

# Susurros de advertencia

Por Marce Andrade

En principio esta aventura está ideada para 3 jugadores, y cronológicamente la situamos a mediados de Junio de 1898, a bordo del "Nautilus", el poderoso submarino propiedad del supuestamente terrible pirata científico llamado Capitán Nemo.

Mina Murray y Nemo traen de vuelta a un pobre hombre presa del opio, que antaño fuera uno de los mayores héroes del Imperio, llamado Allan Quatermain. Los tres experimentarán una serie de visiones y sucesos que les adelantarán acontecimientos futuros y les advertirán sobre ciertos aspectos de la existencia que conviene no sean ignorados.

Ya solo queda decir que esta aventura puede ser fácilmente jugada por un grupo cualquiera de personajes, siempre y cuando estén confinados (un submarino, una nave, una prisión) y uno de ellos sea un adicto o tenga una enfermedad que le haga tener ilusiones (como fiebres o similar, aunque con una buena borrachera debería valer)

## Acto I: De cómo Quatermain intenta espantar a sus demonios

Encerrado en su camarote del "Nautilus", Quatermain experimentará una serie de visiones a cual más desagradable. Tu labor como árbitro es proporcionar una descripción al jugador que lo interprete lo más surrealista y peligrosa posible.

Lo más normal es que dichas visiones engloben entornos familiares para el explorador como viejas ruinas de perdidas civilizaciones, personajes curiosos como chamanes o sacerdotes de religiones paganas y enterradas en el mar del tiempo, y todo ello mezclado con sensaciones olfativas y táctiles como el olor del opio o el tacto de su viejo y querido rifle. Sea como fuere las descripciones dadas deben ser lo suficientemente vividas para tener un poquito en tensión al jugador (deja que interactúe con las visiones), pero al mismo tiempo ha de darse cuenta de que son mentira.

Mientras esté en este estado, obliga al jugador a realizar chequeos de Endurance, y apunta cada resultado que saque por debajo de 3. Si en cinco chequeos consigue al menos diez resultados (vete aderezando los chequeos con visiones, que pueden ser más o menos terribles dependiendo de lo bien o mal que salgan los resultados) por debajo de tres, Quatermain se habrá librado momentáneamente de su adicción, aunque eso puede haberle llevado días, en los que Murray y Nemo no han hecho más que tener alguna conversación ocasional.

## Acto II: De cómo la pesadilla traspasa la realidad

Durante el viaje en el "Nautilus" es obvio que para alguien como Mina Murray el ambiente se torna bastante opresivo, sobre todo por la mezcla del confinamiento que ofrece el submarino y la rudeza con las mujeres de la que hace gala Nemo. Por otro lado Nemo, con una mujer (aunque sus modales a veces contradigan tal dato) a bordo tampoco es precisamente el humano más feliz del planeta (ni el más locuaz, desde luego).

Ante semejante panorama, es fácil que los dos estén más pendientes de la recuperación de Quatermain (al que tienen atrapado desnudo en su camarote, aunque se le puede ver desde fuera) que de cimentar su propia relación.

Pues bien, nuestros héroes se encuentran observando desconsolados el arduo proceso de desintoxicación del señor Quatermain (ver Acto I), cuando de repente notan como se desvanecen. Cuando se recuperan se darán cuenta de que no están dentro del "Nautilus", sino que se encuentran ¡fuera del mismo! Efectivamente, están sumergidos en las profundidades del Mar Mediterráneo. Evidentemente la primera prioridad de los jugadores será conseguir que sus personajes tomen aire, pero enseguida se darán cuenta

de que son capaces de respirar perfectamente bajo el agua... aunque todo lo demás indique que si están sumergidos.

Cuando se tomen el rato que les costará aclimatarse, los personajes podrán ver que el "Nautilus" está pasando justo por encima de un enorme acorazado que se encuentra hundido en el fondo del mar, con una enorme brecha en un costado.

