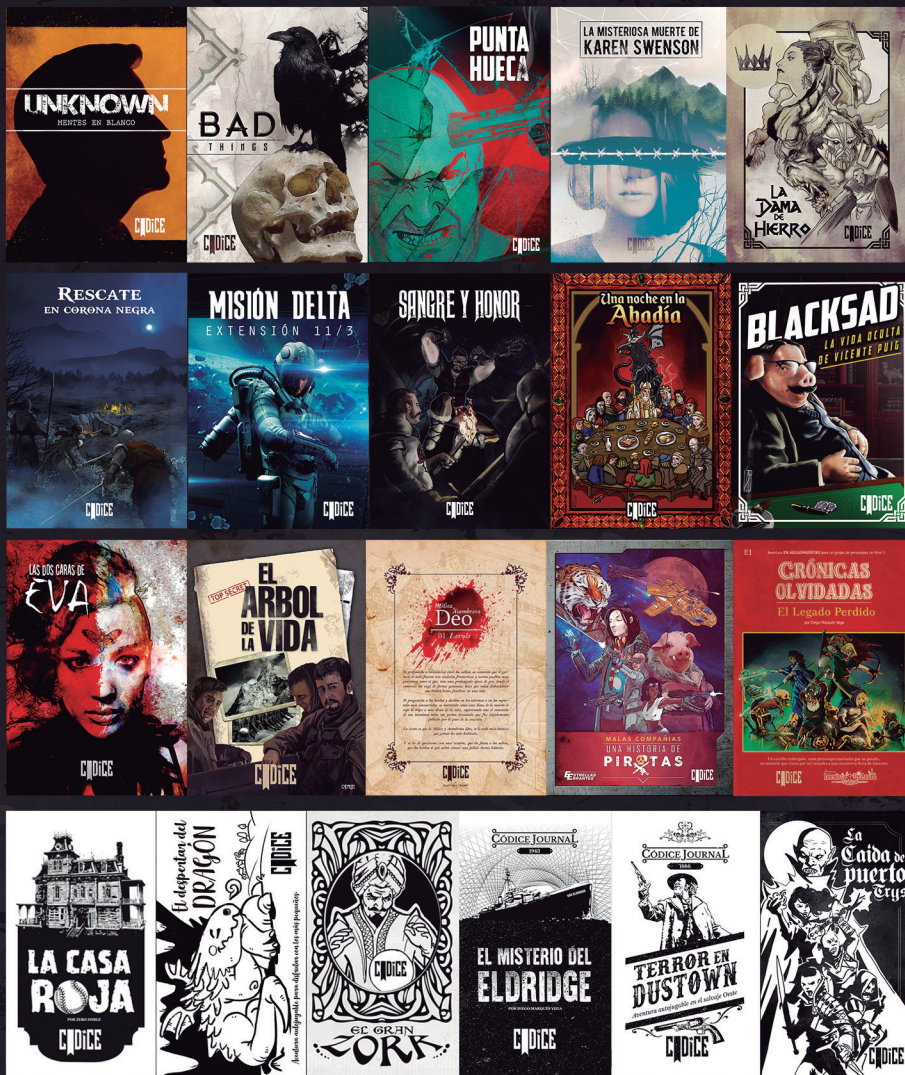


EL SIGNO AMARILLO

CIDICE



MUCHOS MÁS MÓDULOS EN
WWW.CODICE.TK
TOTALMENTE GRATUITOS



CÓDICE GRUPO CREATIVO



RATAS EN LAS PAREDES



Créditos

Autor: Diego Marqués Vega.

Edición: Victor Romero.

Corrección: Javier Vicario, David Gutiérrez, Zapo Valenzuela.

Maquetación: Andrés Sáez (Marlock), Diego Marqués Vega.

Ilustración portada: Andrés Sáez (Marlock).

Ilustración interiores: Andrés Sáez (Marlock).

Cartógrafo: José Calvo Muñoz (Aoren).

ISBN: 978-84-17175-20-7

Depósito legal: C 2386-2018

Rats in the Walls @ 2018 Les livres de l'ours.

Ratas en las paredes @ 2019 The Hills Press.

Todos los derechos reservados.



ÍNDICE

Introducción	4
Información para el DJ	7
¿Qué pasó?.....	8
El Signo Amarillo.....	12
Sobre los antagonistas	12
La información para los PJ's	15
Comienza la narración.....	16
El estudio.....	17
El anticuario	19
La comisaría	22
Las catacumbas de París	27
El patio de gárgolas de Notre Dame.....	33
Antagonistas	37
Hojas de personajes	38
Ayudas de juego	42

EL SIGNO AMARILLO

Por Diego Marqués Vega

Cuanto más fuerte es una luz, más fuerte es la sombra que proyecta... y en París, la ciudad de las luces, las tinieblas llevan tiempo conspirando para sumirla en la más terrible oscuridad...

Introducción

El Signo amarillo es una aventura de *Ratas en las paredes* para 3-4 jugadores, ambientada en la época actual. Los personajes son miembros de un grupo de investigadores afincado en París, llamado “Grupo Lambda”, que investiga todo tipo de hechos paranormales sucedidos en territorio francés. En esta aventura, el grupo se implicará en un caso que les afecta no solo profesionalmente, sino también emocionalmente, debido a que uno de los integrantes del grupo es amigo del pintor al que se acusa del asesinato que sirve como gancho inicial de la aventura.

A medida que se adentren en el misterio, las cosas se les pondrán cada vez más difíciles a nuestros investigadores, ya que se verán envueltos en una grave conspiración que amenaza con traer a este mundo al primigenio Hastur, hecho que fácilmente puede acabar con la vida en la Tierra.

La investigación de un extraño asesinato, la búsqueda de un antiguo artefacto maldito, una trepidante persecución por las catacumbas de París y un final de infarto en Notre Dame. Todo esto y mucho más te espera en “El Signo Amarillo”.







Información para el DJ

Esta aventura tiene lugar en distintas localizaciones de París, como el estudio del pintor asesino, la morgue de la comisaría de Saint-Denis o las criptas de París. Si los investigadores logran seguir las pistas que encontrarán en cada una de ellas, llegarán al escenario final: la catedral de Notre Dame, donde tendrá lugar un épico combate en el patio de gárgolas del monumento.

Te recomendamos que dirijas cada una de las escenas en las que se divide

este misterio haciendo hincapié en su tono: da tiempo a los investigadores en el estudio del pintor para que se empañen del extraño misterio que rodea el lugar, insiste en lo macabro del crimen cuando visiten la morgue, dales un aspecto lúgubre y claustrofóbico a las catacumbas de París, y por supuesto, no dejes de describir con todo lujo de detalles el oscurantismo de la catedral de Notre Dame y su gótico patio de gárgolas. También aconsejamos dirigir cada escena de menor a mayor rapidez, imprimiendo en los jugadores la idea de estar jugando a contrarreloj -ya que así es, como verás a continuación-.



¿Qué pasó?

El Signo Amarillo, uno de los artefactos más poderosos de los Mitos de Cthulhu, y principal símbolo de la adoración al primigenio Hastur, llegó a las manos del pintor parisiense, François Gallé, a través de un anticuario amigo suyo, Joseph de la Bastogne. Este lo había comprado a un extraño cliente que no parecía estar en sus cabales y que hablaba constantemente de haberlo traído de las “Tierras de más allá del sueño”. Sabiendo lo aficionado que era el pintor a los temas esotéricos, Joseph no dudó en vendérselo al artista, sobre todo al ver la expresión de regocijo que se dibujó en su cara cuando se lo enseñó en la tienda.

Tras comprar el artefacto, el pintor se dirigió a su estudio, y durante el camino no paró de jugar con el símbolo dentro de su bolsillo, apreciando con el tacto la finura del metal y lo extraordinario de sus formas. Se preguntó cuán poderoso era el influjo que este objeto había ejercido sobre él nada más posar su mirada sobre su figura, pero tras unos minutos acariciando el Signo, ya ni eso fue capaz de pensar. Tan obsesionado estaba con su compra, que necesitaba sacarlo del bolsillo y verlo una vez más, así que se detuvo bajo una farola, muy cerca de la boca de metro de la estación de Saint-Michel, cerca de Notre Dame y volvió a mirarlo bajo la fuerte luz,

sonriendo absurdamente en cuanto admiró una vez más sus contornos. Mientras observaba embelesado el Signo, vio por el rabillo del ojo que alguien más le estaba observando. Se giró hacia su perseguidor y vio como una figura humanoide le observaba con ojos brillantes e inhumanos desde la seguridad de la fronda del parque. Inmediatamente, el pintor guardó el Signo y echó a correr, no deteniéndose hasta que llegó a la seguridad de su estudio, donde lo guardó en un cajón de su escritorio, temeroso, sin saber por qué, de que aquella criatura lo encontrase. En los días que siguieron, sin importar la hora a la que el pintor se asomara a la ventana o espiara entre los cortinajes del estudio, veía a aquel hombre observándole desde el otro lado de la calle, vestido con una andrajosa capa amarilla, esperando, paciente.

Cuatro días después, Nicole, la modelo del pintor, tras una breve sesión de pintura con su amante y empleador, encontró el símbolo en un cajón, y sin que supiese muy bien por qué, decidió llevárselo sin decirle nada a François. En cuanto abandonó el edificio y estuvo suficientemente alejada del mismo como para que Gallé no la viese, Nicole se prendió el Signo en el pelo con ayuda de un broche que llevaba consigo. Antes de llegar a casa, le pareció que un extraño transeúnte vestido de amarillo la seguía de cerca, pero dado que no la importunó, no hizo ademán de espantarlo.



Dos días después, la mujer volvió al estudio del artista -pues tenía cita con él para continuar la pintura que ambos estaban haciendo- pero se cuidó muy mucho de guardar en su bolso el Signo Amarillo, para asegurarse de que François no viese que se lo había llevado. Sin embargo, nada de esto le importó cuando llegó al estudio de su amante, pues encontró a este totalmente fuera de sí, destrozando el apartamento, golpeando los armarios, arrancando los cajones de los muebles, rasgando los lienzos y rompiendo los maletines donde guardaba sus pinturas.

Del incomprensible balbuceo que salía de la boca del pintor, Nicole pudo entender que estaba buscando algo, y nada más saber la razón de su frenesí y lo enloquecido de su tono de voz, supo que ella era la culpable de aquella histeria, y que tenía que salir del estudio cuanto antes. Por desgracia, al escuchar el estrépito que sucedía en el estudio, se había olvidado cerrar la puerta principal, y al darse la vuelta para escapar antes de que François se percatase de que estaba allí, se encontró de bruces con aquel extraño transeúnte que la había seguido hasta su casa hacía dos días. Era muy alto y desgarrado,

Sobre el Signo Amarillo

A continuación presentamos el perfil del artefacto el "Signo Amarillo", ya que es el principal motor de la aventura y es necesario conocerlo a fondo.

También creemos necesario indicar que algunas de las propiedades que damos al Signo en esta aventura, son particulares y de nuestra invención, ya que excepto la idea de que el Signo atrae la mala suerte, no hay ningún relato de los Mitos -que nosotros conocemos-, en los que se especifique las propiedades mágicas del mismo.



vestía una andrajosa capa amarilla y olía horriblemente. Sin embargo, nada de esto le preocupó justo un instante después, cuando aquella criatura la empujó hacia dentro del estudio, donde ambos se quedaron delante del pintor.

