

EL RECOLECTOR DE GUSANOS



Three
Fourteen



games

UNA AVENTURA LOVECRAFTIANA EN
EL LONDRES VICTORIANO



EL RECOLECTOR DE GUSANOS



Autor
Rubén G. Collantes.

Editor
Enrique Camino.

Colaboración editorial
César Bernal "Neddám", y Xavi Tomàs
"Varghar".

Diseño e ilustraciones
Rubén G. Collantes y JSDS.

Pruebas de Juego
Frini, Whagan, Olosta y Sr.Perro.

Agradecimientos
En especial al editor y a los miembros de Le-
yenda.net por hacer sonar los dados.

Todo el material contenido en este archivo es (c)
2017 Rubén G. Collantes, y es utilizado por **Three
Fourteen Games** con su permiso. Se prohíbe la repro-
ducción total o parcial sin el permiso por escrito del
editor, salvo para uso personal o reseñas.

Las imágenes contenidas en este libro (inclusive los
planos) han sido creadas o modificadas por el autor
desde originales de su colección personal o desde
imágenes libres de derechos.

Este escenario utiliza el reglamento gratuito **Cthulhu
d100**, así como la expansión de creación de perso-
najes en la era victoriana **Personajes Victorianos**,
publicados ambos por **Three Fourteen Games**, y que
puedes descargar libremente desde nuestra página
web <http://www.threefourteengames.com>.

El reglamento es totalmente compatible con cientos
de libros editados (y por editar) para cualquiera de
los juegos de los **Mitos de Cthulhu** y utiliza el siste-
ma de percentiles.

Three
Fourteen



Purveyors of
Fine Games and Goods

EL RECOLECTOR DE GUSANOS

"Si las puertas de la percepción se depurasen, todo aparecería a los hombres como realmente es: infinito. Pues el hombre se ha encerrado en sí mismo hasta ver todas las cosas a través de las estrechas rendijas de su caverna."

William Blake

Este escenario transcurre en Londres a mediados de enero, en pleno invierno del año 1838. Está pensado para que los jugadores tengan un primer contacto con el mundo de los Mitos *lovecraftianos* en la época victoriana.

La trama gira en torno al profesor Adrian Cross, un científico y médico que busca respuestas más allá de la ética profesional, haciendo uso de ciertos ritos arcanos. A través de sus estudios de un antiguo volumen sacrílego, el *Cultes des Goules*, Cross ha experimentado con varios conjuros para viajar a otros planos en forma onírica. Estos viajes le han puesto en contacto con el dios exterior Yog-Sothoth, que le ha dado un conocimiento de la física, la química y la medicina más que avanzado para su época. A cambio, el ente primordial le exige un pago: un portal de carne viva para que Cross pueda llegar físicamente al otro lado y, de paso, aquello que acecha al otro lado pueda penetrar en nuestro plano.

Cross ha entrado en una vorágine de locura que aviva su ansia de conocimiento. Incluso ha transformado su cuerpo para poder traspasar el portal y sobrevivir en el intento. Utiliza las extrañas enfermedades y malformaciones tomadas de cadáveres robados, transformándose a sí mismo en un monstruo.

Mientras tanto, como consecuencia de esta brecha que se va abriendo entre los planos con cada experimento del profesor, una tormenta eléctrica azota Londres durante todo el transcurso del proceso. Otro factor importante que contribuye al ambiente del escenario son los insectos y alimañas que, a causa de la citada tormenta eléctrica, huyen en manada de una punta de la ciudad a la otra.

INFORMACIÓN HISTÓRICA PARA EL GM

En el año en que transcurre este escenario había escasez de cadáveres para el estudio anatómico en las universidades de Medicina. El motivo era que solo eran aceptados los cadáveres de reos condenados a pena de muerte. Esto abrió un nuevo mercado negro basado en el robo de cuerpos. El leve castigo que la ley imponía a los ladrones de cuerpos, unido a la necesidad de su existencia, hizo que el oficio floreciera hasta 1832, cuando se alteraron las limitaciones sobre qué tipos de cadáver se podían utilizar para el estudio.

A estos ladrones tan especializados se les conocía con el sobrenombre de "resurrectores", y pertenecían a la clase baja de Londres. Estaban bien organizados, y muchos de ellos acabaron convirtiéndose en asesinos.

Debido al ingente número de cuerpos exhumados, pronto se idearon varios métodos para evitar los robos, sobre todo entre las familias adineradas: panteones, ataúdes de hierro, vigilantes, jaulas de metal que cubrían el féretro (*mortsafe*) o catacumbas custodiadas.

Como se ha comentado, en 1832 se aprobó la *Ley de Anatomía* que permitía donar los cuerpos fallecidos en un hospital, y eso, poco a poco, hizo desaparecer el negocio clandestino de los resurrectores. Aun así, en 1838 seguían dándose casos de robos si el cadáver tenía algún valor especial para la ciencia. Fue en enero de ese mismo año cuando el químico Andrew Crosse pretendió haber creado vida aplicando electricidad a una composición de silicio. Pequeños huevos salieron de la nada, según él, y eclosionaron dando paso a unos insectos desconocidos hasta el día de hoy, llamados *Acarus Electus*. Nótese que este suceso es verídico, y lo hemos utilizado como punto de partida de la ficción de nuestro escenario.

EL CADÁVER DESAPARECIDO

Londres, 12 de enero de 1838. Una constante tormenta eléctrica va tomando la ciudad y oleadas de insectos y alimañas recorren las calles en busca de un lugar seguro.

Sir Thomas Tennyson ha pedido a su sobrino Gerald que reúna a un grupo de investigadores para encontrar el cadáver de su hijo, un niño de tan solo cinco años, fallecido debido al efecto de una extraña enfermedad.

Gerald Tennyson, interpretado por uno de los jugadores, ha citado en su mansión de Westminster a dos hombres a los que su reputación precede, así como a su más fiel criado, para explicarles de qué se trata la petición.

Sin mucho preámbulo, Gerald pide a los demás personajes que lo ayuden a encontrar el cadáver desaparecido de Leonard Tennyson, hijo de Sir Thomas, enterrado hace tan solo tres días en el cementerio de West Norwood, en el distrito de Lambeth. Les explica que la policía metropolitana tiene preso al resurrector, un tal Lewis Thorpe. Sin embargo el individuo no colabora, e incluso insiste en su inocencia.

Mientras tanto, el cuerpo del pequeño no aparece por ninguna parte y su tumba se haya vacía, sin posibilidad de ser velada por la familia.

Sir Thomas se reúne algo más tarde con ellos en la misma mansión de su sobrino, por si quieren preguntarle cualquier cosa relativa a la investigación. Viene de hablar con el comisario y arreglar los papeles de la denuncia oficial. Entrega a los investigadores un permiso del *sheriff* que les permite interrogar al acusado (Lewis) en la prisión de Newgate. También, claro está, tienen permiso de la familia para pasarse por el cementerio de Norwood y ver la escena del crimen. Como el pobre niño siempre estuvo afectado por la enfermedad, prefirieron nunca realizarle un retrato ni fotografía. No obstante les puede facilitar una copia del parte de defunción donde hay una fiel descripción del cadáver (**Ayuda de juego 1**).

Si los personajes saben hacer las preguntas adecuadas, pueden obtener la información que tienes en el recuadro lateral.

¿Qué sabe Thomas Tennyson?

- Leonard murió de una extraña enfermedad* que lo mantuvo postrado en la cama durante un año.

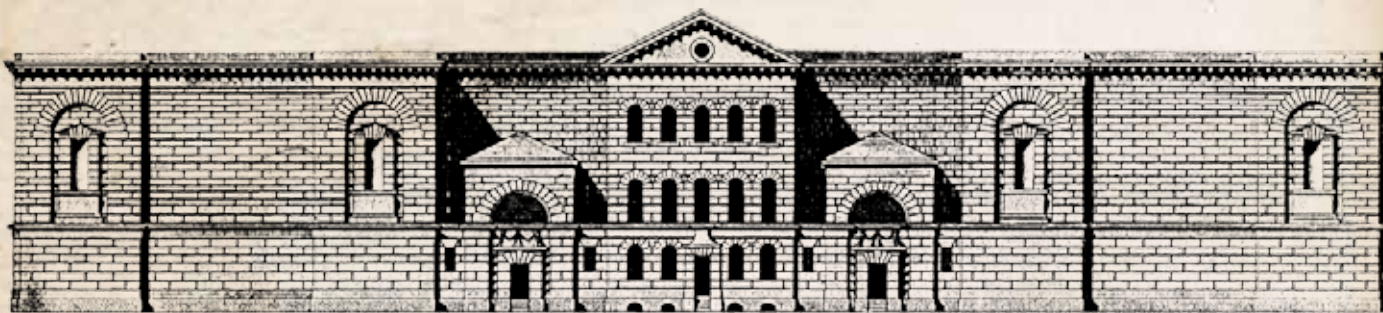
- Al difunto lo atendía un médico especializado: el Dr. Stapleton, de la Universidad de Medicina de Londres. El mismo que firma el parte de defunción.

- Antes del entierro, algunos médicos de la Universidad de Medicina le pidieron que donase los restos de su hijo a la ciencia.

*Esta enfermedad era desconocida en la época, pero actualmente puede encontrarse información sobre ella: Fibrodisplasia o "Enfermedad del Hombre de Piedra".

DISTRITO REGISTRADO									
1838 MUERTE en el distrito de <i>Westminster</i> en el <i>Westend de Londres</i>									
Col.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
No.	Cuándo y dónde murió	Nombre y apellidos	Sexo	Edad	Ocupación	Causa de la muerte	Nombre y señas del informante	Cuándo se registró	Nombre secretario
307	Mansión la familia Tennyson, Westminster 6 Enero 1838	Leonard Tennyson	M	5	Bajo custodia familiar	Fallo cardíaco debido a mal funcionamiento del corazón. Enfermedad no identificada. Endurecimiento de músculos y tendones	Dr. George W. Stapleton	7 Enero 1838	John Hill

Notas: Medidas: 3ft 5in Cabello rubio, ojos grises claros Marcas: cicatriz en la barbilla. Músculos y tendones solidificados



LA PRISIÓN DE NEWGATE

El grueso edificio de piedra se halla al lado del Tribunal Central de lo Penal (generalmente conocido como "Old Bailey", por el nombre de la calle donde se encuentra aún hoy), en el corazón mismo de la City. Su entrada, flanqueada por varias filas de arcos románicos, está vigilada por agentes de uniforme. En uno de los laterales se puede ver el cadalso de la horca montado sobre la muralla de piedra, preparado para una inminente ejecución pública.

Los presos permanecen reclusos en celdas comunes, hacinados en las peores condiciones de higiene imaginables y en la casi absoluta oscuridad.

El permiso del *sheriff* da la posibilidad de visitar al acusado sin problemas, pero bajo una estrecha vigilancia por parte de los guardias.

Usando sus habilidades sociales, o sabiendo manejar la situación, los personajes pueden averiguar toda la información del recuadro lateral.

¿Qué sabe Lewis Thorpe?