El Capitán reconocerá el acorazado como el HMS Victoria, y recordará que se hundió en el año 1893 (con un éxito en un chequeo de Intellect a dificultad 4 podrá recordar que fue el 22 de Junio), pero que fue enfrente del puerto de Trípoli, Líbano, el cual se encuentra en dirección opuesta a la Gran Bretaña a la que ellos se dirigían. Superada la sorpresa inicial, notarán que del interior del HMS Victoria (un acorazado de enormes dimensiones) brota una luz verde, y en lo que se percatan de ella podrán ver que cada vez el barco parece más cercano y el "Nautilus" se aleja más y más... Quatermain podrá ver esto en sus delirios del Acto I, si crees que sería adecuado.

A los personajes no les quedará otro remedio que ir hacia la luz, y la sensación inicial será de bienestar, de una calidez insospechada teniendo en cuenta que están a muchas millas de profundidad bajo el agua del Mar Mediterráneo; pero todos esos placenteros sentimientos desaparecerán en cuanto entren al barco (los personajes no vuelan ni nada parecido, han de impulsarse nadando).

El interior está completamente cubierto con algas y demás flora marina, y todos los pasillos están inundados de inmundicia y peces. El HMS Victoria se hundió al lado de la costa, por lo que la fauna que nada en el interior del barco no son peces abisales ni nada similar, sino peces de poca profundidad. Dentro del barco los personajes se sentirán descorazonados, como si todos sus fracasos viniesen a ellos de golpe. Si los personajes siguen la luz podrán ver que en determinadas partes del barco descansan los restos de la tripulación del barco (si el Capitán ha sacado una buena tirada de Intelecto cuando averiguó la fecha de hundimiento del navío, puedes si quieres recordarles las trágicas circunstancias, para ello tienes un resumen en el *Apendice III*)

Según los personajes se acerquen a la fuente de la luz verdosa, se irán sintiendo más y más abatidos, hasta entrar en el camarote del almirante Tryon, que es el lugar del que mana la luz. El camarote es amplio, con una disposición militar y con pocos lujos en su interior (ahora aun menos, claro). La luz proviene de un libro que está sospechosamente intacto sobre el escritorio (el Cuaderno de Bitácora del almirante). Si alguno de los personajes lo toca, o incluso si hace el ademán, la puerta se cerrará de golpe (no importa si la atrancaron) y en la silla que está pegada al escritorio se perfilará la figura de un hombre con poblada barba y sereno rostro (ninguno de ellos lo conocerá de antes).

La silueta terminará definiéndose formando un cuerpo, pero este resulta traslucido cuando es iluminado por la luz verde del cuaderno. El desconocido se presentará como el Vicealmirante Sir George Tryon, Caballero de su Majestad la Reina Victoria, y al mando del navío insignia de la armada de su majestad, el HMS Victoria.

En todo momento usará un tono regio y brusco, propio de un militar condecorado. Después de presentarse les comenzará a contar el incidente de su acorazado de forma trágica, y siempre negando toda la culpa en el asunto. Comenzará a elevar el tono de voz, aduciendo que "están a punto de llegar" y que "le indujeron a hacerlo".

Comenzará a ponerse frenético y a temblarle la voz, y cualquier intento de los personajes por calmarle será en vano (aunque si pueden tocarle sin problemas). Al tiempo, el capitán se desvanecerá al grito de "¡Están aquí!", dejándoles a ambos en la habitación del capitán a oscuras (el libro se desvanecerá con él).

Cuando intentan salir hacia fuera, los miembros de la tripulación han vuelto a la vida, rodeados por un extraño halo verdoso. Si se fijan bien (chequeo de Observation a dificultad 3, dos éxitos) los marineros fantasmales no parecen ir a por ellos, sino que se mueven de forma aleatoria, el problema es que al estar en un espacio tan reducido es normal que tiendan a chocarse entre ellos y con los personajes.

Exige a los personajes una serie de tiradas exitosas de Agility (dificultad 4) o de Close Combat (dificultad 3), dependiendo de cómo se quiten de en medio. Las armas no servirán de mucho, pero si les ayudarán a maniobrar para encontrar una salida.