En ese instante todo convergió: François supo que Nicole era la que le había robado el Signo; el ser que le atormentaba también quería el Signo y ella lo había traído hasta él. La ira del pintor se encendió en su interior como un volcán, aunque se enfrió de golpe cuando aquel ser retiró su capucha y ambos vieron lo que era: un gul.

El breve instante de miedo al ver al monstruo, selló para siempre el destino del pintor y su amante, ya que la criatura aprovechó ese momento de duda para lanzarse sobre la mujer y arrebatarle el Signo. Luego forzó al pintor a estrangularla gracias a los poderes del objeto y salió del edificio corriendo escaleras abajo. Momentos después llegó la policía, alertada por los vecinos, pues llevaban oyendo gritos, golpes y sollozos desde hacía varios minutos -cuando François montó en cólera-. Luego arrestaron al pintor por el asesinato de la modelo.



El Signo Amarillo

Este amuleto alienígena está fabricado en un extraño metal de un color amarillo enfermizo. El Signo siempre parece estar cálido al tacto y dicen que quien lo posee, atrae el infortunio sobre él -en realidad, atrae la atención de Hastur-. Sin embargo, parece ser que sus poseedores nunca desean desprenderse de él, y si por cualquier razón, se ven privados de su posesión, lo buscan incesantemente o enloquecen por su ausencia.

El Signo Amarillo ha pasado por muchas manos a lo largo de sus eones de existencia, pero solo uno es dueño de él, su creador, Hastur. Este lo fabricó tejiendo una terrible maldición sobre él, para que la existencia de aquel que lo consiguiese fuese degradándose lentamente a cambio de su posesión. Hastur se nutre de ese caos, y simula estar buscando su Signo incesantemente, para así hacerlo más deseable a los mortales que saben de su existencia. Sin embargo, el Signo también es una prueba de devoción, pues a través de él se puede invocar al primigenio.

El Signo Amarillo tiene los siguientes rasgos:

- **Atrae la mala suerte** (su portador tiene un -1 en todas sus tiradas y no puede repetir ninguna).

- **Brilla** con un poderoso fulgor dorado cuando su dueño realiza un hechizo.

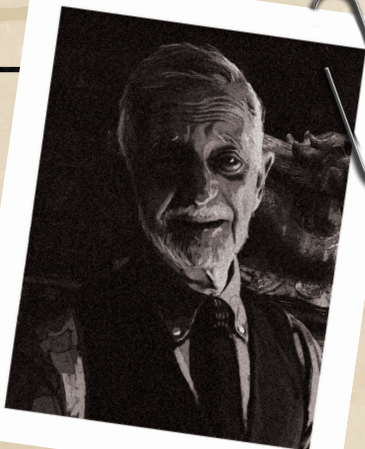
- **Puede abrir portales** a otros lugares y mundos (su portador puede lanzar el hechizo *Portal* aunque no lo conozca).

- **Puede dominar** a alguien para forzarle a hacer algo que no desea. En su acción, el portador puede realizar una prueba de **Voluntad**. Si tiene éxito, una criatura a la que vea usará su próximo turno en hacer lo que el portador le ordene. Esta tirada será **Fácil** si la **Voluntad** del objetivo es más baja que la del portador, o **Difícil** si es más alta.

Sobre los antagonistas

A lo largo de la aventura, los personajes atraerán la atención de varios enemigos que están implicados en el caso. A continuación presentamos a dichos personajes, describiendo su relación con la aventura, así como sus motivaciones.

Estos personajes han sido ideados para que los puedas usar, no solo en aquellos puntos específicos de la aventura en los que aparecen, sino también como una amenaza constante para los personajes una vez que ambos grupos se conozcan. Te aconsejamos usar estos adversarios con astucia, evitando que los atrapen, y siendo siempre un peligro para los personajes. Todos forman parte de la misma secta, con lo que puedes coordinar sus emboscadas y ataques.



• Joseph de la Bastogne

Este afable anciano que finge ser amigo de François Gallé y que le vende el Signo en su anticuario, es en realidad un terrible sectario que lleva adorando a Hastur más de treinta años. Será uno de los enemigos más peligrosos a los que tendrán que enfrentarse los jugadores durante la partida, además de un impulsor importante de la trama.

Joseph lleva perteneciendo a un culto adorador de Hastur prácticamente toda su vida, llegando a convertirse en sumo sacerdote del mismo debido a su gran habilidad para la magia y a la desaparición de su anterior líder. Fue este dominio de la magia lo que le permitió obtener el favor de Hastur y su Signo Amarillo hace un par de décadas, y desde entonces no ha parado de entregárselo a aquellos que, a su juicio, merecen una vida miserable. Tras ver destruida la vida de los portadores a los que se lo entrega debido a la perniciosa influencia de la reliquia, Joseph recupera de nuevo el Signo y lo

vuelve a entregar a otro incauto para que la rueda de desgracias no pare de girar. Fue él mismo el que entregó hace meses el amuleto a su anterior y enloquecido portador, un soñador de las Tierras del Sueño que acude a él pocos días antes de que comience la aventura, con la esperanza de que le libre del amuleto que está destruyendo su vida. Sin embargo, en vez de ayudarle, Joseph permite que la desesperación por la ausencia de la reliquia empuje al soñador a suicidarse al poco de devolvérselo. Unos días después, este se lo vende a su “amigo” François, lo que da comienzo a esta aventura.

Aunque el anciano se mostrará bondadoso y afable con los personajes, hace mucho que perdió la cordura y hará todo lo posible por entorpecer su investigación.

• Elisa Mace

Esta mujer joven y atractiva entró al cuerpo de policía francés hace tan solo cinco años. Sin embargo, sus grandes éxitos como investigadora en casos extraordinariamente difíciles, le han hecho subir rápidamente de rango. Actualmente ostenta el de detective y aspira al de comisaria. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce... ya que Elisa lleva adorando a Hastur desde que ingresó en la academia de policía, donde realizó pactos con sus sirvientes sobrenaturales para adquirir poder y capacidades sobrenaturales.



Son estas capacidades las que le han permitido resolver casos imposibles con rapidez y eficacia, ascendiendo rápidamente en el cuerpo.

Elisa y Joseph adoran a Hastur; forman parte del mismo culto y en más de una ocasión han realizado rituales juntos. También conoce la implicación del anciano en el asesinato de Nicole, ya que es consciente de la venta del Signo Amarillo al pintor y de la desaparición del amuleto a manos del gul.

Debido a su fama, Elisa ha conseguido que la nombren investigadora del caso de François Gallé. Su intención es usar esa posición de fuerza para manipular las pruebas, borrar todo rastro de implicación de Joseph, eliminar todas las pistas del asesinato que pudiesen apuntar a un hecho sobrenatural y hacer que el pintor cargue con la culpa de todo lo sucedido.

De todos los antagonistas, Elisa es la que más puede afectar a los persona-

jes, debido a su conexión tanto con la secta como con la policía. Es por ello que te aconsejamos usarla con astucia, como por ejemplo, haciendo que la policía espíe a los personajes o que los sectarios los embosquen cuando no se lo esperen.

• El gul

El gul líder que aparece en varios momentos de esta aventura, fue en el pasado el sumo sacerdote del culto al que ahora pertenecen Joseph y Elisa (dato que ambos sospechan). Anteriormente fue un poderoso hechicero y adorador de Hastur, sin embargo, la curiosidad de este sectario le llevó a tratar con los gules que habitan en los subterráneos de París y acabó convirtiéndose en uno (como el artista Pickman, en *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath de Lovecraft*), razón por la cual dejó su puesto vacante en el culto.

A pesar de su degeneración, este gul sigue conservando trazas de su inteligencia humana, además de sus



instintos sobrenaturales. Ambos rasgos le han hecho consciente de algo que ni siquiera Joseph o Elisa han descubierto: que un eclipse que se producirá sobre la Tierra en pocos días está alineado cósmicamente con Carcosa, la morada de Hastur, y que puede ser usado junto con el Signo Amarillo para traer al primigenio a la Tierra. Este hecho es el que le lleva a salir del subsuelo de París y perseguir a François y Nicole hasta que consigue arrebatarles la reliquia. Una vez que el gul obtiene el Signo, Joseph y Elisa no tardan en atar cabos en relación a él y al eclipse y se ponen manos a la obra para favorecer el ritual que traerá a Hastur al mundo.

Aunque este gul y su manada intentarán pasar desapercibidos a toda costa, recuerda que -tal como viene indicado en su ficha (página 37)-, los gules pueden adoptar el aspecto de alguien a quien hayan visto previamente. Esto te da interesantes opciones de juego, como por ejemplo, perpetrar un crimen con los gules usando el rostro de alguno de los personajes, hacerles creer que Nicole sigue viva o que hay dos François Gallé.

Información para los PJ's

Los personajes de esta aventura son un grupo de investigadores de lo sobrenatural asentados en la ciudad de París que se hace llamar "Grupo Lambda". Llevan juntos ya algunos años y han resuelto varios casos que les han hecho

ver cosas increíbles. La rareza de estas investigaciones les ha hecho pensar que hay fuerzas increíblemente malvadas y desconocidas que están fijando su atención en el mundo, y que solo ellos pueden alertar a la humanidad de lo que se avecina.

La aventura está pensada como una partida autoconclusiva, o como la primera aventura de una campaña. Si lo deseas, puedes prescindir de los personajes pregenerados y crear tus propios personajes, ya que para que la aventura funcione, solamente debes asegurarte de que uno de ellos sea amigo de François Gallé, generando así un enlace emocional con la trama.

En cuanto a los personajes pregenerados, los encontrarás en la página 38 donde hallarás no solo sus estadísticas, sino también sus razones para estar en el Grupo Lambda y la relación que une a cada uno con el grupo.

Nota para el Director de Juego

Aunque la presente aventura está pensada para ser dirigida a un grupo de investigadores que luchan contra las fuerzas del mal, también puedes darle la vuelta y dirigirla de una manera alternativa, haciendo que los personajes sean en realidad sectarios que desean hacerse con el Signo Amarillo y conseguir el favor de Hastur. Ese

modo de juego está especialmente recomendado para aquellos que quieran jugar la aventura usando personajes sectarios en vez de investigadores; el único cambio que habría que hacer para que funcionase, es que Elisa Mace y Joseph de la Bastogne no sean sectarios, sino investigadores que luchan contra lo paranormal y que desean probar la inocencia del pintor. En el caso de Joseph, este también tendría el tomo de "El Rey de Amarillo", ya que desea encontrar pistas que exculpen a su amigo pintor, y no hay mejor manera de luchar contra el enemigo que conocer sus métodos, descubrir sus puntos débiles y trazar un plan para derrotarlo.

manos a la obra con la aventura, seguramente quieran recopilar algo más de información sobre el caso antes de investigarlo. Hay dos personajes en concreto especialmente útiles para esta tarea inicial: Jean Gabou -por sus contactos con la policía al formar parte de la Interpol- y Jonah Caën -por su pericia con los ordenadores-. El primero de ellos puede hacer una tirada de **Ingenio**. Si logra superarla, sus contactos en la Interpol le "chivarán" que la encargada del caso es la detective Elisa Mace, de la comisaría de Saint-Denis. Esta, a pesar de lo claro que parece el caso de asesinato, se resiste a darlo por cerrado, ya que hay algo en el crimen que no le cuadra -en realidad está ganando tiempo para manipular pruebas y asegurarse de que toda la culpa recaiga sobre el pintor-.