- Es inocente. Pero le pillaron con las herramientas del oficio y una carreta vacía por los alrededores. La única prueba es una pala de madera, del tipo que usan habitualmente los resurrectores para no hacer ruido; y un juego de ganzúas oxidadas. Además, no tiene coartada para la noche de los hechos.

- Thorpe asegura que ningún resurrector intentaría robar un cadáver en West Norwood, porque las tumbas o están en panteones privados o en catacumbas. Es el cementerio de la gente adinerada, custodiado día y noche. ¿Para qué complicarse?

- Solo conoce a un tipo que roba cadáveres por encargo lo suficientemente loco como para hacer ese trabajo, Jonathan Burke. Hace diez días robó el cuerpo de un gigante irlandés, dando el cambiazo por pesadas piedras mientras portaban el ataúd hacia el cementerio.

- Jonathan Burke malvive en un fumadero de opio del East End, llamado Walker's pipe.

EL CEMENTERIO DE WEST NORWOOD

Este cementerio, a las afueras de la ciudad, hacia el sur, fue consagrado hace un año por el Obispo de Winchester, cuya diócesis se ocupa de la supervisión de las parcelas. Cuenta con panteones, esculturas, dos capillas (una para anglicanos y otra para disidentes, con unas catacumbas subterráneas) flanqueadas por los claustros, y un crematorio; todo esto rodeado por una alta muralla, para evitar robos.

La entrada está presidida por dos torres octogonales y una gran cancela de aspecto neogótico. El interior es un paisaje ajardinado y bien vigilado. La impresión es la de un bosque amurallado donde el silencio y el canto de las aves silvestres mantienen la paz del espíritu.

LA TUMBA DE LEONARD TENNYSON

La capilla norte contiene la entrada a las catacumbas. Un celador bajo las órdenes de la archidiócesis acompaña a los personajes por una rampa en el exterior del edificio que conduce directamente al subterráneo. Los ataúdes, sin embargo, no se bajan por la rampa, sino que se depositan, al nivel de la calle, en una plataforma elevadora hidráulica, artificio bastante novedoso para la época.

Ya abajo, pesadas cancelas de hierro dividen los pasillos y hacen casi imposible el acceso de una zona a otra. En uno de los pasajes, al fondo, se haya el mausoleo de la familia Tennyson, custodiado por una reja de gruesos barrotes. Detrás de esta, la tumba de Leonard aún está descubierta.

El grupo, autorizado por Sir Thomas, es libre de buscar cualquier tipo de pista en el recinto (mira el recuadro lateral en la página siguiente).

¿Qué pueden descubrir en la catacumba?

- Una tirada exitosa de **Percibir** o de **Maestrías (Mecánica)** revela que en el candado de la reja no hay señales de que haya sido forzado.
- Junto a la tumba hay algo parecido a una carta del Tarot chamuscada (**Ayuda de juego 2**).
- Una revisión exhaustiva revela restos de harina de trigo en el ataúd.
- En lo alto de la pared opuesta a la entrada se aprecia que acaban de cubrir recientemente un hueco entre los ladrillos. El guarda que acompaña a los personajes informa de que un rayo abrió una gran grieta en la base de la capilla, directamente encima, la misma noche del robo... y añade que la capilla tiene un pararrayos y que es muy extraño que la descarga cayera sobre la piedra.



WALKER'S PIPE: EL SLUM, LOS SUBURBIOS DEL EAST END

En el corazón del barrio de Spitalfields se encuentra este fumadero de opio. La planta superior está semiderruida, y se pueden ver allí los restos de unos baños turcos.

En la planta baja hay un local de apuestas donde organizan peleas con ratas del tamaño de gatos. En la primera, dos grandes salas divididas por mamparas de tela descolorida

forman decenas de habitáculos que se desdibujan entre el humo estancado de la droga. Sobre los clientes corretean las ratas y los insectos sin miedo alguno.

Las escaleras suben hasta la última planta, en ruinas, del edificio: un antiguo local de baños en el que todavía quedan algunas bañeras de metal llenas de agua por efecto de la lluvia, que se filtra por el tejado semiderruido.

Walker's Pipe no es un lugar para aparentar que se tiene la cartera llena, pues es un vertedero de ladrones, prostitutas y gente de mala calaña. Si el **GM** es aficionado a la acción, este puede ser el lugar adecuado para desfogarse, pero le sugerimos que primero deje a los personajes recabar información. Luego ya habrá tiempo para salpicar sangre.

¿Qué sabe Jonathan Burke?

- Burke aún tiene bastante dinero de su último trabajo hace diez días: el robo del cuerpo del gigante irlandés.
- Tras pagarle, el mismo hombre le ofreció otro encargo: un niño que sería enterrado en Norwood más pronto que tarde.
- El misterioso hombre que le ofreció el trabajo seguro que era un médico, porque olía a matasanos y porque siempre se veían cerca de la Universidad de Medicina, en un callejón cercano a Kensington.
- Ya había trabajado para él antes. Paga bastante bien, pero siempre pide cuerpos de gente enferma o deforme.
- La última vez que lo vio fue el día de la entrega del cadáver del gigante. Tuvieron un desacuerdo sobre el precio, y el cliente amenazó a Burke con denunciarlo a la policía si no hacía el trabajo de Norwood. Sin embargo, Burke le avisó que si le pasaba algo a él, ya nadie del gremio le ofrecería sus servicios. Desde entonces no ha salido de Walker's Pipe.
- Burke sabe poco sobre la identidad de su empleador, aunque comenta que las últimas veces que trató con él tenía una asquerosa enfermedad en la piel que le deformaba cada vez más el rostro.

Mientras hablan con Burke los **PJ** lo notan asustado. Si lo sacan al aire libre o lo llevan a la planta de arriba, durante la tormenta, un rayo lo fulmina como colofón del interrogatorio. El pobre hombre, electrocutado, por fin hará compañía a sus víctimas. El motivo es que, entre las monedas que le pagó Adrian Cross, había una con la Estrella de Yog-Sothoth grabada en una de sus caras. Si los personajes no lo sacan a cielo abierto, y no es posible que descargue el rayo, ese mismo día más tarde ocurrirá la tragedia de todos modos, y leerán sobre ello en los periódicos.

¿Qué pueden averiguar sobre las cartas del Tarot?

- Las cartas de este escenario no son las usuales. Están hechas a mano y las representaciones de los arcanos no son las tradicionales. Se podría decir que la baraja está fabricada "a medida", para uso personal, y contienen símbolos arcanos relacionados con textos muy antiguos.

- Jean Baptiste Alliette (1735-1791) escribió Cours théorique et pratique du Livre du Thot, un libro sobre cómo comunicarse con el dios de la clarividencia y la magia usando las cartas del Tarot (tar-thoth). Diseñó este tipo de cartas usando jeroglíficos egipcios y algunos textos arcanos como el Libro de Thot.

- Thot, Toth o Dyehuthy (en copto) era el dios egipcio de la sabiduría y la magia. En la cultura griega se le conoce con el nombre de Hermes, y en otras más antiguas se le nombra como Yogtoth o Yog-Sothoth.

- El Libro de Thot es un compendio de papiros del siglo II, supuestamente escrito por el dios Thot y ahora desaparecidos. En él se recogen varios conjuros hallados en libros arcanos muy codiciados como el Liber Ivonis, el De Vermis Mysteriis o el mismo Cultes des Goules.

CARTAS DEL TAROT

Para saber más sobre las cartas pueden visitar la Biblioteca de Londres o a algún erudito de lo oculto. También pueden usar la habilidad **Ciencias Ocultas**, aunque esto último solo les da parte de la información. Cualquier otra forma de conseguir datos que se le ocurra al GM es también bienvenida. Por cierto, en nuestra experiencia, dejar lagunas en la información favorece la tensión, y no al contrario.



UNIVERSIDAD DE MEDICINA: EL DOCTOR STAPLETON

Revisar el parte de defunción del difunto Leonard Tennyson, o mirar en los registros médicos de Londres, pone a los personajes tras la pista del Dr. Stapleton. George W. Stapleton es profesor de la Universidad de Medicina de Londres y médico de la familia Tennyson. En los días en que tiene lugar el escenario, se encuentra en la universidad dando conferencias sobre galvanismo y anatomía, activando los nervios de un cadáver mediante electricidad.

¿Qué sabe el Dr. Stapleton?

- Stapleton atendió al joven Leonard Tennyson en sus últimos meses de vida, tratándole de una grave enfermedad que endurecía sus músculos y tendones.

- El día del robo del cuerpo estaba en Edimburgo, dando una conferencia. Tiene algunos panfletos como prueba, así como testigos entre el profesorado.

- Comentó el caso de Leonard con los mejores especialistas de Londres y de Edimburgo. El profesor Adrian Cross, catedrático de la misma universidad, estaba muy interesado en los avances de la enfermedad.

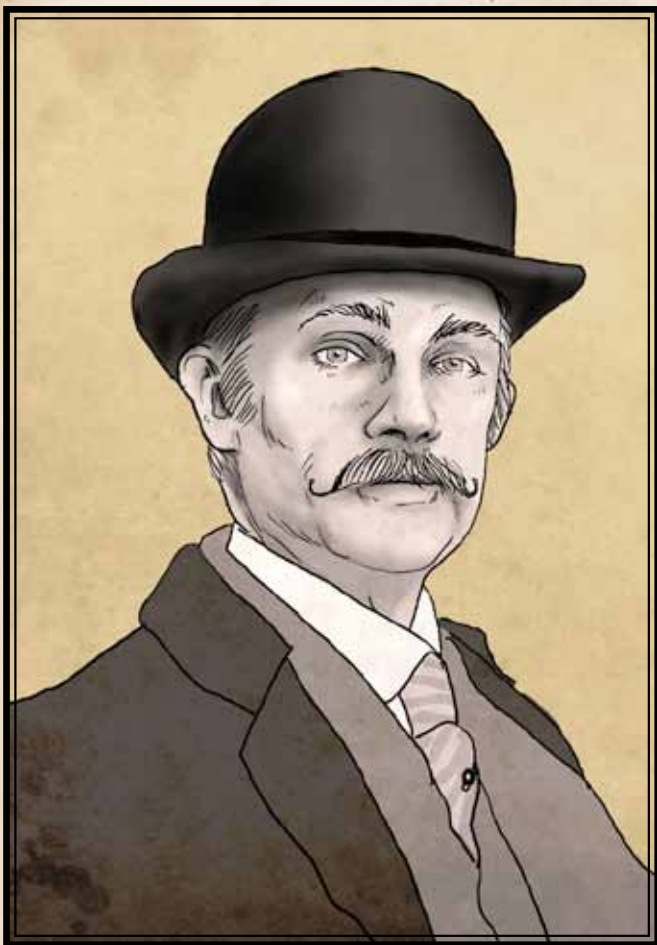
- El Dr. Stapleton les puede facilitar las señas del profesor Cross.

- Les puede confirmar que Cross tiene un despacho en la universidad, aunque no lo ha visto últimamente por allí. Su ayudante, un tal Edmund Lamb, les debería poder dar más información. Seguramente esté en el despacho de Cross poniendo al día sus archivos.