Al llegar al agujero por el que entraron en el barco (los ojos de buey son demasiado pequeños para colarse y las puertas abiertas al exterior solo les llevarían más al fondo), los jugadores asistirán a un espectáculo que pocos mortales, si ha habido alguno, han podido ver. Delante suya hay un enorme punto de luz blanca brillante, del cual sale una figura monstruosa, de forma similar a la de un calamar pero muchísimo más grande (medirá más o menos unos 30 metros de largo) y totalmente compuesto de luz blanca.

Los personajes comprobarán que no tienen otra forma de salir, puesto que la bestia abarca la salida, y esta comenzará a lanzar sus tentáculos contra ellos. Aquí haz una escena de combate normal, pero ten en cuenta que los personajes no podrán dañar al calamar más que negando su existencia; en cambio la bestia si puede dañarles a ellos, y por cada asalto que ataque (no importa la tirada) cada ellos perderá eventualmente un punto de Intelecto.

La única forma de vencer al monstruo, como ya hemos dicho, es intentar negarlo. Para ello cada turno ambos personajes deberán hacer un chequeo con el Intelecto que les quede (considerando que el monstruo les quita un punto cada turno que ataca, queda a elección del árbitro cuando lo hace) a dificultad 2. Si entre los dos consiguen 10 éxitos el animal desaparecerá y ellos se verán impulsados a toda velocidad hacia el "Nautilus", atravesando su casco como si fueran espíritus y terminando en la sala contigua a la habitación de Quatermain, de pie.

Si los dos personajes quedan con su Intelecto reducido a cero por el monstruo, se desvanecerán y aparecerán en la misma sala, pero caídos en el suelo. Ocurra lo que ocurra, en la misma sala también estará Allan Quatermain, vestido con los harapos que trajo de Egipto y completamente confundido.

### **Acto III: De cómo lo real vuelve a tomar el control**

Viendo los acontecimientos transcurridos en los actos I y II, es lógico pensar que los personajes estarán confundidos. De hecho, si Quatermain no logró desembarazarse de su adicción tendrá todas sus características (no las habilidades, ojo) a la mitad (redondeando hacia arriba); lo mismo les ocurrirá a Murray y Nemo si no logran "vencer" al monstruo (su Intelecto, una vez que salen del HMS Victoria, e independientemente de lo ocurrido con la bestia, vuelve a ser normal, aunque si no la derrotaron ahora se verá reducida a la mitad, claro).

Los aventureros notarán esa merma en sus características, y se darán cuenta de que es permanente, no es nada temporal. Los tres personajes están en la sala principal del "Nautilus", y verán todo como si fuese una pesadilla ácida, mucha psicodélica y mezcla de colores.

Pasado un tiempo, un flash con un estridente sonido bloqueará los sentidos de los personajes y estos se encontrarán en plena campiña escocesa, un mediodía de verano con una buena temperatura. Los personajes (sobre todo si están débiles) no tendrán ninguna duda de que es real: el aire azota sus cabellos y la fragancia de las flores y los árboles vendrá a ellos de repente. Tanto Mina como Nemo estarán secos de su anterior aventura, y todos ellos estarán visiblemente consternados.

Sin apenas tiempo para reaccionar, los personajes observarán atónitos como una serie de estelas brillantes bajan del cielo y chocan contra la Tierra en puntos muy lejanos de donde ellos están, pero que fácilmente pueden identificar como la localización de importantes ciudades de Reino Unido. En ese momento uno de los cuerpos chocará cerca de la colina donde los personajes están situados y estos se verán sacudidos por el impacto, notando una vibración enorme... En ese momento Nemo despertará, con sus ayudantes zarandeándole ("Capitán, ¿está bien? ¿Le ha ocurrido algo?"); la señorita Murray despertará al poco tiempo, y a no ser que Nemo se haya preocupado estará tirada en el suelo. Quatermain está desnudo dentro de su habitación, recostado en su cama en posición fetal.