Comienza la narración

Una vez tengas listos los personajes, comienza la aventura entregando la ayuda de juego "*Periódico Le chat*" (página 42) al jugador que interprete al personaje emocionalmente vinculado a François Gallé -en el caso de los personajes pregenerados, este sería Jean Gabou- y pídele que lea en voz alta la página de periódico de la misma.

Aunque el artículo del periódico debería suscitar el suficiente interés como para que los personajes se pongan

El segundo puede llevar a cabo una **Tarea de Ingenio** asociada a su campo de estudio (Informática). Si decide invertir el tiempo en dicha tarea, encontrará dos noticias interesantes circulando por las redes:

- Dentro de dos noches se producirá un eclipse de luna completo y de la más alta intensidad justo sobre la ciudad de París.

- El pintor asesino visitaba regularmente una tienda de antigüedades cercana a su apartamento. El nombre de la

tienda es “Antiquarie et curiosités” -la de Joseph de la Bastogne-.

Una vez que los jugadores se reúnan, son varias las zonas que pueden visitar inicialmente, con lo que el orden de presentación de las escenas es puramente funcional, y debes dirigir las en el orden en que los personajes decidan afrontarlas.



El estudio

El estudio del pintor se encuentra en el número ocho de la calle Chantonnesse, una de las paralelas a Notre Dame, cuya imponente figura será una de las primeras cosas que verán los personajes al llegar a la capital francesa.

Lo cierto es que no les costará mucho encontrar el edificio, ya que justo sobre el portal hay un cartel con un grafismo muy artístico, en el que el pintor se anuncia como retratista y grafólogo de prestigio. El edificio es muy antiguo, como todos los de esta zona de la ciudad: tiene cuatro alturas, está lleno de molduras de maderas nobles, antiguas lámparas de cristal y cuenta con un conserje que da la bienvenida cortésmente a todo aquel que entra al edificio. Si se le pregunta a este por el estudio del pintor, indica que se encuentra en el ático, pero que actualmente no se puede pasar debido al precinto policial que hay sobre él.

En caso de que le pregunten sobre el crimen, el conserje, que se llama Gastón, les contará a grandes rasgos lo mismo que sale en el periódico sobre el asesinato. Si le preguntan sobre su impresión personal acerca del señor Gallé, el conserje insistirá en que le parece increíble que hubiese cometido el asesinato, ya que era un gran hombre y quería mucho a Nicole. Una tirada exitosa de **Ingenio** les hará saber a los personajes que Gastón sabe algo más que no cuenta. Si tras superar la tirada le preguntan directamente, Gastón mirará hacia los lados como si le estuvieran persiguiendo todos los agentes del servicio secreto francés y les dirá que, en el día del crimen, le pareció ver que alguien más subía al estudio después de la señorita Nicole, pero no pudo verle claramente.

Una vez los jugadores lleguen al estudio, lo encontrarán cerrado con llave y precintado. Una tirada exitosa de **Destreza** a dificultad **Fácil** -la puerta está muy vieja y ha sido bastante vapuleada en los últimos días- les permitirá el acceso al mismo sin hacer ruido. Si no logran sacar la tirada, pueden forzar la puerta a golpes, pero eso atraerá la atención de Gastón, que aparecerá en el estudio un par de minutos después. Si no logran convencer al conserje para que les deje realizar su investigación en el ático (por ejemplo, a través de tiradas exitosas de **Ingenio**, **Músculo**, o con un buen soborno), este llamará a la policía, la cual se presentará en

el edificio diez minutos después. Si aún están en el estudio para cuando esta llega y no destruyen pruebas ni se enfrentan a ella, esta simplemente les desalojará del lugar. Sin embargo, si toman una actitud beligerante, acabarán arrestados y retenidos en la comisaría hasta que contraten un abogado y este logre sacarles de allí (tardará entre veinticuatro a setenta y dos horas dependiendo de lo que hayan hecho, lo que puede llevar al traste la aventura, como luego veremos).

El estudio está exactamente igual que en el día del asesinato -la policía se ha cuidado de eso-. El estudio consta de una única y diáfana habitación, en el que se aúnan en un mismo espacio una cama; un escritorio y un armario; una cocina con barra americana; un sofá que se encuentra mirando hacia una antigua televisión de antena; y una zona llena de botes, caballetes usados, lienzos y demás material de pintura. El único espacio que no está agrupado en esta habitación es el baño, situado en una zona aparte y equipado con un plato de ducha, un lavabo y un w.c. La pared oriental está ocupada en su totalidad por un ventanal de cuerpo único, lo que otorga muchísima luz al estudio y lo hace ideal para el trabajo del artista.

Todo el estudio está revuelto, con los muebles destrozados -sobre todo el escritorio donde Gallé había guardado el Signo Amarillo-. Los caballetes

están hechos astillas, los cajones se encuentran rotos y desperdigados por el suelo, y el rincón donde Gallé pintaba está cubierto por pintura de diferentes colores, al desatar el pintor su furia sobre los botes.

Cuando lleguen al estudio, indica a los jugadores que hagan tiradas de **Violencia, Ingenio y Destreza**. Dependiendo de en qué tiradas obtengan éxito, hallarán las siguientes pistas:

- **Violencia:** el destrozo fue provocado por una sola persona que parecía estar buscando algo con gran frenesí.

- **Ingenio:** en uno de los cajones que hay tirados por el suelo, hay un ticket de compra del anticuario "Antiquarie et curiosités", en el que consta la dirección de la tienda, y cuya descripción reza: "Signo de extraño aspecto - 5 Euros".

- **Destreza:** en una de las esquinas del estudio cercanas a la puerta, hay un par de huellas marcadas sobre un pequeño charco de pintura. Aunque son parciales, parecen pertenecer a un humano descalzo, pero por la forma de los dedos parece que estos terminan en uñas largas y afiladas como las de los lobos. Esta pista es especialmente importante, ya que permitirá a los personajes justificar que había otra persona en la habitación cuando se produjo el crimen. Esto podría llevar a un tribunal a dudar sobre la implicación única de Gallé en el asesinato.



El anticuario

El local “*Antiquarie et curiosités*”, es uno de los anticuarios más antiguos de París, datando de la época prerrevolucionaria. Es un espacio amplio, totalmente forrado de maderas nobles y ocupado por hileras de estanterías y vitrinas que contienen todo tipo de objetos: armas antiguas, uniformes napoleónicos, mapas de navegación de la época renacentista, libros confeccionados con la primera imprenta, monedas antiguas, catálogos de filatelia, globos terrestres de distintas épocas y un larguísimo etcétera de piezas de coleccionista.

Cuando los personajes entren, Joseph estará en la trastienda leyendo “*El Rey de Amarillo*”, ya que como devoto sectario de Hastur, pasa la mayor parte de su tiempo libre agasajando a su señor con pequeños actos de devoción, como por ejemplo, leer sobre él.

Tras dejar que los personajes curioseen un rato por su local, Joseph saldrá de la trastienda y saludará cordialmente a los personajes. Cuando estos lo afronten, describe a Joseph como un hombre en el ocaso de sus días, rondando la edad de la jubilación, con poco pelo muy canoso, 1.60 m de estatura, gafas redondas que enmarcan unos ojos con principio de cataratas, y vestido con un antiguo traje de pana.

Nota para el Director de Juego

Puedes endurecer la dificultad de la aventura si en la investigación del estudio dejas que cada personaje haga solamente una única tirada. No lo recomendamos, dado que es evidente que los personajes lo revisarán todo a conciencia antes de irse, pero lo anotamos como sugerencia por si quieres hacer de la aventura un reto realmente épico y poner a prueba a jugadores veteranos de partidas de investigación.

Si los personajes optan por dar rodeos al asunto que les trae al anticuario, Joseph les atenderá cordialmente, pero en cuanto saquen a relucir el tema del asesinato de Gallé, el Signo Amarillo o cualquier otra pista que tenga que ver con lo sobrenatural, Joseph se pondrá a la defensiva, intentando proteger a François -para mantener la mascarada- y a sí mismo.

Sin embargo, una tirada exitosa de **Ingenio**, pondrá nervioso al anciano y le convencerá de la necesidad de darles algo de información a los personajes, ya que sabe que negarse en redondo a decir nada puede parecer sospechoso. A continuación se describen las pistas que Joseph revela a los personajes. La cantidad de información que facilites depende de ti, aunque ten en cuenta que cuanto más información des, más fácil será la aventura para ellos de aquí en adelante.

- Días antes del asesinato, Joseph le vendió al señor Gallé un exótico Signo que había adquirido de un extraño vendedor que decía haber estado “más allá de la barrera del sueño”.

- Durante el tiempo que el Signo estuvo en su tienda, pasaron toda serie de fenómenos inexplicables.

- El Signo Amarillo está relacionado con una antigua y aterradora obra de teatro llamada “*El Rey de Amarillo*”, de la que él guarda una rara copia del siglo XVII que adquirió hace años en una subasta del pueblo.

- Parece ser que el Signo trae el infortunio y la mala suerte a todo aquel que lo posee, pero que nunca ningún poseedor ha querido deshacerse de él.

Si mencionas la pista de “*El Rey de Amarillo*”, es muy probable que los personajes estén pensando en cómo conseguir ese ejemplar que Joseph dice tener. Sin embargo, y a pesar de los ofrecimientos que le hagan al anciano, este se negará a darles el libro; lo que es peor: Joseph se dará cuenta de que ha hablado de más y de que posiblemente esté en peligro, lo que convertirá a los personajes en sus acérrimos enemigos.



Si los personajes optan por usar las artes del latrocinio y robarle el libro a Joseph, el anciano dará parte a la policía de París en cuanto se dé cuenta del robo y pueda denunciarlo -en concreto, a la detective Elisa Mace, su compinche en la sombra-. Esto provocará que, en adelante, los personajes sean ladrones buscados por la policía, lo que puede llevar a la misma situación de arresto que indicábamos en la página 18.

Si en vez de esto, los personajes deciden arrebatarle el libro por la fuerza, Joseph usará sus poderes sobrenaturales y todos los medios a su alcance para evitarlo.

Si finalmente se hacen con la obra, tendrán la opción de estudiar *"El Rey de Amarillo"*, lo que les dará la posibilidad de aprender los siguientes hechizos: *Marca de sangre*, *Escudo mental* y *Portal*.

Si en algún momento de la entrevista preguntan al anciano qué deberían hacer a continuación o con quién más deberían hablar sobre el caso, este les aconsejará visitar a su amiga Elisa Mace en la comisaría, que además es la detective que lleva el caso del señor Gallé. Independientemente de que los personajes le pregunten o no, nada más estos se vayan de su local, Joseph llamará a la detective para informarle de que hay gente investigando el caso y ponerle en sobreaviso de la necesidad de despistarlos o eliminarlos.



La comisaría

La comisaría de Saint Denis es una de las más nuevas de París, y cuenta con varios adelantos: detector de metales, laboratorio forense, morgue propia, sistemas informáticos protegidos y cámaras de seguridad instaladas en las celdas, revisadas constantemente por un gendarme que hay en el vestíbulo.

Cuando los jugadores lleguen al lugar, se encontrarán precisamente con este agente, que les preguntará qué desean.