DESPACHO DEL PROFESOR ADRIAN CROSS

Edmund Lamb es un joven estudiante de medicina y ayudante de su tutor, Adrian Cross. Cuando los PJ llegan a la facultad pueden encontrarlo tras el escritorio de su mecenas, leyendo el periódico. Tras una civilizada charla, si los personajes consiguen convencerle de que los deje husmear en el despacho (no tendrán problema para conseguir un permiso del Dr. Stapleton), los deja allí mismo y se va con prisas dando cualquier excusa.

Pueden también informarse sobre Adrian Cross en la propia universidad, preguntando a estudiantes o compañeros de cátedra. La impresión general compartida es que el doctor es un genio incomprendido e incomprensible.



El Dr. George W. Stapleton

¿Qué sabe Edmund Lamb?

- Cross es un físico y anatomista avanzado a su tiempo. Desde hace un año está obsesionado por lo lentamente que avanzan los estudios científicos debido a la falta de medios.

- Edmund presenció el último experimento de Cross en la universidad donde, tras varias mezclas de ácidos sobre metales y continuas descargas eléctricas, unos diminutos huevos aparecieron de la nada en un material totalmente inerte. Se podría decir que creó vida de la nada. Este suceso le causó algunos problemas con sus colegas, quienes aducían que solo el Todopoderoso podía crear vida. Una tirada exitosa de **Ciencias (Biología)** confirma que es imposible crear vida desde un material inerte, tal y como relata Lamb.

- Desde hace unos meses, el profesor sufre una enfermedad en la piel, y Lamb dice que puede que Cross haya ido a Brighton para recuperar la salud. Edmund sabe que no es el caso, pero es la información que pasa a los personajes. Lamb es el ayudante de Cross en todos sus experimentos, dentro y fuera de la universidad, y aparecerá en la última escena. Así que estaría bien que los investigadores recordaran a este PNJ.

En cuanto Edmund conozca a los personajes y se entere de que estos buscan al profesor, presenta cualquier excusa para escapar. Va inmediatamente a ver a su mentor, poniendo el máximo cuidado en que no le sigan.

¿Qué pueden descubrir en el despacho de Adrian Cross?

- El despacho ahora es usado por su ayudante, Edmund Lamb. Sobre la mesa hay un periódico del día de hoy. En el suplemento del Times falta una página donde aparece la noticia de un accidente en el circo (**Ayuda de juego 8**).

- Usando **Manejo de Archivos** entre los libros que hay en los estantes encuentran Cours théorique et pratique du Livre du Thot, In Rerum Supernatura y varios libros sobre anatomía.

- Usando **Manejo de Archivos** entre los papeles del escritorio encuentran algunas cartas remitidas desde París por una casa de subastas donde se comenta, en francés, la compra de un libro "Autor: Francois-Honore Balfour (Comte d'Erlette) . Edición: 1702. Título: Cultes des Goules".

También, al pie de algunos apuntes sobre las calificaciones de sus estudiantes se puede leer algo escrito sobre una de las esquinas (**Ayuda de juego 3**). Se trata de la fórmula del potencial Galvani, aunque en esa época aún no se conocía. Una tirada de **Ciencias (Física)** informa de que es una fórmula desconocida y probablemente relacionada con electricidad.

- En un cajón cerrado con llave del escritorio hay dos hojas de una carta, medio quemadas (**Ayuda de juego 4**), junto a papeles sin importancia que pertenecen a Lamb.

- Usando **Percibir** pueden encontrar un juego de llaves de la casa del profesor Cross.

$$\Phi' - \Phi = \oint -E \cdot d\mathbf{l}$$

LA CASA DE ADRIAN CROSS

No muy lejos de la Universidad de Medicina, en el barrio de Kensington, está la vivienda del profesor Cross. No parece haber habido movimiento en ella desde hace unas semanas. Si los personajes hablan con algún vecino, les confirman que el Dr. Cross hace días que no pasa por allí.

¿Qué pueden descubrir en la casa?

- Tras la puerta de entrada hay un montón de periódicos, en una pila, bajo el recibidor de cartas. Los más antiguos son de hace quince días, y el más reciente es el suplemento del Times de hoy, la misma edición que tenía Lamb en el despacho. En ellos encuentran algunos sucesos relacionados con el robo de cadáveres, pero sin especificar los hechos. También pueden ver la página que faltaba en el periódico de Lamb, y una noticia posterior sobre la presente tormenta que sacude la ciudad de Londres (Ayuda de juego 7 y Ayuda de juego 8).

- Hay un extraño olor a chamusquina y todas las ventanas y puertas están cerradas.

- En toda la casa se puede oír un extraño zumbido que proviene de la segunda planta, de la biblioteca. Allí, todo está oscuro pues las cortinas están echadas. Faltan muchos libros de las estanterías y hay papeles desparramados por el suelo, como si hubieran tirado todo sin ningún cuidado y con prisa. Frente a los grandes ventanales hay un escritorio con la Estrella de Yog-Sothoth tallada en la madera y cinco cartas arcanas dispuestas formando una cruz sobre la Estrella (Ayuda de juego 5). El símbolo lo grabó Cross antes de dejar la casa para borrar su rastro o como una trampa por si alguien le seguía.

- En una papelería hay algunos periódicos de hace tres semanas a los que les faltan las páginas de las necrológicas.

- En el interior de la chimenea, con el tiro cerrado para no dejar entrar nada desde el exterior de la casa, unos pocos Acarus Electus intentan colarse, atraídos por la Estrella de Yog-Sothoth que hay tallada en el escritorio. Si se abre la compuerta que obtura el cañón, los insectos entran formando una gran nube de hollín en la sala. Todo aquel que esté presente debe realizar una tirada de **Percibir -20%** para identificar las diminutas formas aladas que hay ocultas en la nube de cenizas. Los insectos se posan tranquilamente en el escritorio. Si en algún momento alguien abre las cortinas o las ventanas, para dispersar la nube de ceniza, un rayo impacta en la sala produciendo inmediatamente un incendio. El fuego se propaga rápidamente por los papeles y libros amontonados.

- En el sótano se encuentran los restos de un laboratorio, y en este algunos botes de cristal que contienen miembros amputados de animales. Una tirada exitosa de **Percibir** da con un papel doblado bajo alguno de los muebles (Ayuda de juego 6).

Si el grupo encontró la llave que había en el despacho, no tienen ningún problema para entrar. Si no es el caso, el GM debe tener en cuenta que el barrio está vigilado día y noche por patrullas constantes de *bobbies* (la policía metropolitana).

1838.

GRAN TORMENTA ELÉCTRICA

Contraviniendo los partes meteorológicos, una gran tormenta eléctrica atraviesa Londres la última semana. Ya son varios los relámpagos que han causado destrozos en la capital del imperio, la fría llovizna y el cielo cubierto de nubes día y noche. Advertimos a los ciudadanos que maximicen las precauciones. Coloquen pararrayos en los puntos más altos de las viviendas, no viajen por zonas elevadas durante la tormenta y eviten las obras en los tejados o lugares de altura.

Como si se cerniese un aviso del Todopoderoso, las alimañas, asustadas por el temporal, desalojan las alcantarillas y basureros. No es extraño estos días ver mareadas de insectos y ratas campando a sus anchas por Piccadilly Circus o por las mediaciones del Buckingham Palace. Según los expertos, no es indicio del inminente apocalipsis, es debido a las corrientes eléctricas que desprende la tormenta. Desde nuestro periódico nos hacemos eco de las advertencias.

LONDON, TUESDAY

ACCIDENTE MORTAL EN EL CIRCO

Uno de los trabajadores del espectáculo murió ayer durante la función. El señor Tyrrell, conocido en el mundo de la farándula como "El hombre diminuto" debido a su corta estatura, fue disparado por un cañón de 36 libras en su nuevo número de La Bala Humana. Sin embargo, el trágico accidente catapultó al especialista más allá de la zona asegurada, causándole una grave hemorragia interna que puso fin a su vida.

Los responsables no conocen la causa de la tragedia, pues comentan que el número lo había ensayado varias veces. Tal vez el difunto se equivocara en la medida de pólvora usada o en el ángulo de tiro. Lo cierto es que su cuerpo terminó impactando entre los espectadores y creando una estampida que causó varios heridos.

Tras una vida trabajando en varios circos famosos, recorriendo el mundo entero, sus restos descansarán en el Real Colegio de Cirujanos de Londres para su posterior estudio.

Requisitos necesarios para los elegantes.

PATROZINADO POR S. M. LA REINA VICTORIA.

La Familia Real
Nobleza de la gran
Bretaña.



Soberanos y
Aristocracia de
Europa.

**Cartas del Tarot
sobre la mesa contando
parte del plan de Cross
de manera enigmática**

Lo positivo

Pasado

Lo negativo

Objetivo final
de la pregunta

Futuro



2 días

huevo

1/2 Pulgada
de diámetro



larva

3/4 pulgada

14 días

Estado final
dentro de la
crisálida

capacidades
magnéticas

1 semana



Gijón
retractil

Adulto

Se parece al Scarabaeus,
aunque su caparazón
está compuesto por un
extraño metal. 1 pulgada



Adrian Cross. 23

Papel doblado
encontrado bajo
alguno de los muebles

ROYAL COLLEGE OF SURGEONS OF ENGLAND (REAL COLEGIO DE CIRUJANOS DE INGLATERRA)

Situado en *Lincoln's Inn Fields*, al noroeste de la *City*, el gran edificio de piedra gris está presidido por seis columnas romanas y rodeado por una baja muralla enrejada. Tiene tres plantas de altura y sótano. En la zona trasera, en un callejón sin salida, se halla la entrada a la morgue.

Ayuda de juego 9: Plano del edificio.

ESPERAR AL LADRÓN DE CADÁVERES

La misma noche en que los personajes lean la noticia del accidente en el circo, Adrian Cross asalta el Colegio de Cirujanos para hacerse con el cuerpo de Tyrrell, el enano. Para evitar ser molestado, ha previsto que un rayo caiga en la otra punta de la avenida; causando la alerta de la policía y alejándolos de allí. No obstante, no es Cross quien aparece en el Colegio. Una carreta recortada por la lluvia y la niebla aparca a espaldas del edificio y dos individuos saltan la reja entre las sombras.

Los sicarios enviados por el profesor no son personas corrientes. Son dos cadáveres de criminales ahorcados y diseccionados en la Escuela de Medicina (uno de los personajes incluso puede reconocerlos). Además, aún se les notan las marcas de la soga en sus cuellos hinchados, y una gran cicatriz les atraviesa desde la pelvis hasta la clavícula. Y por si la imagen no resultara ya lo suficiente aterradora, tienen los labios cosidos... un extraño zumbido llega desde el interior de sus bocas. Los *acarus electus* sirven como pilas voltaicas que alimentan de energía la materia inerte.

Los sicarios, o resucitados, cumplirán sus órdenes sea como sea. Las únicas maneras de pararlos son descuartizarlos o separarlos de los insectos. Su misión es llevar el cadáver de Tyrrel al nuevo laboratorio de Cross.