La tripulación del "Nautilus" explicará que la vibración que han sentido provenía de que han chocado contra algo que no aparecía en los radares del submarino, y no han llegado a averiguar de que se trataba, aunque sabían que era un objeto de considerables proporciones.

Los personajes recordarán perfectamente lo que ha ocurrido pero se negarán a hablarlo entre ellos debido al orgullo y a que todos lo niegan categóricamente (Quatermain no está para ser orgulloso, pero él lo toma como una pesadilla provocada por el opio, claro está).

Sea como fuere, estos miembros de la *Liga de los Extraordinarios Caballeros* han visto lo que está por venir (y los actos que desencadenarán el caos en la segunda serie de cómics dedicada a este peculiar grupo, aun por llegar a nuestro país)

## Apéndice I: Dramatis Personae

Las fichas de Murray, Nemo y Quatermain pueden ser encontradas en la sección “Ayudas” dedicada a la Liga (en esta aventura Nemo es el único que lleva algún arma, y es su espada). Los espíritus no tienen una ficha de personaje propia, y simplemente conseguirán las cosas o no según el árbitro desee.

## Apéndice II: Concesión de Experiencia

- **Acto I:** Si Quatermain logra librarse de la adicción, 1 Punto
- **Acto II:** Si Murray y Nemo logran acabar con la pesadilla recibirán cada uno 1 Punto
- **Acto III:** Los personajes que lleguen al final de la aventura sin quedarse inconscientes recibirán 1 Punto extra (este es el punto equivalente por el punto obligatorio por sesión que el juego concede, así que no te pases a la hora de quitarlo).

## Apéndice III: La Verdadera Historia del HMS Victoria

(Fuente: La muerte de un Almirante, de Hanson W.Baldwin. Extraído de [Paralibros](#))

El 22 de junio de 1893 en la entrada del puerto de Trípoli, en Líbano, el HMS Victoria, nave insignia de la flota británica del Mediterráneo, compuesta por ocho acorazados y cinco cruceros, que comanda el vicealmirante Sir George Tryon, inicia una inexplicable maniobra que la pone en rumbo de colisión con su par en la formación de línea, el acorazado Camperdown al cual se le ha ordenado virar simultáneamente hacia dentro de la formación cuando los márgenes de maniobras dado la eslora de ambas naves harían inevitable una colisión.

De resultas del impacto el acorazado Victoria se hunde en pocos minutos provocando la muerte de 359 tripulantes entre ellos la del propio Tryon quien ha ordenado la absurda maniobra ante la callada consternación de sus propios oficiales. El Camperdown sufre graves averías pero logra llegar a puerto. El hecho es recordado como uno de los mayores enigmas de la historia naval británica y el mayor desastre naval militar en tiempos de paz.

El caso puso sobre el tapete el problema del límite a que se debe llegar en la obediencia militar. El propio Tryon, meses antes, había instruido a sus hombres acerca de que una determinada maniobra no liberaba a ninguno de sus subordinados de su responsabilidad en la seguridad del barco.

Sin embargo, en las actuaciones que instruyó el Consejo de Guerra el contraalmirante Markham responsable del Camperdown justificó su actuación en el hecho afirmando que no se puede maniobrar con una flota sobre la base de responsabilidad limitada o de una obediencia restringida. Markham defendió su punto de vista argumentando que resultaba igualmente arriesgado haber tomado alguna otra iniciativa sobre la marcha para neutralizar la inexplicable maniobra en la cual recibió órdenes expresas de participar sin saber realmente que es lo que tenía en mente Tryon de cuya competencia profesional nadie dudaba.

Los motivos por los cuales el vicealmirante Tryon, a pesar de las reiteradas sugerencias en contrario recibidas, hizo ejecutar una orden inexplicable y asistió a su desenlace sin hesitar es un misterio que el almirante se llevó a la tumba, suponiéndose que su conducta obedeció a un súbito acceso de demencia o quizás a un trance hipnótico inducido.