En la comisaría, hay tres puntos de interés que pueden serles de utilidad a los personajes y que seguramente se les ocurran por sí mismos: revisar el cuerpo de Nicole en la morgue, interrogar a François Gallé en su celda y entrevistarse con Elisa Mace en su despacho. Las dos primeras solo son posibles si consiguen el permiso de la detective Elisa o si usan el sigilo, la astucia y/o el engaño para burlar la seguridad de la comisaría -las tiradas para todos aquellos intentos de convencer a los policías o violar la seguridad, como por ejemplo, forzando una puerta o intentando entrar en los archivos informáticos protegidos, se considerarán **Difíciles**, debido al refuerzo de seguridad de un edificio tan seguro como es la comisaría y a la férrea voluntad de los gendarmes, que no se dejarán sobornar con facilidad-.

• La entrevista con la detective

Elisa Mace es una atractiva mujer que se encuentra en la flor de la vida -treinta años- y se toma su trabajo muy en serio. Está soltera y siempre bromea con los compañeros que intentan flirtear con ella diciéndoles que solo está casada con su trabajo. Es una mujer brillante, muy astuta, y con una gran capacidad para descubrir las intenciones de los demás -sean buenas o malas-, además

Nota para el Director de Juego

Si los personajes han sido detenidos anteriormente por la policía de París, cuando estos acudan a la comisaría en busca de pistas, todas sus tiradas sociales tendrán un penalizador de -1 debido a la desconfianza que provocan en la gendarmería.

de ser una adoradora de Hastur desde hace años. Aunque no lo saben, los personajes tendrán que tener mucho cuidado al tratar con ella, pues un desliz puede costarles muy caro.

Cuando se entrevisten con Elisa, esta se encontrará en su despacho terminando unos informes. Si los personajes la abordan desde el punto de vista civil -es decir, sin mencionar nada sobrenatural, simplemente hablándole sobre

el caso-, la detective les pedirá alguna acreditación que les identifique como agentes de la ley o asesores civiles de la policía; si no se la presentan, no les revelará ningún detalle del caso y los despedirá con educación pero sin miramientos, al creerles periodistas o ciudadanos morbosos -no hay tirada que valga para convencerla-. Sin embargo, si enfocan el caso desde un punto de vista práctico, como por ejemplo, si el personaje Jean Gabou hace valer su identificación de agente de la Inter-

pol, Elisa no tendrá más remedio que compartir con los personajes "lo que sabe sobre el caso", que es lo mismo que ya se ha indicado en la prensa. Una tirada exitosa de **Ingenio** pondrá de manifiesto que Elisa sabe más de lo que cuenta. Si tras sacar la tirada, la presionan sobre este aspecto, la detective suspirará y, con una encantadora sonrisa, les contará lo que sabe -que vuelve a ser mentira, ya que se está guardando la implicación de un artefacto de Hastur en el asesinato-, y aportará estas dos informaciones más:

- De camino a la comisaría, el detenido no paró de gritar su inocencia, y declaró haber visto un monstruo una noche anterior al crimen, cerca de la boca de metro de Saint-Michel, la más cercana a Notre Dame.

- El examen psicológico que se le hizo a François Gallé nada más ingresar en la comisaría, indica que es un hom-

bre perfectamente cuerdo, sin trazas de psicopatía ni de los pensamientos habituales que los asesinos suelen tener después de haber cometido un crimen.

Si los personajes han logrado hacer que Elisa les facilite estos dos datos y le piden permiso para hablar con Gallé o acceder a la morgue, esta se lo concederá bajo la condición de que ella esté presente en todo momento (para asegurarse de poder manejar la situación a su antojo).

Adicionalmente, si han tenido éxito en la primera tirada de **Ingenio**, una nueva tirada de esta habilidad pero a dificultad **Difícil** -sugerimos que sea el máster el que realice esta tirada en secreto en nombre de los personajes y que solo comente el resultado en caso de ser exitosa-, volverá a indicarles que Elisa sigue guardándose información. Sin embargo, esta vez, por mucho que la presionen, no contestará a ninguna de las preguntas.

Si los personajes hablan con la detective sobre hechos sobrenaturales, objetos malditos o criaturas alienígenas, Elisa desconfiará inmediatamente de ellos -ya que se revelan como investigadores de lo paranormal y, por lo tanto, sus enemigos naturales-. Esto hará que les impida el acceso a la entrevista con Gallé y a la morgue donde descansa Nicole. Además, pedirá una orden para que una pareja de policías de incógnito sigan constantemente a

los personajes durante el tiempo que estos pasen en París, sabiendo en todo momento dónde se encuentran y poniéndoles en apuros si puede. Esto incluye que, de ahora en adelante, serán arrestados inmediatamente por estos dos agentes si hacen algo ilegal durante el resto de su estancia en París, y que los *cataflics* -a los que luego conoceremos- no les ayudarán en ningún momento, identificándolos como “los vándalos de los que nos habló Elisa”.

• La morgue

Situada en el sótano de la comisaría, el acceso a la morgue solo está permitido en presencia de un agente de la ley o forzando la cerradura teniendo éxito en una tirada **Difícil** de **Destreza** -un fallo supone no abrir la cerradura y ser descubiertos por un agente que patrulla por allí y que les sacará de la comisaría sin miramientos-. La estancia consta de cuatro paredes paneladas con habitáculos extraíbles donde reposan los cuerpos, una mesa de operaciones, bandejas con instrumental y varios archivadores de metal. Cuando los personajes lleguen a la habitación, Nicole se encontrará tendida sobre dicha mesa. La asesinada era una mujer de unos treinta años, rubia y atractiva, que no presenta ninguna cicatriz por operaciones o heridas de la niñez.

Una tirada exitosa de **Ingenio** a dificultad **Fácil** les permitirá encontrar

el informe forense de la asesinada en uno de los archivadores. Si lo revisan, este indicará que la causa de la muerte fue por asfixia a causa de la compresión de la laringe y que había restos de piel del atacante entre las uñas de la asesinada, lo que sugiere intento de defensa. Si no tienen éxito en la tirada pero les acompaña Elisa, será esta quien les entregue el informe.

Una inspección minuciosa del cuerpo por parte de los personajes -una tirada exitosa de **Ingenio** a dificultad **Difícil** o un éxito automático si quien revisa el cuerpo es un médico-, permite ver una herida en el cuero cabelludo de la víctima. Su dimensión y forma sugiere que dicha herida se produjo con unas uñas de tamaño humano especialmente largas y afiladas. Si los personajes vieron las extrañas huellas que había en el suelo del apartamento del pintor, relacionarán ambas pistas automáticamente, reforzando la idea de que había otro atacante en el momento del crimen. Si por el contrario no las vieron, esta pista es igualmente importante, ya que pueden certificar que las heridas en el cuero cabelludo no las ha podido provocar Gallé; este tiene las uñas cortas y permanentemente manchadas de pintura.

Si revisan los efectos personales de Nicole, les llamará la atención el broche que llevaba prendido en el pelo, ya que es uno de esos cuyo diseño está pensado para que el comprador pueda insertar

en él lo que quiera -una medalla religiosa, un camafeo, etc.-, pero entre las posesiones de Nicole no hay ningún objeto que pudiera destinarse a tal fin.

Si en el grupo está presente Hékate Lacroix, y Elisa no se encuentra con ellos en la morgue, es posible que su jugador desee hacer de médium para intentar hablar con la fallecida. Para ello, deberá tener éxito en una tirada **Difícil** de **Voluntad**. Si tiene éxito, el espíritu de Nicole entrará en el cuerpo de Hékate y podrán hablar con ella, pudiendo realizarle un total de **1D3+1 preguntas**, antes de que el espíritu exija ser liberado y vuelva de nuevo al río de los muertos. Cuando interpretes al fantasma de Nicole, te recomendamos responder a las preguntas de los jugadores con total sinceridad, haciendo hincapié en el intenso sufrimiento que le hacen pasar al revivir su muerte. Si los personajes le piden ayuda de algún tipo -o si no lo hacen pero tratan bien al espíritu hasta el final de la entrevista-, Nicole les dirá que *“en la muerte he aprendido más que en vida, y si algo quiero, es obtener venganza por lo que me hicieron. Le enseñaré algo a mi anfitrión. Algo que os resultará muy útil contra vuestros enemigos”*. Una vez que Hékate recupere su consciencia, se dará cuenta de que ha aprendido el hechizo **Símbolo arcano**, un útil hechizo que les dará una nueva opción para salir airosos al final de la aventura y que describimos a continuación.

Símbolo arcano: el lanzador del hechizo traza en el suelo un pentáculo mágico con ayuda de cualquier material pictórico. Ninguna fuerza mágica puede manifestarse a 5 metros o menos del pentáculo, impidiendo así el lanzamiento de cualquier hechizo, y la cancelación de cualquiera que estuviera en curso. Este hechizo tarda dos asaltos en completarse.

Además, la pérdida de cordura asociada al lanzamiento de este hechizo no es temporal, como en los demás hechizos, sino PERMANENTE.

• El interrogatorio de François Gallé

Los personajes encontrarán al pintor en una de las celdas de la comisaría, a la espera de ser trasladado a los tribunales para su juicio. La celda está aislada del resto, por lo que los personajes podrán interrogarlo sin interrupciones. El acceso al interrogatorio debería ser posible solo si Elisa les da permiso, debido a la fuerte seguridad existente en el bloque de celdas -dos gendarmes al comienzo de la misma y otros dos dentro-. Si aun así los personajes deciden intentar llegar a Gallé con medios, digamos, poco éticos, te recordamos que todas sus tiradas relacionadas con lo que deseen hacer deberían tener una dificultad de **Difícil**.

Gallé es un hombre joven, de unos treinta años, que actualmente parece

mucho más mayor, debido a los padecimientos que ha sufrido en estos últimos días. Es moreno, de complexión delgada, de 1.70 metros de altura y con el rostro adornado con un anticuado bigote que le hace parecer más maduro de lo que es. Actualmente tiene unas horribles ojeras y el aspecto aterrado de alguien que se sabe condenado.

Cuando los personajes se encuentren con Gallé, agradecerá de corazón su visita y la confianza que le demuestran al lanzarse a investigar su caso, siendo especialmente emocional cuando saluda al personaje con el que está especialmente vinculado.

Cuando los personajes decidan finalmente preguntar al pintor por lo sucedido, no hará falta que se realice tirada alguna para convencerlo de que lo cuente todo: con una amarga risa, narrará toda la historia desde el principio hasta el fin, sin escatimar en detalles de lo sucedido, ya que piensa que nadie le creerá. Especialmente importante en esta conversación, es el hecho de que el lugar en el que vio "*al monstruo*" por primera vez, fue en una de las entradas a las catacumbas de París, al lado de la entrada de metro de Saint-Michel de Notre Dame, cerca de su casa.

Si los personajes han conseguido entrar en la morgue y hablar con Gallé gracias al permiso de Elisa, esta les preguntará cuáles son sus conclusiones. Independientemente de estas -tanto si

le satisfacen como si no-, la detective tomará buena nota de las ideas de los investigadores. Si le parece que estos están cerca de descubrir la verdad sobrenatural del caso, el Director de Juego debería usar a Elisa y a los cultistas de Hastur -encontrarás su perfil en la página 37- con inteligencia, intentando eliminarlos o dejarlos fuera de la investigación por métodos mágicos o físicos. Esto puede incluir emboscadas, intentos de envenenamiento, asaltos nocturnos en el lugar de reposo del grupo y hechizos de maldición o muerte del reglamento.