Si analizan los cuerpos de los resucitados encuentran restos de harina molida en sus ropas. En la carreta hay también varios sacos vacíos de harina con el membrete del antiguo molino... Cualquier idea que tengan los jugadores y que les conduzca al molino es buena. Deja que crean que han sido ellos los que tienen la iniciativa. Ver a los sicarios resucitados supone un impacto a la *Estabilidad Mental* de 1/1D6.

Plano:
planta del
Royal College of Surgeons of England
(Real Colegio de Cirujanos de Inglaterra)

Carreta

Cuerpo de Tyrrell

Morgue

Patio trasero

Escaleras hacia la primera planta

Acceso principal

EL LABORATORIO DE ADRIAN CROSS

Al sur de Londres, a las afueras de Lambeth, un ruinoso molino de viento sin aspas se levanta en una colina solitaria. Adrian Cross ha usado este edificio para construir su nuevo laboratorio.

Si los sicarios llegan con el cuerpo de Tyrrell, lo alzan usando la grúa del exterior, dejándolo colgado sobre la pasarela de la segunda planta. Luego entran ellos mismos. Desde el exterior, a simple vista, nada indica que Cross esté en el edificio. La tormenta está en su máximo apogeo eléctrico, descargando relámpagos sobre un pararrayos que hay en el tejado. La **Ayuda de juego 10** es un plano del molino.

PLANTA BAJA

La planta baja está vacía y la humedad ha hinchado la madera podrida de algunos muebles desportillados. Sacos de harina abiertos en canal esparcen su polvo con el viento, formando una niebla espesa que apenas permite ver a dos pasos. Como si fuera una pesadilla, las paredes del interior están cubiertas por cientos de insectos, como una marea ingravida y metálica que se dibuja entre los cristales de las ventanas. Destellos de chispas eléctricas saltan de un lado a otro de la sala. El ruido de los miles de pequeñas patas sobre la piedra, acompañando a los truenos, crea una sinfonía terrorífica. El hedor a cadáver inunda la estancia, y un campo magnético advierte a los PJ de su poder erizándoles el vello de todo el cuerpo. **Estabilidad Mental 0/1D4**.

Unas escaleras suben hasta una trampilla en el techo que da a la primera planta. Si bien, el rastro fresco de los sicarios (si es que han vuelto) lleva hasta una trampilla en el suelo, que conduce al sótano.

¿Qué pueden descubrir en la primera planta?

*Un simple vistazo a las páginas de los libros deja ver las miles de anotaciones manuscritas y supuestas correcciones en modernos tratados de Ciencia. El uso exitoso de **Ciencias (Física)** o **Ciencias (Química)** indica que dichas correcciones están basadas en hipótesis revolucionarias e imposibles de demostrar en esta época, pero que parten de una base creíble.*

*Adicionalmente, una tirada superada de **Ciencias (Química)** o **EST x5%** descubren que las fórmulas de la pared forman un proceso de solución a la inversa. Primero se muestra la solución y a continuación se va desgranando cada valor hasta llegar a las fórmulas clásicas que se conocen en la época.*

*Finalmente, un éxito en **Psicología** hace comprender que la persona que ha escrito tanto las correcciones de los libros como las fórmulas de la pared tiene una mente bien equilibrada; no se tratan de delirios de un loco.*

¿Cómo llevar a los personajes al laboratorio?

Hay varias formas, y cuál resulta la más conveniente dependerá de cómo termine la escena en el Colegio:

- Si los **PJ** son cautos, no molestarán a los sicarios y seguirán la carroza hasta la guarida sin llamar la atención.
- Si plantan cara, los sicarios se defenderán, pero antepondrán la misión de su amo aunque tengan que dividirse.
- Si consiguen acabar con los sicarios, los caballos tenderán a volver sobre sus pasos.

SÓTANO

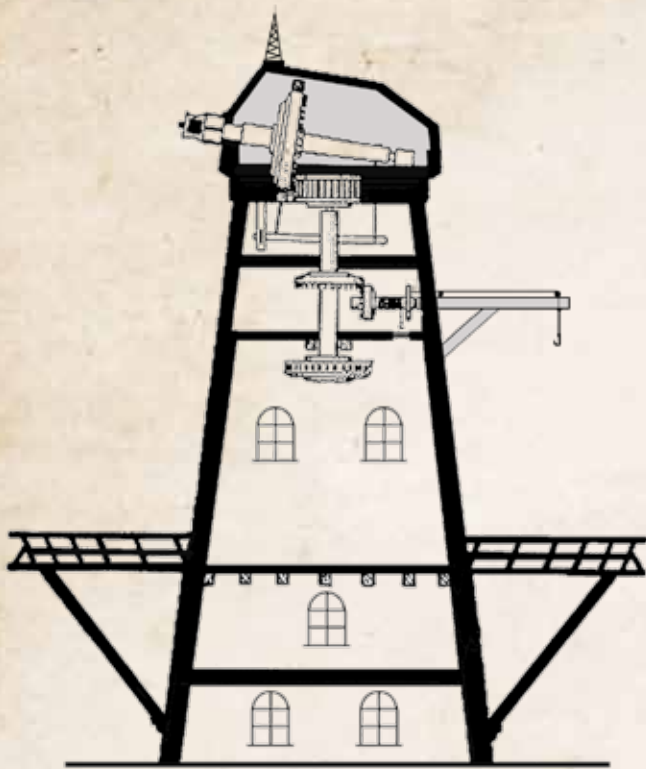
La baja temperatura del subsuelo mantiene los cadáveres frescos. El hedor es insoportable. Dos dedos de barro cubren el suelo. Al fondo de la sala hay tres camillas metálicas con delgados colchones pulgosos y cubiertas por sábanas mohosas y manchadas de sangre reseca. Bajo las sábanas hay tres cadáveres, los de los dos sicarios (que ya no son necesarios, salvo que Lamb y Cross esperan la visita de los **PJ**) y otro sin terminar de remendar. Sobre el último de los cadáveres, pero solo visibles si se retira la sábana que lo cubre, unas ratas se mueven y se dan un festín. **Estabilidad Mental 1/1D4+1**.

PRIMERA PLANTA

Aquí están los improvisados aposentos del profesor Cross. Dos camas, y unas estanterías repletas de libros de Física, Química, Anatomía y Medicina. Sobre una mesa hay restos de comida en mal estado y una lámpara de aceite que ilumina la sala. Lo que más llama la atención es una pared encalada de color gris con un caos de fórmulas y anotaciones que se extienden desde el suelo hasta el techo. Otra escalera da de nuevo a una trampilla que accede a la planta superior.

SEGUNDA PLANTA: LABORATORIO

Esta sala tiene casi el triple de altura que las anteriores. A ambos extremos se sitúan dos grandes mesas con equipo científico y quirúrgico: condensadores de hélice, tubos de ensayo, probetas, hornillos de aceite (en esta época no existían los mecheros Bunsen), crisoles, morteros, sierras, escalpelos, agujas... Líquidos de diferentes colores van de un lugar a otro de la mesa impulsados por bombas de vapor a través de tubos de vidrio en espiral. En un lateral, cuatro baterías eléctricas se hayan conectadas entre sí y a un sistema de cableado con aislante, algo bastante moderno para estos tiempos, que asciende hasta la planta superior por una escotilla en el techo. El aroma de los productos



químicos se mezcla con el hedor a putrefacción. A ambos lados de la sala hay sendas puertas que dan a las pasarelas exteriores. Solo una está abierta, la que da a la grúa que ya han visto, pero donde ya no está el cuerpo de Tyrrell (si es que había llegado hasta aquí). En el centro de la sala hay un atril con un libro abierto y varias cartas arcanas esparcidas por el suelo. Adrian Cross está en esta planta, dibujando los diagramas necesarios sobre el suelo, y armado con una pistola si estaba prevenido de la visita de los personajes. La estancia está iluminada con un fulgor resplandeciente que fluctúa con cada retumbar de los truenos.

El techo tiene un hueco central de unos cinco metros de diámetro. En el centro de este, a nivel con el suelo de la última planta, hay una rejilla de metal con forma rectangular y sujeta por cadenas de las que tira una polea situada al otro lado de la sala. La rejilla mide unos cuatro por tres metros (es el Portal de Carne, descrito en la página 14). Sobre ella, Edmund Lamb trabaja añadiendo trozos de cuerpo del enano (o de cualquier otro cadáver) al portal. Alguna gota de sangre que cae sobre las cabezas de los personajes confirma lo que solo pueden intuir dada la escasa iluminación. Mientras, la tormenta hace restallar el cableado provocando lluvias de chispas.

Esta es la escena final, donde, de una manera u otra, se descubren las verdaderas intenciones de Cross. Aconsejamos que se deje libertad a los personajes y se dé pie a la interpretación y al diálogo. El GM debe tener en cuenta que Cross no es un asesino, todo lo contrario: lo que hace lo hace en pos de la Ciencia, como lo hicieron tantos y tantos científicos antes que él. Lo más natural sería que mostrara el Portal a los investigadores como algo maravilloso, la salvación. Las intenciones y objetivos que lo mueven se describen con más detalle en la sección correspondiente, a continuación. Se invita al GM a utilizar esa información para decidir cómo actúa el profesor en cada momento.

Si Cross llega a creer que el Portal está en peligro no duda en atacar al grupo en persona.

¿Qué más hay en el laboratorio?

- Una palanca cerca de las baterías activa y desactiva una fuerza magnética que golpea violentamente a todo aquel que esté dentro de la sala. Cada turno que el artificio esté en funcionamiento todos los presentes deben realizar una tirada de **CON x5%**, un fallo implica que el personaje sufre un modificador de **-20%** en todas las habilidades de **Acción**, hasta que en alguno de los siguientes turnos pase el chequeo o hasta que se desactiven las baterías.

- En un rincón hay una camilla con la ropa que llevaba el enano Tyrrell (de nuevo, si ha llegado aquí) llena de sangre.

- Naturalmente, hay también muchos líquidos inflamables, y una tirada con éxito de **Ciencias (Química)** o **Idea -20%** indica que sería muy sencillo provocar una reacción en cadena capaz de derribar el edificio. (Cualquier intento de prender fuego al laboratorio otorga **1d6+2** asaltos de margen antes de que todo explote.)

- El libro del atril es una copia, en francés, del *Cultes des Goules*. Entre las páginas abiertas se puede ver el mismo dibujo que está pintando Cross en el suelo y una ilustración de una puerta a un cielo estrellado.

GRIMORIO: CULTES DES GOULES

Tiempo de lectura: Meses.

Idioma: Francés.

Contenido: No es la edición al completo. Habla sobre nigromancia y necrofilia. Incluye rituales para viajar en el País de los Sueños y contactar con los Antiguos. También describe el ritual del Portal.

Mitos de Cthulhu: +13%.

Estabilidad Mental: 2d6.

Hechizos: Contactar y comunicarse con los Antiguos.





PNJ Y CRIATURAS

ADRIAN CROSS

Adrian Cross tiene una de las copias francesas del *Cultes des Goules*, con el cual ha logrado entrar en contacto con Yog-Sothoth y absorber conocimientos ocultos y notablemente avanzados para la época. En su sed de saber ha pactado con la entidad cósmica, comprometiéndose a construir un portal de carne viva para poder visitar el plano que habita el dios exterior y fundirse con él. Naturalmente, una vez Cross cruce, el portal quedará abierto en ambos sentidos. También ha podido ver el trágico destino que le espera a la humanidad, cuando las estrellas estén en posición.

Para sobrevivir a su viaje al otro lado del portal, ha transformado su cuerpo para hacerlo más resistente, aplicándose extrañas enfermedades y malformaciones tomadas de cadáveres. Dichas afecciones son producto de visitas extraterrestres pasadas a nuestro planeta, o eso piensa él. En el momento en que transcurre el escenario, Cross es un ser gigantesco con la piel cubierta de escamas endurecidas e injertos. Sus movimientos son simiescos y tiene una fuerza sobrehumana.

Como ayudantes en sus experimentos cuenta con Edmund Lamb y con varios cuerpos resucitados mediante procedimientos arcanos. También se sirve de unos insectos, los *acarus electus*, que utiliza como una poderosa arma para lograr sus propósitos o para alimentar con energía eléctrica los cadáveres resucitados de sus sicarios y, cuando esté terminado, el Portal.

Ver a Adrian Cross tras las mutaciones causadas por sus experimentos supone un impacto a la **Estabilidad Mental** de 0/1D6.

DR. STAPLETON

Atendió al joven Leonard durante su enfermedad. También fue quien le comentó el caso a Cross, el cual, a su vez, le informó sobre varios avances en su opinión útiles para el tratamiento que había descubierto gracias a un antiguo libro. El Dr. es un alto cargo en la universidad y es el médico de la familia Tennyson. Desgraciadamente no pudo salvar la vida del niño, lo cual lamenta profundamente. Si los personajes le informan de lo ocurrido, está dispuesto a hacer todo lo posible por ayudar en la búsqueda del cuerpo.

EDMUND LAMB

Es el ayudante de Adrian Cross en la universidad. Mantiene en secreto los propósitos de su mentor y lo ayuda en su laboratorio clandestino. Aunque es joven, los secretos compartidos por el profesor han cambiado su forma de ver el mundo. Y también lo han desequilibrado, ocasionándole un tic nervioso al hablar. No dudará en entregar su vida para salvar el proyecto de Cross.

ACARUS ELECTUS

Estos insectos se mueven a sus anchas por Londres. Cross los creó gracias al *Cultes des Goules*. Las criaturas, compuestas en parte por un metal desconocido, son atraídas por el símbolo de la Estrella de Yog-Sothoth (un pentáculo con una estrella y un símbolo arcano que representan al dios exterior que les da nombre). Cuando la Estrella y un insecto se hayan en el mismo lugar y bajo cielo abierto, en **1d4 asaltos**, la tormenta que invade la ciudad de Londres descarga un rayo sobre ese punto, fundiendo al insecto con todo lo que haya en ese lugar.

El impacto de un rayo en un personaje tiene un 80% de causar un daño de **3d10+4 PV**. Si esa tirada se falla, o si el **PJ** supera una tirada de **Esquivar**, el daño queda reducido a **2d6 PV**.

SICARIOS DE CROSS

Sobre sus cuerpos se ven claramente las cicatrices de costuras y símbolos arcanos grabados con cuchillas. Sus bocas cosidas, rellenas de *acarus electus*, emiten un extraño zumbido similar a los latidos de un corazón. Son algo lentos, aunque muy fuertes. No son inteligentes, solo cumplen las órdenes que les da su creador. La única forma de acabar con ellos es desmembrarlos o sacarles los insectos que los mantienen con vida.

Ver a un Sicario de cerca supone un impacto a la **Estabilidad Mental** de 0/1d6.

PORTAL DE CARNE VIVA

Miembros, órganos y huesos unidos entre sí forman un rectángulo de esquinas maltrechas y que alcanza los tres metros en su parte más alargada. Decenas de cables se conectan a la masa de nervios alimentándola de energía, y dos corazones bombean su sangre alrededor de los vasos conductores. Rezuma una capa líquida y viscosa. Palpita, se estremece, y respira. En una de sus partes se puede reconocer un rostro tensado y deformado de niño con mechones rubios. Es Leonard Tennyson. Su único ojo visible entre las costuras parece llorar. Ver esto representa un impacto a la **EM** de **2/1d8+2**.

AYUDAS DE JUEGO

DISTRITO REGISTRADO									
1838 MUERTE en el distrito de <i>Westminster</i> en el <i>Westend de Londres</i>									
Col.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
No.	Cuándo y dónde murió	Nombre y apellidos	Sexo	Edad	Ocupación	Causa de la muerte	Nombre y señas del informante	Cuándo se registró	Nombre secretario
307	<i>Mansión la familia Lennyson, Westminster 6 Enero 1838</i>	<i>Leonard Lennyson</i>	<i>M</i>	<i>5</i>	<i>Bajo custodia familiar</i>	<i>Fallo cardiaco debido a mal funcionamiento del corazón. Enfermedad no identificada. Endurecimiento de músculos y tendones</i>	<i>Dr. George W. Stapelton</i>	<i>7 Enero 1838</i>	<i>John Hill</i>
Notas: <i>Medidas: 3ft 5in Cabello rubio, ojos grises claros Marcas: cicatriz en la barbilla. Músculos y tendones solidificados</i>									

Ayuda de juego 1:

Certificado de defunción, página 3.

Ayuda de juego 2:

Carta del Tarot hallada en el cementerio, página 5.



$$\Phi' - \Phi = \oint -E \cdot dl$$

Ayuda de juego 3:

Fórmula del potencial Galvani, página 7.

Ayuda de juego 4 (página opuesta):

Carta de Cross, medio quemada, página 7.

(Puedes descargar una locución del texto de la carta desde la página web del producto.)

Ayuda de juego 5:

**Cartas del Tarot
sobre la mesa contando
parte del plan de Cross
de manera enigmática,
página 8.**



Querido colega:

No sé si es de buen juicio poner estas palabras por escrito, tal vez cambie de opinión y espere a encontrarnos en la Universidad dentro de unos días para comentártelo cara a cara. Sin embargo estoy en un estado de tal agitación que demandé dejar constancia de lo que me está pasando, aunque tan solo sea para poner en orden mis pensamientos. Recordarás que el día del experimento en la Universidad de Medicina, te comenté de dónde saqué la genial idea de crear vida mediante corrientes eléctricas. El libro de donde saqué todo este conocimiento es el pilar de mis estudios y, nunca mejor dicho, la puerta hacia el futuro, el presente y el pasado. Pues contiene la manera de contactar con seres antiguos y universales, de llegar a la fuente misma del conocimiento divino.

Según los pasos descritos, he logrado por primera vez viajar más allá de los límites de lo tangencial. Aún no he conseguido transportarme en un estado físico. Solo mi mente es la que ha viajado por esos mundos oníricos llenos de belleza y antiguos conocimientos olvidados por el hombre.

Sé que esto te puede sonar a patrañas, pero he de decirte que aquello que nos parece hoy un número de circo, como las cartas del tarot, beben de unas raíces profundas, primigenias y ancestrales. Mucho se ha perdido con el paso de los eones. Otro lenguaje, otra manera de interpretación, un idioma transcrito mediante símbolos mentales. Todo está aquí, descrito entre las páginas de mi libro.

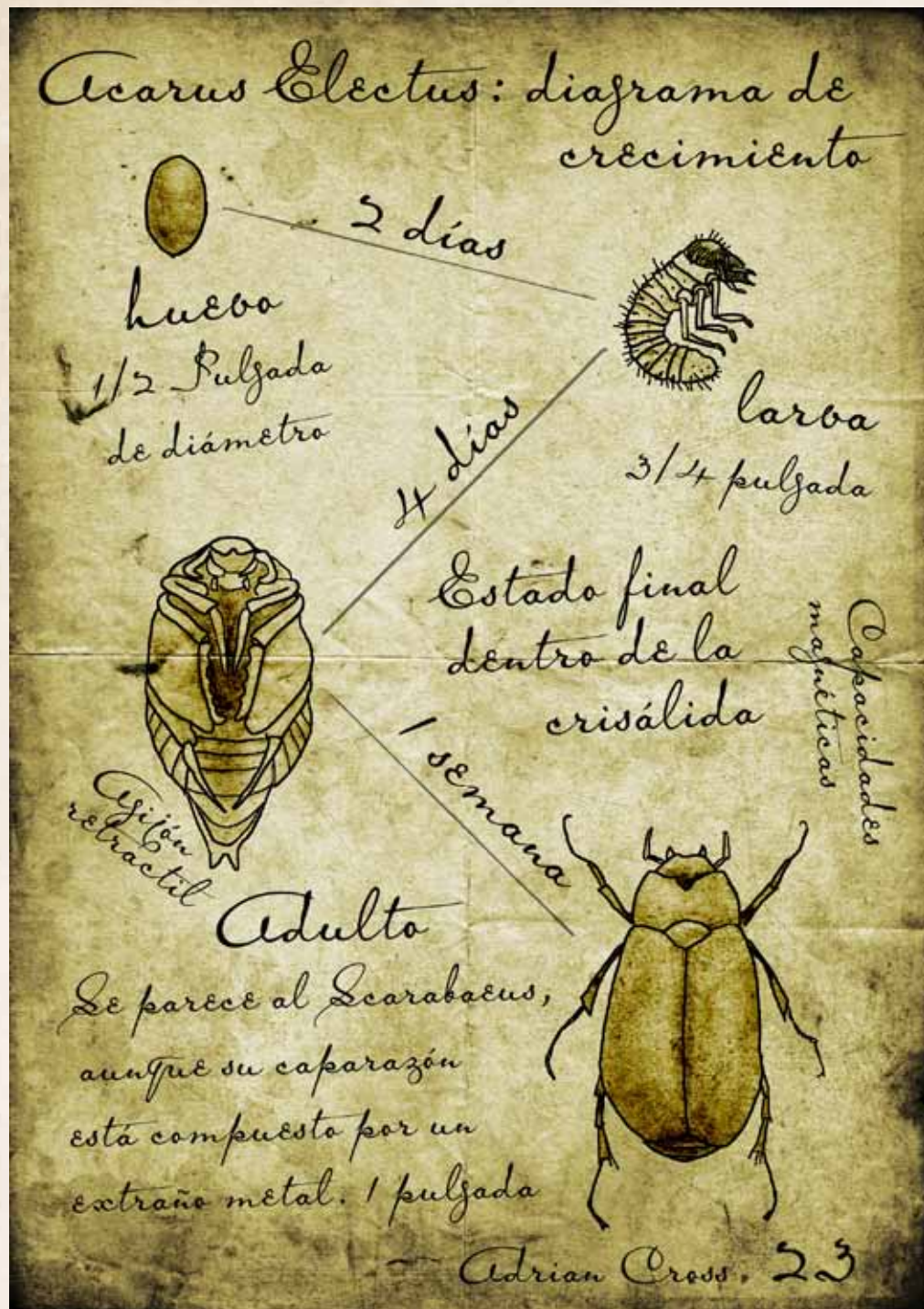
Tras seguir paso a paso el procedimiento, como un experimento científico, mi mente ha llegado a la fuente misma de la creación: al principio y el fin. La Puerta y la Llave. Un ente que flota más allá del cosmos ajeno al tiempo y al espacio.