Las catacumbas de París

Bajo París corre una red de galerías y túneles enorme, casi formando otra ciudad bajo tierra. Aunque inicialmente era un complejo minero, a partir del siglo XVIII se convierte en un cementerio público. En ellas pueden verse paredes forradas de cráneos, osarios antiguos donde los huesos reposan en una mezcla sin identificar, y pequeños mausoleos donde los más ricos decidieron enterrarse para unir su muerte a la ciudad de París. Son un lugar protegido por un cuerpo de policía especial -los *catafics*-, y también un destino turístico, al cual solo se puede acceder con un guía oficial, debido a lo fácil que resulta perderse en ellas por lo intrincado del laberinto de túneles que las forman.

Aunque lo normal es acceder a las catacumbas a través de las entradas “oficiales”, también se puede llegar a ellas a través de una serie de entradas secretas que se encuentran diseminadas por todo el subsuelo de la ciudad, sobre todo por el metro y las alcantarillas. Una de estas entradas secretas, es la que usa el gul de la aventura para entrar y salir del subsuelo sin llamar la atención. En concreto, se encuentra en una vieja línea de metro abandonada, cuyos túneles empiezan a la altura de la boca de metro de Saint-Michel de Notre Dame, que es la que se encuentra más cerca de la catedral del mismo nombre y de la casa de François Gallé.

Ya sea que los personajes hayan llegado hasta el metro por su propio pie e instinto, o siguiendo las pistas encontradas en la comisaría, una vez que se sabe lo que hay que buscar -a un gul o su guarida secreta-, encontrar los

Nota para el Director de Juego

Es necesario que cuando los personajes accedan a esta parte de la aventura, ya sea de noche o bien esté anocheciendo -recuérdales que sus personajes también deben comer, descansar, etc.-, y que esta sea la noche en la que se produce el eclipse anunciado por el periódico y otros medios de comunicación.

túneles abandonados no será difícil -tiradas **Fáciles** y exitosas de **Músculo** o **Ingenio** para que los trabajadores del metro indiquen donde están, o tiradas **Fáciles** y exitosas de **Destreza** para encontrar por sí mismos la red de túneles abandonada-. En caso de no tener éxito en ninguna de las tiradas, sugerimos al Director de Juego que narre una pequeña escena en la que los jugadores ven a una cheposa criatura (un gul), internarse a trompicones en un túnel de metro en construcción.

Una vez se internen en ella, verán que la entrada del túnel está construida en pendiente ascendente y que a un lado de la misma hay apilada una gran

cantidad de material para construcción de vías. Alrededor de dicho material apreciarán botellas de bebidas alcohólicas, colillas de cigarros y los restos de un bidón de gasolina usado para hacer fuego. Aunque hace tiempo que este túnel está abandonado, aquí vivía antes un grupo de mendigos, pero con la llegada de los gules, fueron lentamente diezmados y transformados en otros gules o en alimento para estos. Una tirada exitosa de **Destreza** permite encontrar restos óseos humanos en un rincón; una de **Ingenio** revelará que todos ellos tienen marcas de dientes humanos -o al menos unos que se les parecen- en la superficie.

Cuando lleguen al final del túnel verán un viejo vagón de metro abandonado, con la pintura oxidada y desgastada por el paso del tiempo, pero aún encarrilado sobre las vías, las cuales terminan abruptamente en un muro. Cuando los personajes se encuentren aproximadamente a 50 metros del vagón, un grupo de cuatro gules atacarán a los personajes -este es su hogar, al igual que las catacumbas. Encontrarás las estadísticas de los gules en la página 37-.

Aprovechando la oscuridad del lugar, los gules usarán el factor sorpresa y atacarán como una manada de depredadores, asaltando a quien se

quede atrás o lanzándose sobre el que sea más débil, para después pasar al más fuerte o al que parezca ser el líder. Dos asaltos después del ataque inicial, un gul más grande, vestido con una andrajosa capa amarilla, saltará sobre el techo del vagón y lanzará el hechizo *Grito ensordecedor*. Este gul es el líder de la manada y quien persiguió a François Gallé y a Nicole en cuanto el Signo Amarillo entró en sus vidas. Es igual que un gul normal, excepto que sabe lanzar dicho hechizo. A continuación, se descolgará al interior del vagón para quitarle el freno y luego salir pitando de allí. Debido a la abrupta pendiente del túnel, el vagón se acelerará rápidamente, arrasando con todo lo que

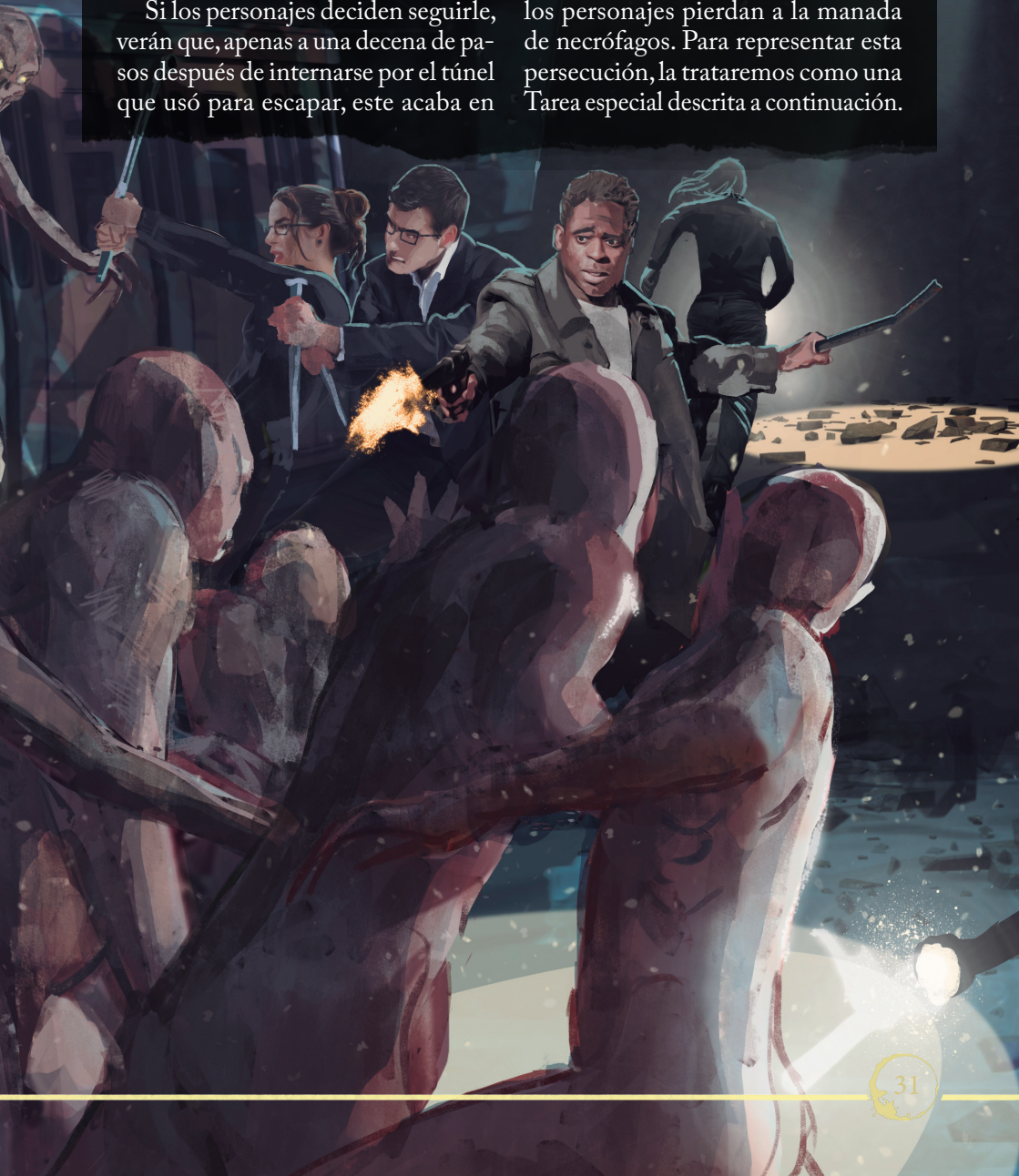
encuentre a su paso, incluyendo a los jugadores y gules que queden. Pide a tus jugadores que hagan una tirada de **Destreza** para evitar ser arrasados por el vagón desbocado y llegar a tiempo a uno de los lados del túnel. Aquellos que no lo consigan recibirán un daño por aplastamiento de 2D6. Los gules también pueden tirar, pero tanto

aquellos que la saquen, como aquellos que sobrevivan al atropello, dejarán de atacar a los jugadores y correrán tras su líder. Este se escapará por un angosto pasadizo realizado en la piedra que hay justo en uno de los lados del final del túnel, astutamente tapado con anterioridad por el vagón.

Antes de internarse en el túnel con su manada, los personajes verán que el gul líder lleva prendido el Signo Amarillo en su túnica.

Si los personajes deciden seguirle, verán que, apenas a una decena de pasos después de internarse por el túnel que usó para escapar, este acaba en

una abertura de piedra que da a las catacumbas de París. Las catacumbas son un laberinto en el que los ecos, los túneles parecidos entre sí y las constantes vueltas del camino pueden hacer que los personajes pierdan a la manada de necrófagos. Para representar esta persecución, la trataremos como una Tarea especial descrita a continuación.



Esta Tarea de persecución se medirá en Turnos. Los jugadores escogerán a un jugador para que realice un total de cinco tiradas de **Destreza**, que computarán el número de turnos que los personajes invierten en la persecución. Este cálculo se realizará de la siguiente manera:

- Un resultado de 7 o menos - 2D6 turnos.
- Un resultado de 8 o 9 - 1D6 turnos.
- Un resultado de 10+ - 1 turno.

Aquellos personajes que NO sean el personaje que está realizando la tirada de **Destreza**, y que tienen al menos un +2 en **Ingenio**, pueden ayudar a este añadiendo un +1 a su tirada por personaje. Esto representa la agilidad mental de algunos de ellos a la hora de distinguir las diferencias entre los diferentes pasadizos, mantener la orientación a pesar de la fatiga de la carrera y saber guiar al que está trazando el camino.

Si al final de las cinco tiradas, el total de turnos alcanzados es de veinte o menos, habrán conseguido alcanzar a la manada de gules. En caso contrario, les habrán perdido la pista.

Si finalmente consiguen alcanzar a los necrófagos, lo harán justo antes de que estos se internen por unas estrechas escaleras de piedra disimuladas detrás

de un falso panel de calaveras de las catacumbas. Si eso sucede, puedes pasar a la siguiente parte de la aventura de inmediato. En caso de que no consigan alcanzarlos, habrán perdido el rastro de los monstruos. A partir de ahora, se hallarán solos y desorientados en unas gigantescas catacumbas, cuyas salas parecen o bien exactamente iguales entre sí, o bien tan distintas que es difícil tomar puntos de referencia. Para orientarse en este subterráneo y tener derecho a encontrar pistas sobre por dónde se han ido los gules, deberán tener éxito en una tirada de **Ingenio** a dificultad **Normal** o de **Destreza** a dificultad **Difícil**. Si alguno la consigue, habrán llegado a la sala del falso panel de calaveras guiados por las huellas de polvo de la manada. Si sacan de nuevo otra tirada de **Destreza** o **Ingenio**, notarán que en un punto de la pared, por entre las cuencas vacías de una serie de calaveras dispuestas en sentido vertical, corre un leve viento. Con esta pista no les costará mucho encontrar un punto de agarre dentro de las cuencas de los ojos de la primera calavera y tirar del panel que da acceso a las escaleras por las que huyeron los gules.