Sin embargo, una revelación me ha venido hoy en el último viaje. Debo cambiar. Hacerme más fuerte, modelar mi cuerpo y prepararlo para el viaje. Se acabaron los sueños, tengo que llegar allí en mi plenitud física. Crear un portal que me lleve a Ygg-Drathir, la fuente de la Sabiduría, así lo llama el autor de este culmen de sabiduría.

Te explicaré más detalladamente mis intenciones y espero que tú participes tras mostrarte las pruebas que confirman mis palabras.

Sin más, me despido de ti ansioso de nuestra próxima reunión.

Adrian Cross



Ayuda de juego 6:

Estudio científico de un *acarus electus* con dibujos: diagrama de crecimiento, página 8.

Ayuda de juego 7:

**Noticia: la gran tormenta eléctrica
azota la ciudad, página 8.**



LONDON, TUESDAY

ACCIDENTE MORTAL EN EL CIRCO

Uno de los trabajadores del espectáculo murió ayer durante la función. El señor Tyrrell, conocido en el mundo de la farándula como "El hombre diminuto" debido a su corta estatura, fue disparado por un cañón de 36 libras en su nuevo número de La Bala Humana. Sin embargo, el trágico accidente catapultó al especialista más allá de la zona asegurada, causándole una grave hemorragia interna que puso fin a su vida.

Los responsables no conocen la causa de la tragedia, pues comentan que el número lo había ensayado varias veces. Tal vez el difunto se equivocara en la medida de pólvora usada o en el ángulo de tiro. Lo cierto es que su cuerpo terminó impactando entre los espectadores y creando una estampida que causó varios heridos.

Tras una vida trabajando en varios circos famosos, recorriendo el mundo entero, sus restos descansarán en el Real Colegio de Cirujanos de Londres para su posterior estudio.

Requisitos necesarios para los elegantes

PATROZINADO POR S. M. LA REINA VICTORIA.

La Familia Real
Nobleza de la gran
Bretaña.



Soberanos y
Aristocracia de
Europa.

ROWLAND'S MAGASSAR OIL



1838.

GRAN TORMENTA ELÉCTRICA

Contraviniendo los partes meteorológicos, una gran tormenta eléctrica atraviesa Londres la última semana. Ya son varios los relámpagos que han causado destrozos en la capital del imperio, la fría llovizna y el cielo cubierto de nubes día y noche. Advertimos a los ciudadanos que maximicen las precauciones. Coloquen pararrayos en los puntos más altos de las viviendas, no viajen por zonas elevadas durante la tormenta y eviten las obras en los tejados o lugares de altura.

Como si se cerniese un aviso del Todopoderoso, las alimañas, asustadas por el temporal, desalojan las alcantarillas y basureros. No es extraño estos días ver mareadas de insectos y ratas campando a sus anchas por Piccadilly Circus o por las mediaciones del Buckingham Palace. Según los expertos, no es indicio del inminente apocalipsis, es debido a las corrientes eléctricas que desprende la tormenta. Desde nuestro periódico nos hacemos eco de las advertencias.

ROWLAND'S ODONTO. (EL ODONTE DE ROWLAND.)

SIRVE PARA PRESERVAR Y HERMOSAR LA DENTADURA, FORTALECER LAS ENCÍAS, Y DAR AL ALIENTO UNA DELICADA FRAGRANCIA. Estirpa el sarro remueve las manchas de incipiente decadencia y conserta el esmalte dándole una blancura de perla.

Precio 2 chelines y nueve peniques la caja.

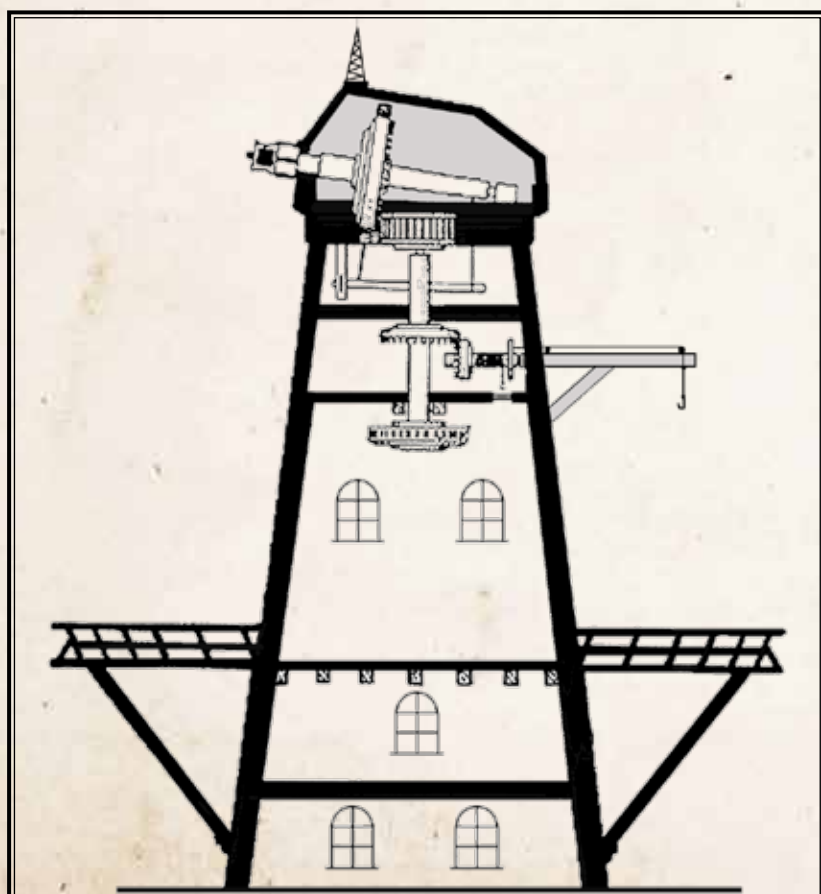
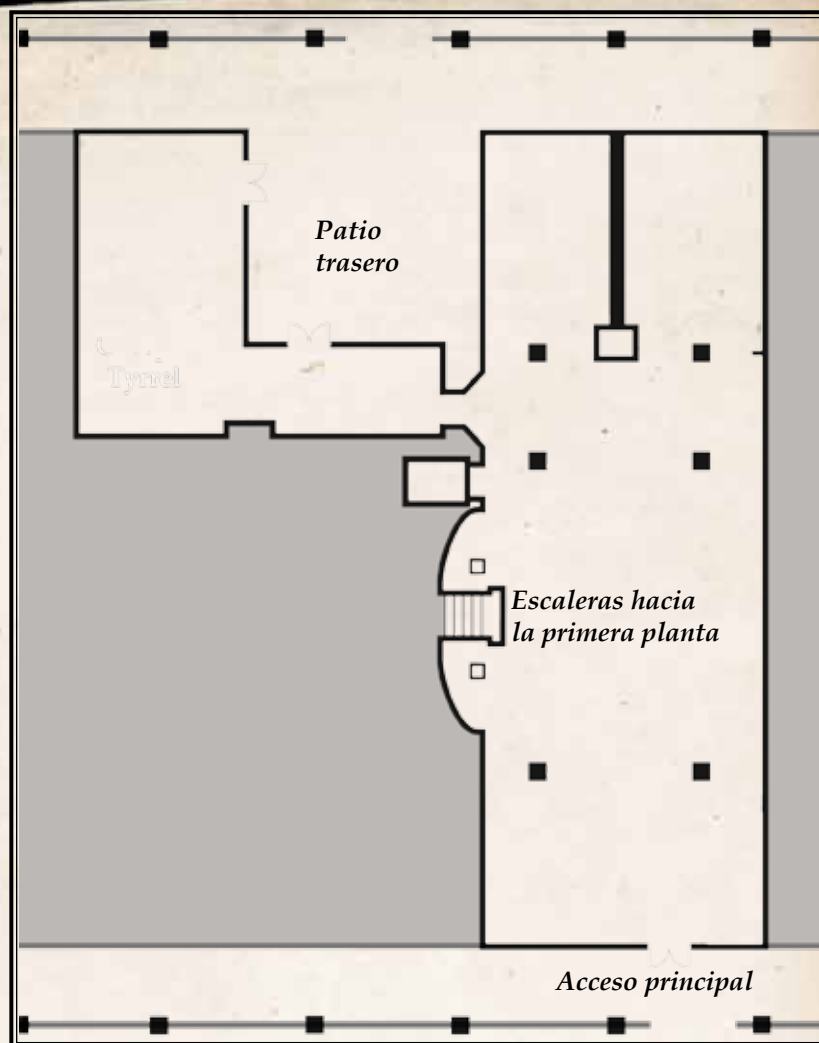


PARA EVITAR FALSIFICACIONES estas son

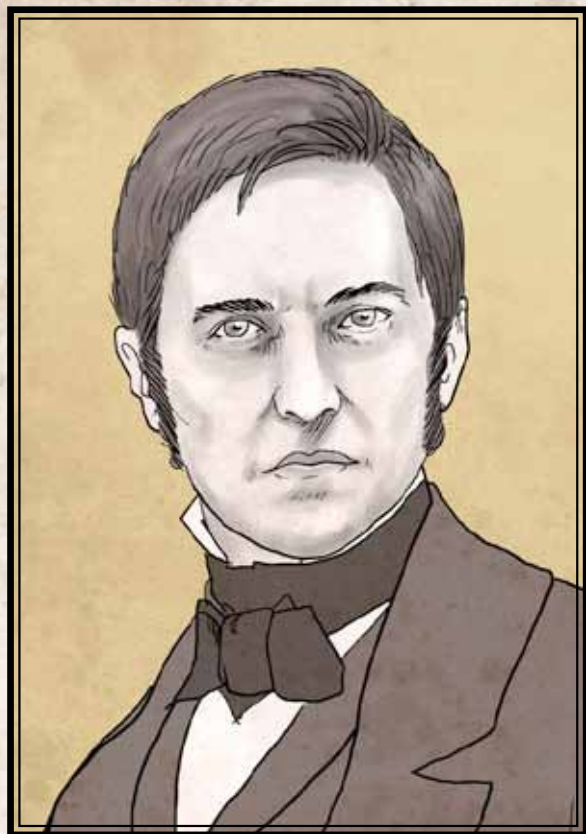
Ayuda de juego 8:

**Noticia: un enano muerto y llevado al
Real Colegio de Cirujanos de Inglaterra
para su posterior estudio, páginas 7 y 8.**

Ayuda de juego 9:
**Plano del Real Colegio
 de Cirujanos,**
 página 10.



Ayuda de juego 10:
Plano del molino,
 página 12.



GERALD TENNYSON - ARISTÓCRATA

Perteneces a una de las familias más antiguas de Londres. Hace dos días que has vuelto de París, punto final de tu último periplo por Europa.

Ayer noche, tu tío, sir Thomas Tennyson, te comunicó el horrible suceso que había sacudido la familia mientras estabas fuera: su hijo Leonard murió hace una semana por una grave enfermedad. Y para colmo de males, su cuerpo ha sido robado del cementerio West Norwood hace tres días. Tu tío ha esperado que la policía hiciera su trabajo, pero su mujer está al borde del colapso nervioso al no poder velar una tumba vacía.

Las autoridades atraparon al ladrón de cadáveres la misma noche del robo, pero no encontrar ni rastro del difunto. Percibes que Thomas está cansado, sin fuerzas e impotente. No puede actuar directamente, ni tiene ánimos ni recursos para ello. Por esa razón te pide ayuda para que encuentres, como sea, el cadáver de su hijo y lo devuelvas al sepulcro.

Hoy a primera hora te has puesto en contacto con varios amigos tuyos para encontrar ayuda profesional que pueda ayudar en la búsqueda, y te han remitido a dos personas que tienen cierto prestigio en estos asuntos. Por un lado, un detective que trabajaba para la policía metropolitana, un tal Howard Blake, y por otro, un hombre de talento científico con una mente privilegiada para asuntos de ingenio y deducción, el profesor Adam Clayton, mesmerista.

Esta misma tarde, a la hora del té (16:00), llegarán ambos a tu mansión en Westminster donde has quedado para ponerles al corriente de los detalles del caso. Media hora después, has citado también a tu tío Thomas por si fueran necesarios cualquier información o trámite adicionales.

Naturalmente, a pesar de no haber lidiado nunca con un trabajo de esta índole, acompañarás a los investigadores para que todo vaya lo mejor posible. Incluso te acompañará tu hombre de confianza, mayordomo y gran amigo, Sebastien Moore III; del cual sabes que tiene la habilidad casi sobrenatural de anticiparse a la mala fortuna.

Cthulhu D100 - PERSONAJES VICTORIANOS

Nombre y título/s del personaje:

GERALD TENNYSON

Clase social: ARISTOCRACIA

Edad: 27

Sexo: V

Altura: 187

Peso: 85

Pelo: CASTAÑO

Ojos: GRISES

Rasgos distintivos:

FUE 12

CON 9

INT 11

DES 12

TAM 11

POD 9

CAR 13

EST 16

Idea 55

Suerte 45

Cultura General 80

CONOCIMIENTOS

- ◇ Burocracia (5%)
- ◇ Ciencias naturales (...) (0%)
- ◇
- ◇
- ◇ Ciencias ocultas (10%)
- ◇ Ciencias sociales y humanidades (...) (0%)
- 50 ◇ Historia (10%)
- 50 ◇ Relac. intl. (10%)
- ◇
- ◇
- ◇ Cirugía (0%) [60%]
- 80 ◇ Idioma nativo (ESTx5)
INGLÉS
- 50 ◇ Idioma (0%) FRANCÉS
- ◇ Idioma (0%)
- ◇ Manejo de archivos (10%)
- ◇ Medicina (0%)
- ◇ Mitos de Cthulhu (0%)
- ◇ Primeros auxilios (10%)
- ◇ Psicología (5%)
- ◇

VOCACIONALES

- ◇ Arte (5%)
- 45 ◇ Dibujo
- ◇ Maestrías (...) (0%)
- ◇
- ◇

Cthulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games

SENSORIALES

- ◇ Discreción (10%)
- ◇ Esconder/se (15%)
- ◇ Escuchar (25%)
- 40 ◇ Orientación (20%)
- ◇ Percibir (25%)
- 35 ◇ Seguir rastros (15%)
- ◇ Supervivencia (20%)
- ◇

SOCIALES

- 69 ◇ Autoridad (EST+CAR)
- ◇ Bajos fondos (0%)
- ◇ Embaucar (10%)
- 22 ◇ Intimidar (TAMx2/INTx2)
- 30 ◇ Oratoria (10%)
- 82 ◇ Protocolo (ESTx2)
- ◇

ACCIÓN

- ◇ Armas de cuerpo a cuerpo (...) (0%)
- ◇
- ◇
- ◇ Armas de fuego (...) (0%)
- 40 ◇ LARGAS
- ◇
- ◇ Conducir (Carro) (0%)
- 24 ◇ Esquivar (DESx2)
- 24 ◇ Forma física (FUE+DES)
- 24 ◇ Lucha (DESx2)
- 40 ◇ Montar (Caballo) (0%)
- ◇



ESTABILIDAD MENTAL

TRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~

INTRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~

TENSO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~ ~~8~~

LOCURA SUBYACENTE

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

PUNTOS DE ESTABILIDAD

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

PUNTOS DE VIDA

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

PUNTOS DE MAGIA

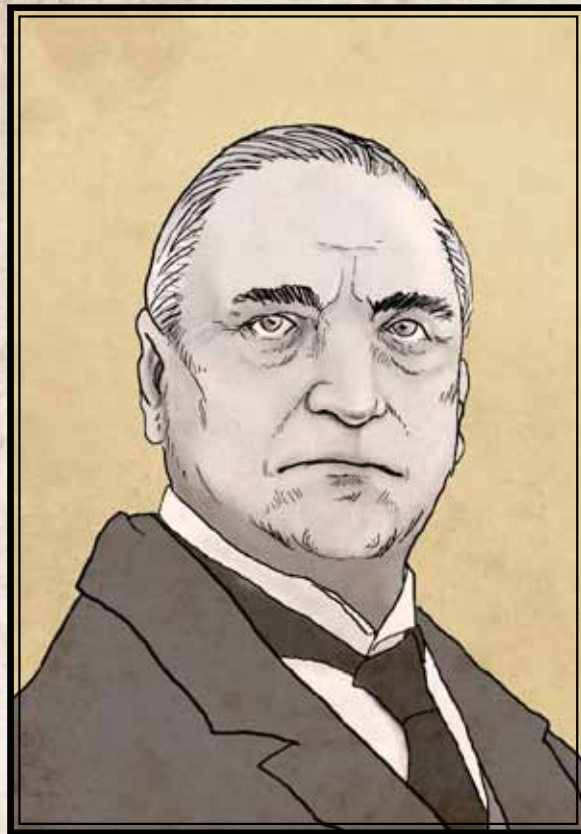
01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

ARMAS:

TIPO/CALIBRE

DAÑO

ALCANCE BASE



SEBASTIEN MOORE III - SECRETARIO PERSONAL

Eres el hombre de confianza y ayudante de cámara de Gerald Tennyson. Perteneces a una larga estirpe de mayordomos ingleses, aunque la amistad que te une a tu señor va más allá de la etiqueta. Habéis viajado por todo el mundo y, digamos, siempre ha necesitado de tu ayuda para sacarlo de los apuros en que se metía.

Sabes que ayer por la noche el Sr. Tennyson recibió la visita de su tío Thomas. Sin duda malas noticias, pues hoy a primera hora ha salido en busca de asesoramiento para dar con los mejores hombres, capaces, según te ha comentado, de encontrar un penique perdido en los callejones de Londres. No sabes el motivo, pero tu señor te contará todo lo ocurrido tarde o temprano, pues no es capaz de atarse los cordones de los zapatos sin tu ayuda.

Además de tus habilidades profesionales, siempre te ha acompañado un sexto sentido. Tu abuelo lo llamaba "el olfato de los Moore". Se podría decir que tienes... visiones. Desde pequeño has sido una persona sensible, dotado de percepción extrasensorial. Esas cosas que nadie se explica pero cuya existencia todos conocen. Tus visiones se manifiestan en sueños, cuando estás tranquilo en tu habitación. Suelen reconocerlas porque te dejan exhausto incluso después de un largo sueño. Sin embargo la gente no suele hacerte caso si les hablas de estas cosas, incluso podrías acabar en Bethlam si te excedieras insistiendo.

Esta misma noche has sufrido un episodio. No sabrías interpretar lo que viste, pero aún te pone la piel de gallina:

Estás en una gran sala flanqueada de hombres con levita y peluca. Te recuerda a uno de tantos juicios donde los letrados farfullan de leyes. Los hombres miran al centro de la sala, donde hay una camilla con el cuerpo de un hombre desnudo. Todos, incluso tú, estáis atentos al cadáver. Se trata sin ninguna duda de una persona sin vida. Tras unos minutos sin saber qué esperar, el cuerpo se incorpora sobre la camilla y todos rompen en ovaciones reconociendo el milagro. Pero no para ahí el asombro, pues el brazo sin vida se alza de su costado y te señala con el dedo rígido como hueso pelado. En ese momento todos los presentes te miran con reproche, y tú, encogiéndote de hombros, te quedas como un pasmarote sintiéndote avergonzado. Y en ese silencio, una voz rasposa cruza la sala poniéndote los pelos de punta: LA PUERTAAAA... LA PUERTAAAA...

Las palabras salen del muerto como animales asustados, y todos los caballeros de levita comienzan a llorar lágrimas negras que se derraman por el suelo, convirtiéndolo en un pozo sin fondo.

Nombre del personaje: SEBASTIEN MOORE III
 Clase social: Trabajadora
 Edad: 47 Sexo: V
 Altura: 170 Peso: 96
 Pelo: (AÑO) Ojos: AZULES
 Rasgos distintivos:

FUE 14
 CON 12
 INT 13
 DES 15
 TAM 14
 POD 16
 CAR 9
 EST 8

Idea 65

Suerte 80

Cultura General 40

CONOCIMIENTOS

40 0 Burocracia (0%)
 -- 0 Ciencias naturales (...)
 30 0 Ciencias ocultas (10%)
 -- 0 Ciencias soc./ humanidades (...)
 -- 0 Cirugía (0%)
 40 0 Idioma nativo (ESTx5) INGLÉS
 -- 0 Idioma (0%)
 -- 0 Idioma (0%)
 -- 0 Manejo de archivos (5%)
 -- 0 Medicina (0%)
 -- 0 Mitos de Cthulhu (0%)
 30 0 Primeros auxilios (10%)
 55 0 Psicología (5%)
 -- 0
 -- 0

VOCACIONALES

-- 0 Arte (5)
 -- 0 %
 -- 0 Maestrías (...)
 (10%)
 -- 0
 -- 0

SENSORIALES

50 0 Discreción (10%)
 -- 0 Esconder/se (15%)
 45 0 Escuchar (25%)
 -- 0 Orientación (20%)
 75 0 Percibir (25%)
 -- 0 Seguir rastros (15%)
 -- 0 Supervivencia (20%)
 -- 0
 -- 0

SOCIALES

57 0 Autoridad (EST+CAR)
 -- 0 Bajos fondos (10%)
 30 0 Embaucar (10%)
 48 0 Intimidar (TAMx2/INTx2)
 50 0 Oratoria (10%)
 56 0 Protocolo (ESTx2) [50%]
 -- 0
 -- 0