Si se han perdido dentro de las catacumbas y no han sacado las tiradas de orientación, tarde o temprano una patrulla de *cataffics* encontrarán a los personajes deambulando por los pasadizos. Si los convencen para que les echen una mano -con una tirada exitosa de **Ingenio**-, serán ellos quienes

les enseñarán a llegar al pasadizo de las escaleras de piedra. De paso, los *cataflics* también les explicarán que estas son unas antiguas escaleras de seguridad, que se construyeron como acceso privado para el clero que se encargaba de cuidar de Notre Dame. También añadirán que dichas escaleras dan al patio de gárgolas de la misma.

Si con todo, los personajes no logran convencer a los *cataflics* -o estos han sido advertidos por Elisa de que no les ayuden-, les escoltarán a la superficie. Si por ellos mismos no logran deducir que los gules se dirigen a Notre Dame, la misión fracasará y puedes dar por terminada la partida narrando su trágico final.



Patio de gárgolas de Notre Dame

Este llamado patio es en realidad un estrecho corredor entre las torres y sillares de la catedral, adornado por multitud de gárgolas, grotescas algunas, burlonas otras, que miran hacia la ciudad de París desde una altura de 46 metros. Es un lugar hermoso, hecho para la contemplación de la ciudad y para reflexionar sobre el pasado y el futuro del hombre. Sin embargo, cuando los personajes lleguen aquí, no tendrán mucho tiempo para pararse y admirar las gárgolas, ya que tendrán otras cosas más importantes en las que pensar, como veremos a continuación.

Lo normal es que los personajes accedan a este punto de la aventura a través de la misma escalera secreta por la que han escapado los gules, pero por si acaso han decidido acceder desde cualquiera de las entradas a ras de suelo del monumento, ten en cuenta que al ser de noche la catedral estará cerrada al público. Si desean acceder de manera ilícita al recinto, haz que realicen una tirada de **Destreza** a dificultad **Difícil** para forzar una de las entradas al monumento y luego nuevamente **Destreza** o **Ingenio** para que los transeúntes que puedan pasar por allí ocasionalmente no les vean hacerlo -considera que esta tirada es **Fácil** debido a que es de noche y que los parisinos no están en estado de alerta, preparados para sorprender a un grupo de investigadores intentando entrar por la fuerza en Notre Dame-. Si aun con todo, algún transeúnte les sorprende forzando una cerradura, no se enfrentará al grupo sino que correrá a llamar a la policía, la cual se presentará en el monumento apenas diez minutos después. No obstante, debido a lo enorme de la catedral, es poco probable que la policía pueda localizar y capturar rápidamente a los personajes e impedirles finalizar la aventura. Debido a esto, aconsejamos al Director de Juego que use a la policía como una medida de presión sobre los personajes para que tomen riesgos, avancen más rápido, y que aparezca solo al final, en la conclusión de la aventura.

En todo caso, en cuanto pisen por primera vez el extraordinario patio de gárgolas de la catedral, se darán cuenta enseguida de que algo muy extraño sucede en el edificio. El aire está enrarecido, como cuando va a haber tormenta, y por todas partes se oyen murmullos, crujidos, susurros y risas que no parecen venir de ningún lado, pero que sin embargo, vienen de todos a la vez. De ahora en adelante y hasta que salgan del monumento, describe las sensaciones a los personajes como si estuvieran soñando, con sonidos amortiguados, colores difíciles de interpretar, visiones de recuerdos que nunca han tenido o movimientos de las estatuas que es evidente que no pueden realizar.

Unos segundos después de su llegada al patio de gárgolas, una ruidosa campana empieza a resonar en la catedral. En concreto, la del campanario sur, la única que se conserva de época medieval; y es fácil distinguir que está sonando a ritmo creciente, como si fuese un corazón que se estuviese acelerando por momentos. Sin duda los jugadores notarán que están llegando al final de la aventura, y correrán hacia el campanario. Sin embargo, te aconsejamos tomarte unos instantes para describirles el maravilloso corredor de gárgolas, las cuales parece que están admirando el espectáculo del eclipse lunar sobre el cielo de París, con la luna siendo lentamente devorada por la oscuridad del universo, mientras una

apiñada muchedumbre de parisinos miran al cielo desde la plaza delantera de la catedral, ajenos a la escena que se está produciendo en su amada Notre Dame, a solo unos pocos metros sobre sus cabezas.

A medida que los personajes se acerquen al campanario, mientras sin duda miran de reojo el eclipse, se darán cuenta de que el ritmo de las campanadas se acompasa con el movimiento de este, y que cuando la campana dé su tañido final, el eclipse llegará a su punto álgido. Mientras corren por la galería, esta dará un brusco giro a la izquierda y los personajes se encontrarán en la entrada al campanario, protegido por los gules de la manada que hayan quedado vivos tras el enfrentamiento en el metro. Estos pelearán como demonios para que los jugadores no logren interrumpir la ceremonia que su líder está llevando a cabo en lo alto de la estructura.

Si logran derrotarlos, los jugadores tendrán acceso a lo alto de la torre, justo en el instante en que la campana tañe frenética -sin rastro de nadie que la manipule para hacerla sonar-, anunciando el final del eclipse y la llegada -eso sea lo que posiblemente piensen los personajes- de algo horrible para la humanidad. La habitación donde reposa la campana tiene unos 10 metros de lado y es casi un cuadrado perfecto. Justo delante de la campana se haya el gul líder, que ha dibujado un pentáculo



en el suelo, alimentado con su propia sangre. En sus manos brilla en la cumbre de su poder, el Signo Amarillo, que, cargado con las energías del eclipse, hace que el aire a su alrededor ondule, fluctúe y muestre imágenes inverosímiles que van desgarrando la realidad a su alrededor, sustituyendo los elementos del campanario por otros que lentamente van formando un paisaje grotesco y alienígena. Debido a esta visión, los personajes perderán 1D6 puntos de cordura nada más accedan al lugar.

A un lado de la habitación, envueltos en túnicas amarillas, estarán Elisa, Joseph y un número de sectarios de su culto igual al número de personajes -2, y participarán en el enfrentamiento contra los personajes. Si el gul y los sectarios consiguen resistir a los personajes hasta finalizar el conjuro de *Portal* que están haciendo, Hastur se personará en la Tierra, devorando a los personajes en el acto y sumiendo París en un horrible caos que finalizará la partida de inmediato. Para impedirlo, los personajes tienen tres asaltos de combate desde que llegan a la habitación para conseguir una de estas tres cosas:

- Matar al gul.
- Quitarle el Signo Amarillo al gul.
- Realizar un hechizo de *Símbolo arcano* en la habitación de la campana.

Frustrar el ritual, sin embargo, no es el fin de los problemas de los personajes, ya que tanto el gul como los sectarios intentarán liquidarlos por haber destruido sus planes.

Si todo ha ido bien, los jugadores habrán triunfado, ganando 1 PE. Sin embargo, aunque hayan conseguido este final, "*El Signo Amarillo*" cuenta con varios matices en su trama, que hacen que dicho final pueda cambiar dependiendo de las acciones que los personajes hayan realizado durante la aventura:

- Si no han descubierto las pistas oportunas que lo exculpan, no podrán salvar a su amigo Gallé de la cárcel, ya que todas las pruebas indican que cometió el asesinato. Si por el contrario, los personajes consiguen demostrar que había alguien más relacionado con el crimen, conseguirán que se reduzca la condena por la duda que esto genera -si quieres ser muy benevolente, puedes incluso liberar al pintor-. Esta resolución les premiará con 1 PE adicional.

- Si han roto alguna ley es posible que tengan que dar cuentas a la justicia y, dependiendo de lo que hayan hecho, pasar una temporada en la cárcel.

- Si fueron retenidos por la policía por alguna razón, al menos 48 horas, el ritual tendrá lugar sin oposición, los personajes fracasarán automáticamente y París será devorada por Hastur.

Antagonistas

Joseph de la Bastogne - Líder del culto a Hastur.

PV: 8 PC: -

Equipo: daga ritual (1D6) y pistola (1D6).

Conoce los hechizos: *Sangre ácida, Murmullos y Robar vida.*

Forma de actuar: realizará un hechizo siempre que pueda.

Elisa Mace - Mano derecha del culto a Hastur.

PV: 10 PC: -

Equipo: daga ritual (1D6), pistola (1D6), escopeta (2D6) y chaleco antibalas (1 de protección).

Conoce el hechizo: *Proyectil venenoso.*

Forma de actuar: usará sus armas de fuego siempre que pueda, a poder ser, con el hechizo *Proyectil venenoso* aplicado.

Cultista - Miembro del culto a Hastur.

PV: 5 PC: 5

Equipo: daga ritual (1D6) y pistola (1D6).

Forma de actuar: siempre atacará al PJ con más Puntos de Vida. Si los PJ's matan a Joseph o a Elisa, puedes activar inmediatamente una de las siguientes consecuencias (además de las que puedes activar de la manera habitual): Frenesí, Ataque suicida o

Sacrificio (este último se aplicará al golpe de gracia que iba a matar al líder).

Líder gul

PV: 17 PC: -

Ataques: mordisco (1D6) y garras (1D6).

Poderes:

· Mordisco infeccioso- Si impacta, el objetivo tira Fuerza. Si falla la tirada, la próxima vez que llegue a cero de vida deberá tirar 1D6. De 1-5 el personaje muere inmediatamente; con un 6, se convierte en un gul. Para eliminar la infección, el afectado deberá devorar el corazón de un gul (perdiendo 1 punto de Cordura en el proceso).

· Ladrón de rostros- El gul memoriza el rostro de todos a los que ve, pudiendo asumir su apariencia a voluntad.

Conoce el hechizo: *Grito ensordecedor.*

Forma de actuar: en el primer turno de combate, el líder gul lanzará su *Grito ensordecedor*. Luego actuará como cualquier otro gul, atacando al PJ con menos Puntos de vida.

Gul

PV: 17 PC: -

Ataques: mordisco (1D6) y garras (1D6).

Poderes: Mordisco infeccioso y Ladrón de rostros. Ver descripción más arriba, en el epígrafe "Líder gul".

Forma de actuar: siempre atacan al PJ con menos Puntos de vida.

Jonah Caen

Desde el Spectrum que te regaló tu tío, hace ya más de veinte años, toda tu vida ha girado en torno a los ordenadores. Quizás fuese por tu casi nula capacidad para hacer amigos, o por tu infancia pasada en un hogar donde tus padres se peleaban un día sí y otro también. Para ti los ordenadores siempre han sido una forma de escapar del mundo real, en el que nada tenía sentido.

Por ello, invertiste todo tu tiempo en los ordenadores y te convertiste no solo en un brillante ingeniero informático, sino en un programador

de prestigio y un reconocido hacker de identidad desconocida. En una de tus pesquisas dentro de la red secreta TOR, encontraste varios archivos que contenían conocimientos antiquísimos sobre enloquecedoras criaturas sobrenaturales, bárbaros rituales en honor de deidades extraterrestres y sectas humanas dedicadas a honrar a las mismas.

Tu búsqueda de la verdad te llevó a encontrarte con otros como tú, el “Grupo Lambda”, comprometidos con la investigación de estos hechos sobrenaturales y en lucha contra las sectas que los apoyan.



Fuerza ■■■ **Destreza** ■■■
Ingenio ■■■ **Violencia** ■■■
Voluntad ■■■

P.Vida: ■■■■■ ■■■■■ ■■■
P.Cordura: ■■■■■ ■■■■■ ■■■

Reputación: Sombrío (acceso al material a través de la red secreta informática TOR).