ACCIÓN

-- 0 Armas de cuerpo a cuerpo (...)
 -- 0 Mod. D. +D2
 -- 0
 -- 0 Armas de fuego (...)
 (0%)
 -- 0
 -- 0
 -- 0 Conducir (Carro)
 (0%)
 30 0 Esquivar (DESx2)
 22 0 Forma física (FUE+DES)
 50 0 Lucha (DESx2) MD +D2
 -- 0 Montar (Caballo)
 (0%)
 -- 0



Tranquilo

-- -- -- -- -- XXXX

Intranquilo

-- -- -- -- -- XXXX

Tenso

-- -- -- -- -- XXXX

Locura subyacente

-- -- -- -- --
 -- -- -- -- --

Estabilidad Mental

01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90

Puntos de Vida

01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18

Puntos de Magia

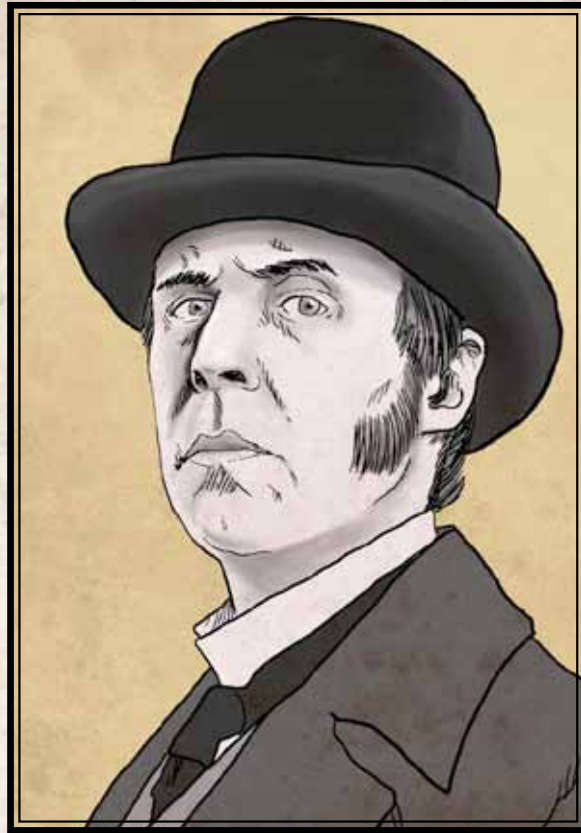
01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18

Cthulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games

Armas:

Tipo/Calibre	Daño	Alcance base
--------------	------	--------------



HOWARD BLAKE - DETECTIVE

Eres un estupendo detective, pero un pésimo bebedor. Por ese motivo no tardaron en echarte de Scotland Yard, a pesar de la cantidad de delincuentes que gracias a ti habían sido procesados. Afortunadamente, todavía hay veces en que te llama alguien aconsejado por tu antiguo teniente o por alguna víctima de los casos resueltos. Suelen ser gente de buenas familias buscando la ayuda de una persona discreta y que sepa seguir un rastro hasta el mismísimo infierno si fuera necesario. Debido a tu perseverancia se te conoce por no dejar nunca un caso a medias.

Hace dos días tuviste un extraño percance en una de tus borracheras nocturnas. Tras la ventana del *Silver Fish* (uno de tus *pubs* favoritos) creíste ver al último de los asesinos que mandaste a la horca. Estaba allí, con aspecto macilento sobre el pescante de una carreta. Te miró, y pudiste ver bajo su mentón la amoratada cicatriz de su cuello. Solo un instante, antes de que azuzara los caballos y se perdiera en la niebla. Se llamaba Hudges Finn y ahora te acompaña en tus pesadillas. Incluso te has planteado dejar la bebida por un tiempo e irte de Londres, pero estás sin un penique.

Hoy mismo te han pasado un aviso de un tal Gerald Tennyson, perteneciente a una de las más adineradas familias de Londres. No sabes de qué se trata, pero llevas bastante tiempo sin encontrar trabajo. Recoges tu equipo, varias herramientas de trabajo y algo más por si las cosas se ponen feas, y las disimulas bajo tu grueso abrigo. Puntual como un reloj, a la cuarta campanada de la tarde llamas al timbre de la mansión que te indicaba el mensaje.

Como nunca se sabe, has cogido tu pistola de chispa. Es lenta para recargar y poco fiable, pero es mejor que nada.

(10) 11 12 13 14 15 16 17 18



ADAM CLAYTON - INVESTIGADOR PSÍQUICO

Te gusta que te llamen profesor, pues eres un científico y mesmerista reconocido entre las altas esferas de Londres. Aunque no eres de buena familia, te codeas con la élite simulando ser un aristócrata. Siempre se te ha dado bien anticiparte a la jugada y embaucar a la gente con tu carisma y el misterio que desprendes. Tu pasión son las ciencias ocultas, y eres una eminencia en ellas.

Normalmente trabajas para coleccionistas. Tu especialidad es dar con cualquier cosa, por extraña que sea; aunque tu fuerte son los libros. Tu pequeña biblioteca esotérica aún no contiene nada de valor, aunque esperas que un día sea una de las más famosas de Inglaterra. Pero para eso hace falta dinero. Mucho dinero.

Hace un mes estuviste en París siguiendo la pista de un libro, lo bastante extraño como para que apenas fuera conocido siquiera entre los coleccionistas de lo maldito. El libro es una obra de Francois-Honore Balfour, Comte d'Erlette, publicado en 1702, y titulado *Cultes des Goules*. No sabes qué contiene, pero es muy codiciado en tus círculos. Sin embargo, la mala fortuna hizo que lo subastaran antes de tu llegada. Para tu desgracia el comprador no quiso registrar su nombre y perdiste la oportunidad de tener la joya de tu colección.

Hablando de dinero... la suerte llama a tu puerta. Hoy, a primera hora de la mañana, te ha llegado un mensaje de un tal Gerald Tennyson. Conoces bien a esa familia, es una de las más antiguas de Londres, aunque no está en sus mejores momentos según has leído en las noticias de hace unos días (uno de los herederos de la fortuna fue enterrado hace una semana, a la tierna edad de cinco años). El mensaje te cita en una mansión de Westminster para contratar tus servicios, a las cuatro de la tarde. El resto del día lo dedicas al estudio de unos volúmenes bastante antiguos que han caído en tus manos, pero nada de valor. Apuras los últimos minutos antes de salir a toda prisa bajo la tormenta, camino a la cita. Llegas unos minutos tarde.

Cthulhu D100 - PERSONAJES VICTORIANOS

Nombre y título/s del personaje:

ADAM LAYTON

Clase social: ARISTOCRACIA

Edad: 42

Sexo: V

Altura: 165

Peso: 70

Pelo: MORENO

Ojos: VERDES

Rasgos distintivos:

FUE 10

CON 10

INT 16

DES 12

TAM 9

POD 13

CAR 10

EST 14

Idea 80

Suerte 65

Cultura General 70

CONOCIMIENTOS

- ___ ◇ Burocracia (5%)
- ___ ◇ Ciencias naturales (...) (0%)
- 70 ◇ BIOLOGÍA
- 40 ◇ FÍSICA
- 20 ◇ QUÍMICA
- 80 ◇ Ciencias ocultas (10%)
- ___ ◇ Ciencias sociales y humanidades (...) (0%)
- ___ ◇ Historia (10%)
- ___ ◇ Relac. intl. (10%)
- ___ ◇
- ___ ◇
- ___ ◇ Cirugía (0%) [60%]
- 70 ◇ Idioma nativo (ESTx5) INGLÉS
- 40 ◇ Idioma (0%) FRANCÉS
- ___ ◇ Idioma (0%)
- 40 ◇ Manejo de archivos (10%)
- ___ ◇ Medicina (0%)
- ___ ◇ Mitos de Cthulhu (0%)
- ___ ◇ Primeros auxilios (10%)
- 45 ◇ Psicología (5%)
- ___ ◇

SENSORIALES

- ___ ◇ Discreción (10%)
- ___ ◇ Esconder/se (15%)
- ___ ◇ Escuchar (25%)
- ___ ◇ Orientación (20%)
- ___ ◇ Percibir (25%)
- ___ ◇ Seguir rastros (15%)
- ___ ◇ Supervivencia (20%)
- ___ ◇

SOCIALES

- 64 ◇ Autoridad (EST+CAR)
- ___ ◇ Bajos fondos (0%)
- 50 ◇ Embaucar (10%)
- 32 ◇ Intimidar (TAMx2/INTx2)
- 50 ◇ Oratoria (10%)
- 28 ◇ Protocolo (ESTx2)
- ___ ◇

ACCIÓN

- ___ ◇ Armas de cuerpo a cuerpo (...) (0%)
- ___ ◇ MD -1D2
- ___ ◇
- ___ ◇ Armas de fuego (...) (0%)
- ___ ◇
- ___ ◇
- ___ ◇ Conducir (Carro) (0%)
- 24 ◇ Esquivar (DESx2)
- 22 ◇ Forma física (FUE+DES)
- 24 ◇ Lucha (DESx2) MD -1D2
- ___ ◇ Montar (Caballo) (0%)
- ___ ◇



ESTABILIDAD MENTAL

TRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

INTRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

TENSO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

LOCURA SUBYACENTE

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

PUNTOS DE ESTABILIDAD

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

PUNTOS DE VIDA

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

PUNTOS DE MAGIA

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

VOCACIONALES

- ___ ◇ Arte (5%)
- ___ ◇
- ___ ◇ Maestrías (...) (0%)
- ___ ◇
- ___ ◇

Cthulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games

ARMAS:

TIPO/CALIBRE

DAÑO

ALCANCE BASE

Three
Fourteen



games

Género

Terror/Mitos de Cthulhu

Número de Jugadores

3-6

(4 pregenerados incl.)

Duración

1-2 sesiones

Acción



Investigación



Interacción



Mitos



EL RECOLECTOR DE GUSANOS

Londres, 12 de enero de 1838. Una constante tormenta eléctrica va tomando la ciudad y oleadas de insectos y alimañas recorren las calles en busca de un lugar seguro.

Sir Thomas Tennyson ha pedido a su sobrino Gerald que reúna a un grupo de investigadores para encontrar el cadáver de su hijo, un niño de tan solo cinco años, fallecido debido al efecto de una extraña enfermedad.

Sin mucho preámbulo, Gerald pide a los personajes que lo ayuden a encontrar el cadáver desaparecido de Leonard Tennyson, hijo de Sir Thomas, enterrado hace tan solo tres días en el cementerio de West Norwood, en el distrito de Lambeth. Les explica que la policía metropolitana tiene preso al resurrector, un tal Lewis Thorpe. Sin embargo el individuo no colabora, e incluso insiste en su inocencia. Mientras tanto, el cuerpo del pequeño no aparece por ninguna parte y su tumba se haya vacía, sin posibilidad de ser velada por la familia.

Los personajes recibe un permiso del *sheriff* que les permite interrogar al acusado (Lewis) en la prisión de Newgate. También, claro está, tienen permiso de la familia para pasarse por el cementerio de Norwood y ver la escena del crimen.



Victoriana



ONE-SHOT

<http://www.threefourteengames.com>