Profesión: estudiante (informática).

Equipo: ordenador portátil de última generación, dos baterías para el portátil, teléfono a la última con varios sistemas de localización, acceso ilimitado a la red secreta TOR.

Jean Gabou

En todos tus años como agente de la Interpol, nunca habías visto nada como lo sucedido en aquel supermercado. Los paneles del techo desprendidos, los cables rotos culebreando por la fuerza de la electricidad, el intenso olor de la sangre de los muertos... y la monstruosidad con la que te encontraste de frente. Una criatura de pesadilla, un horror sin nombre, una inefable visión. El olor de la pólvora llenó el lugar cuando apretaste el gatillo hasta que te quedaste sin balas. Sin embargo, el monstruo seguía allí. Después se convirtió en niebla y desapareció.

Tras mentir en tu informe para que no te tomaran por loco, reuniste un equipo multidisciplinar de profesionales que también habían tomado contacto con lo sobrenatural. Os llamasteis “Grupo Lambda”, un grupo dispuesto a combatir la amenaza invisible que parece cernirse sobre el mundo.

Hace poco, leyendo el periódico, recibiste un duro golpe: tu amigo de la infancia, el pintor François Gallé, ha asesinado a su amante. Sin embargo, tu instinto y las extrañas indicaciones que aporta el periódico, te hacen sospechar que en realidad Gallé no está detrás de todo esto...

Fuerza ■■■ **Destreza** ■■■
Ingenio ■■■ **Violencia** ■■■
Voluntad ■■■

P.Vida : ■■■■■ ■■■■■ ■■■

P.Cordura: ■■■■■ ■■■■■ ■■■

Reputación: Viejo.

Profesión: detective de la Interpol.

Equipo: Desert Eagle, placa de agente de la Interpol, pasaporte, sombrero. Una copia del artículo que implica a Gallé. Un mapa turístico de la ciudad de París.



Dominique Court

Siempre quisiste ser médico. Con esfuerzo y tesón, lo conseguiste. Te especializaste en patología y pronto comenzaste a ejercer como forense en una morgue cercana al cementerio de París. Todo iba bien, hasta que una noche, uno de los muertos, marcado en la frente con un extraño símbolo, se levantó de la mesa de autopsias. Casi te mata, pero conseguiste reducirlo. Luego vinieron las demandas de la familia, el tribunal médico, los psicólogos, y la pérdida de tu licencia de médico por decir la verdad: que el fallecido te había atacado y que por eso le habías hecho daño al cuerpo.

En el paro, con tus sueños rotos y muchas deudas, tocaste fondo cuando perdiste tu casa.

Pero la misma noche de tu desahucio, conociste al Grupo Lambda. Era este un grupo de investigadores de lo paranormal que necesitaba un forense, sobre todo a uno que hubiese tenido contacto con lo inexplicable, así que pensaste, ¿por qué no? Ellos te dieron una casa y una vida; a cambio, te pidieron que les ayudases a investigar los hechos terribles y ocultos que últimamente se están produciendo en todo el mundo.



Fuerza ☐☐☐ Destreza ☒☒☒
 Ingenio ☒☒☐ Violencia ☐☐☐
 Voluntad ☒☐☐

P.Vida: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☒☒☒

P.Cordura: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☒☒☒

Reputación: Afortunada.

Profesión: médico.

Equipo: maletín con instrumental de cirugía. Diario de hallazgos y misterios. Botiquín portátil. Algunos antiestamínicos, antipiréticos y antipsicóticos (todos ellos ilegales).

Hékate Lacroix

Has tenido miedo a la oscuridad desde pequeña. No porque imagines monstruos dentro del armario de tu habitación o debajo de tu cama, sino porque SABÍAS que esos monstruos existían... A medida que crecías empezaste a hablar con ellos y comprendiste que en realidad no eran monstruos, sino fantasmas de fallecidos que no podían pasar al otro lado. Comenzaste a arreglar sus problemas, haciendo de conducto para que el fallecido pudiese hablar con sus seres queridos. Cuando te diste cuenta, estabas más pendiente de los asuntos de los muertos que de los vivos, y comenzaste a

aislarte del resto de los seres queridos que te rodeaban. Te volviste huraña e impredecible... hasta que descubriste al Grupo Lambda.

Era este un equipo multidisciplinar de profesionales que investigaban lo paranormal, y un buen día contactaron contigo para ficharte. Por fin habías encontrado una verdadera familia que entendía tus problemas. Desde entonces, han sido muchos los casos que habéis resuelto, y te ha quedado claro que algo muy oscuro y extraño parece estar acechando al mundo, algo que no quiere salir a la luz hasta que sea demasiado tarde.

Fuerza □□□ **Destreza** □□□
Ingenio ■■■ **Violencia** □□□
Voluntad ■■■

P.Vida : □□□□ □□□□ ■■■

P.Cordura: □□□□ □□□□ □□□

Reputación: Embrujado.

Profesión: mago (médium).

Equipo: baraja de tarot, incienso, fotos antiguas de casos resueltos, un diario, papel y carboncillo para que los muertos puedan dibujar o escribir a través de ti, amuletos.





ASESINATO EN EL ESTUDIO DE GALLÉ

Anoche fue detenido en su estudio de la calle Chanoinesse, el famoso pintor François Gallé, acusado de haber asesinado a su modelo, Nicole Deveaux, tras finalizar su último cuadro.

La mujer, que por lo que se dice también era amante del pintor, llevaba siendo modelo del mismo desde hacía siete años, y parecían tener una "buena relación", tal como indican sus vecinos a los redactores de "Le Chat". Sin embargo, ayer la modelo apareció muerta por estrangulamiento en el estudio del señor Gallé, y fue él mismo el que telefoneó a las autoridades para que acudiesen a su estudio. Estas, al hacer las pruebas preliminares del escenario del crimen, no tardaron en identificar las huellas que había en el cuello de la joven con las del pintor, el cual no

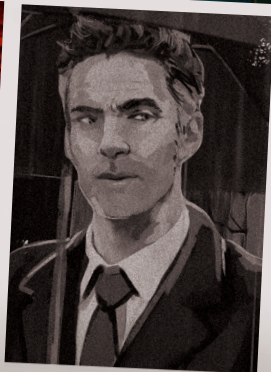
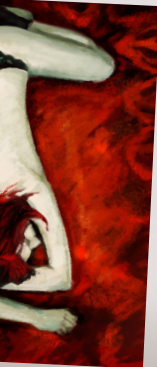
paró de gritar "¡Tenía el Signo Amarillo! ¡Tenía el Signo Amarillo! ¡Yo no he sido! ¡Yo no he sido! ¡Fue el otro tipo, agentes! ¡Él la mató!", mientras era arrestado y conducido al interior de un furgón policial.

Actualmente el señor Gallé se encuentra a disposición judicial, y en algo más de un mes será juzgado por un tribunal de la república. Tras la realización de la autopsia al cuerpo de la joven en la comisaría de Saint-Denis y leer los informes del forense, los fiscales han pedido la cadena perpetua para el pintor, sentencia que es demandada por la fiscalía solo en casos de extrema violencia. Deberemos esperar a que se levante el secreto de sumario para conocer más detalles sobre el caso.



JOURNAL

Estilo de vida - Viajes - Deportes



SE ACERCA EL FIN DE LOS DÍAS



Los astrónomos están atónitos ante lo que parece ser un eclipse total de luna que se producirá en un par de noches. Dicho eclipse no está fechado por ninguno de los calendarios astronómicos establecidos por los colaboradores del Instituto Nacional de Astronomía de la Sorbona, pero aseguran que se producirá sin ninguna duda. Si desean observarlo sin sufrir daños, no olviden sus gafas de sol en casa. Les esperamos en la plaza de Notre Dame, a medianoche, dentro de dos días, queridos lectores.

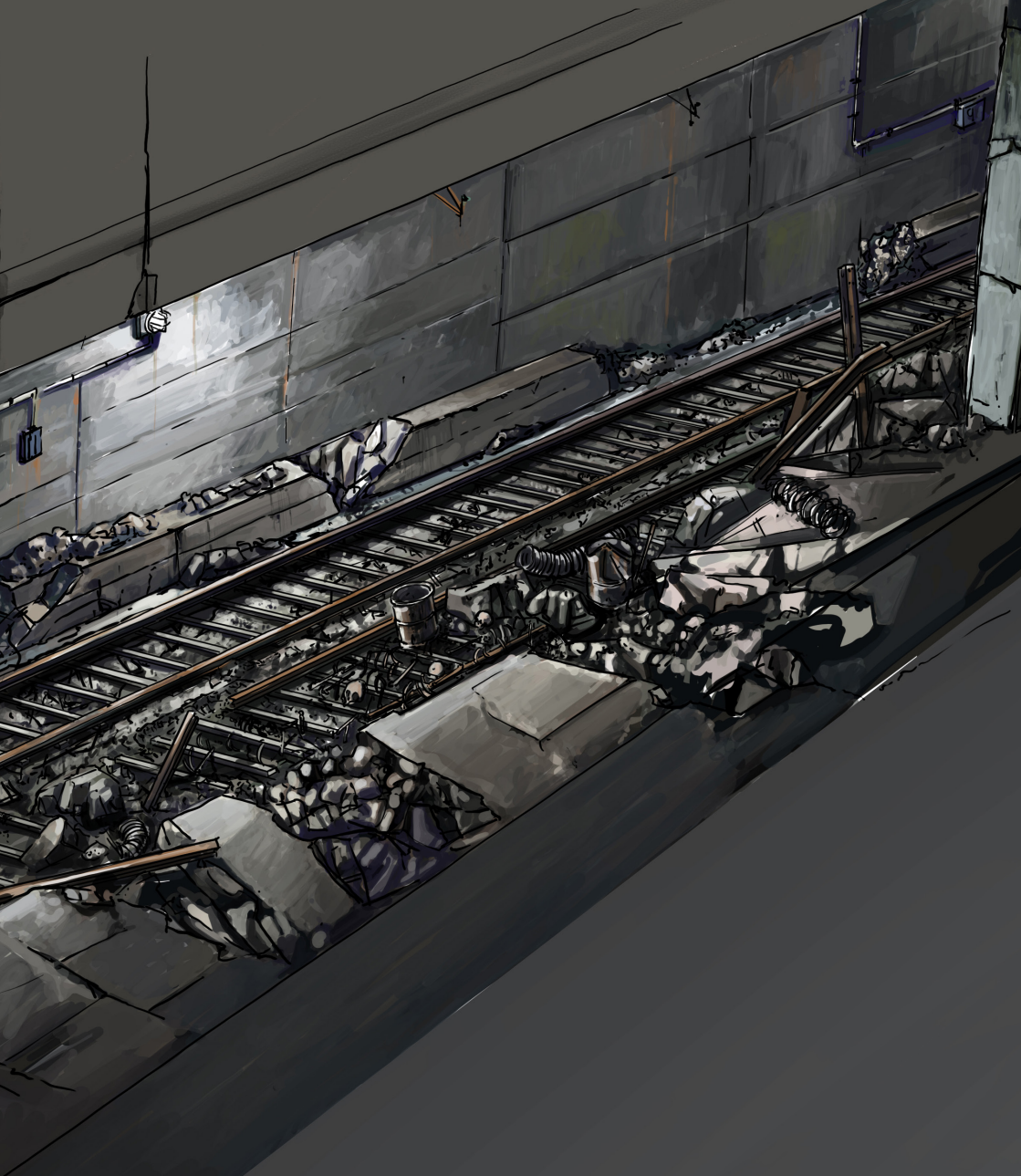


ESTUDIO DE GALLÉ
Ayuda de juego



ALMOJO





MAPA DE METRO ABANDONADO
Ayuda de juego

Desde el Grupo Creativo Códice, queremos agradecer la fidelidad de todos los mecenas que han decidido adquirir "El Signo Amarillo" durante el Verkami del juego "Ratas en las paredes", pues sin su apoyo, dicha aventura no habría sido posible:

@doctorincognita, Aaron Arnau "LyAGio", Abel Domínguez Soto, Acido Citrico, Acrimiens, Adso de Melk, Ainhoa, Julien y Héctor, Albarana, Albert Prados, Alberto Tierno Anton, Alejabar, Alejandro, Alejandro Matas, Alejandro Puchau, Alex Lopez Giercke (Burrissol), Alfonso Cabello Flores, Alfonso Calzón, Alfonso Marcos, Alfredo Prieto "Meroka", Alfredo Tercero, Alvaro Barril Moles, Alvaro Boto, Alvaro Loman, Alvaro Mora Toribio, Alvaro Pardo Navarro, Alvaro Suárez Lastra, Andreu Pelachs Buch, Ángel Javier Vicente Gabás, AnkorDark, Antonio Adeva, Antonio Ramón Berbell Gonell, Antonio Vidal, Arduyo, Artbaro (Miguel Pascual), Ashura, Aspenazt, Astrid Cuchillo, Ayaxpriscus, Berti Diz, Black Gobbo, Borja Bermejo [BornerBerme], Brawl, Budokai El Oculto, Buayo, Cambalache, Carles Hernández, Carlos Albarez, Carlos Daniel Muñoz Diaz, Carlos Garcia "Phlegm", Carlos "Gaztakin", Carlos Gutiérrezza Barriocanal, Carlos Martos Navarro, Carlos Rubio "Tanis", Carlos Velle, Castilla, Cayetano Núñez, César Arroyo Serrano, César Bernal, César Cuervo Austral, César Rodríguez, César Rodríguez, Chary Fernandez Garron, CiberPriest (Carlos Cacicado Secada), Ciudadano Pinzas, Conde, Orgaz, Cortolari, CthulhuRol, Cuque, curino, Dale al Coco Escape Room, Dalven Leandor, Dan "Luthbel" Alfaro, Dani Guzmán, Dani Martínez "Danpe", Daniel Andujar, Daniel Catalán, Daniel Garrosa Muñoz, Daniel Jesús González Lobato, Daniel Medianero García, Dark Gogota, Davarimar, David, David "Kodo" Codoso, David Arredondo, David Callejas, David García Jiménez, David Gracia, David Leal, David Maganto, David Mejías "Panzaverde", David meyraina, David Soria, Dayra - Last Forest Team, Delenvor, Diego González Haro, Diego Izquierdo Fuertes, Dimontsmith, Domingo Guzmán Vélez, drvagoodeoz, EbaN de Pedralbes, edtoti, Edu Stark, Eduardo Cabrerizo Guerrero, Eduardo del Bas, Eduardo Lera Diaz, Eduardo Rodríguez Herrera, Eipoch, El Dado Rúnico, El Sobrino, el_mago8, Elio Degrey, Elkurgan, elkytos, Eloy Escribuela Mena, Emilio González, Emilio López, Enrique, Enrique Tamborero, Eric Morancho, Eva del Campo, Ezequiel Andujar Hinojosa, F. Javier Herrero (Fanpi), Fco Javier Valverde, Felipe, Ferran Rodríguez García, Ferris, floyd303, Fran Shepard, Francesc d'Assis Mercader, Francesc Plaza, Francisco "CaronteHell", Francisco Blanca "Funy Skywalker", Francisco J. Cabrero, Francisco Javier Aroca Muñoz, Francisco Javier Baena, Francisco Javier Trujillo Herrera, Frans, Judit y Eric, Frostins D. Ranskins, Gabi, Gaiska Gómez, Garbao, Gaspar Fernández, Germán Puértolas, Gontleby, Gonzalo Dafonte García "Aikamar", Greywolf, Guillermo Fernández "Dr. Retro", Guillermo Pariente (@Pycero91), Gustavo D. Alvarez Iuya, Handalas, hdfs10, Hugo Pereda Diaz, Iax A. Nyton, Ignaci Quesada Ribes, Ignacio "Kamui" González, Ignacio Apestegui, Ignacio de Orueta Lacalle, Ignacio Lis, Ignapras, Iker Marin, Ilmar Sentek, Inmaculada Rico Muñoz, Isaac Zubizarreta García, Ismael R.S, Iván Gil, Ivan Martinez, Iván Portela López, Iván y aldara, J.Ibbac, J.Lamas, J.M, Veguilla, Jagoba Escandez Aranzamendi, Jaime y Helena, Jaime Dávila Donaire, Javier Aliques, Javier Cuenca, Javier Gil, Javier Gil Lebrero, Javier González de Bodas, Javier Miranda,

JC Brun, Jesús Abascal Redondo "Jaradec", Jesús del Arco "Capitán Mordigan" Martín, Jesús Yeray Ruano Folch, Johannesburgo (Xavier Febrero Torner), John Bukanero, Jon Andoni Ortiz Zubiete, Jon Urbizu, Jonatán Martín Gómez, Joram, Jorge Carrero, Jorge Diaz Rabadan, Jorge G-Lozano Fdez, Jorge gomez espinosa, Jorge Hernández, Jorge Redondo Garces "Hitman", José Alfonso Galindo Labado, Jose Antonio de la Fuente, José Antonio de la Fuente (Zstudio), José A. Escudero (Josito), José David Rodríguez Mesa, Jose Enrique Campos López, José Gómez, José Ignacio Blázquez, José Luis Galera Navarro, Jose Manuel Bernal Ganga, José Manuel Rodríguez Peña, Jose Manuel Vargas Lázaro, José Martínez Hernández, José Penedo Fernández, José Sku Garcia, Josep Maria Serres, Josep Oliver, Joulé, JP García, Juan Carlos Valero "Giggs", Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan Gonzalez Jirado, Juan Jose Perez Pizarro "Majere", Juan Manuel Escribano Loza, Juan Tilmóts, Juanan martin, Juanjo Usero, Julia, Jürgen Von der Zag, Jüvi Guardian Arcano, Jyrki Svenson, K.L. Svarrogh, Karjedon, Karlos 'Karras' Alvarez, Karnimetal, Keysersozevk, KingWolf-ESN "Manu Garcia Rial", Kuro, La Torre Oculta (Miguel Angel), LaPartidaDelDomingo, Laura Revuelto Medina, Loira, Lola (Nekane Rosa), Lord Xenobius, Luis Angel Madorran, Luis Barbero Núñez-Cacho, Luis Felipe Morales, Luis Gimeno, Luis López, Luis Montejano, Luisar sanz, M. Guillermo Piñero Benítez, Manu HipsterPG, Manuel «Doc Celofunk» Borreguero Lucas, Manuel Candees César, Manuel D. Cruz Diaz, Manuel J. Puchol, Manuel Martínez Gavidia, Manuel Rabosa, Marc Giménez Viñals, Marc Zabia (Axos - Dados Rol), Marco Ant (Sectario), Marco Perez, Marcos López (Belloton), Mario C. Thorkrim, Mario Fernández Domínguez, Mary Gonzo, Max Power, Mayquel Sanchez, Meldinov, Miguel Angel Álvarez Congosto, Miguel Angel Castro, Miguel Angel Delgado, Miguel Nieve, Miguel Pérez Espartero, Miguel Portela, Mikel Arevalillo, Miki, Miquel Andolz Linares, Miquel Picó Gisbert, Moisés & Adrián Rivas Pastor, Moisés Calderón, Mr demonio, Mr. Alviani, Nacho B. Marin, Nacho Corbitt, Narrack, Natavi, Neizan, Netzah d'Seiyyah, Nico y Gabri, No Ctrl-Z Games, Nombre para los agradecimientos, Norman 1944, NyarlathoCes, Omaru Tahrichi, Oscar Estévez, Oscar evilcore666, Oscar MC, Oscar Noé, Oscar Peña "Tirada Oculta", Oscar Rubio, Oscar Sánchez, Osku, Pablo Ballesteros, Pablo Benito, Pablo Crespiello, Pablo de Santiago, Pablo García Bastante, Pablo Gracia Vera, Pablo Martínez Llorente, Paco Gil, Paco Miranda (Balthan), Parker, Pater Karras (Club de rol Dreadnought), Pau Blackonion, Pedro, Pedro(Tc), Penny Melgarejo, Penrique, Pepe Manzanares Saldaña, Pepe Mo, Pepe Pedraz, Pifias de Novatos, Preptor, Profesor Harold Dunkel, Pyros, Wizard, Quique Nagare, R. M. Gatell, R&R, Rafa, Rafa Ariza, Rafa Páez, Rafael Antonio Lucas Avila, Raik, Raúl "Ramsey" Gorbea, Raúl Lacomá, Raul MEgias, Raul Valero, Rigal, Roberto Bravo Sánchez, Roberto Lorite, Rodó, Rodrigo NG, Roll&Roll (Sr Commander), Roman Aixendri, Roster "Nico" Limbert, Samuel Doyle, Santi y su Gato Gordo, Santiago Arroyo, Santiago Vicente, Sergi Collado Peris, Sergi Planas (Mosquetero), Sergi Torres, S Sergio García Fuentes, Sergio Pérez Crespo, Sergio Selfa, Sezrekan, the Elder, Sheitan Sothoth love Enterrador, Shirowashi, Silabus, Solrah, Sonia Camporro, sopadecabolla, Soraya Estrada, Soth, SoTTeX, Sr. Rodríguez, Steppin Razor, Tantorán, Tellus, Telmo Arnedo, Tesoros de la Marca, Tigrecito, TopoFraitte, Torre Apocalipsis Z, Touito, Tutor, Verónica R. Grimaitre (Erawen), Víctor Gutiérrez, Victor Melo, Wallace McGregor, Walpurguis, Worfylon el Poderoso, Wraith Sentinel, Ugabie Ugade, Xagotery, XanBreo, Xavi Francisco, Xavier Aixendri / Miriam Moneny / Leia Aixendri Moneny, Xavier Mercet, Xabier Sanz, Xocoklingon, Xofó, Xopre, Yshed, Zeke, Zondark.

LA GUERRA TERMINA...



CODICEGRUPOCREATIVO@GMAIL.COM

EL SIGNO AMARILLO

Cuanto más fuerte es una luz, más fuerte es la sombra que proyecta... y en París, la ciudad de las luces, las tinieblas llevan tiempo conspirando para sumirla en la más terrible oscuridad...

El Signo amarillo es una aventura de Ratas en las paredes para 3-4 jugadores, ambientada en la época actual. Los personajes son miembros de un grupo de investigadores afincado en París, que investiga todo tipo de hechos paranormales sucedidos en territorio francés.

A lo largo de la aventura, los investigadores tendrán que hacer frente a enemigos mundanos y sobrenaturales para alcanzar la terrible verdad que se oculta detrás del extraño caso de asesinato que están investigando.

La búsqueda de un antiquísimo artefacto maldito, la investigación de un homicidio, una trepidante persecución por las catacumbas de París y un final de infarto en Notre Dame. Todo esto y mucho más te espera en "El Signo Amarillo".

