

EL ASESINO DE THOMAS FELL

POR WILL HINDMARCH

UNA AVENTURA INTRODUCTORIA PARA

EL RASTRO DE
CTHULHU

CRÉDITOS

EDITOR: SIMON ROGERS

AUTOR: WILL HINDMARCH

ILUSTRACIONES Y MAQUETA: JÉRÔME HUGUENIN

GURÚ DEL GUMSHOE: ROBIN D. LAWS

TRADUCCIÓN: CARLES ALBA I GRIS

MAQUETACIÓN: EDGE STUDIO

© 2007 Pelgrane Press Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado de acuerdo con Chaosium, Inc.

El Rastro de Cthuhu y Trail of Cthulhu son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

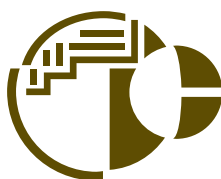
La edición en español es © 2008 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.



EL ASESINO DE THOMAS FELL

POR WILL HINDMARCH

UN HOMBRE CERCANO A TI -TU PADRE, UN COMPAÑERO DE NEGOCIOS, UN INFORMANTE, UN AMIGO- HA DESAPARECIDO. LA BÚSQUEDA COMIENZA EN SU CASA... QUE NO ES LO QUE PARECE. SEGUIR EL RASTRO DE ESTE HOMBRE DESAPARECIDO TE CONDUCE A UNA ALARMANTE Y PELIGROSA AVENTURA. ENCONTRARLO PUEDE CAMBIAR TU VIDA, Y TAMBIÉN LA SUYA, PARA SIEMPRE. ESTA NOCHE CONOCERÁS AL ASESINO DE THOMAS FELL.



UNA AVENTURA INTRODUCTORIA PARA EL RASTRO DE CTHULHU



WWW.EDGEENT.COM

El Asesino de Thomas Fell

Introducción de la Aventura

Esta aventura está diseñada para mostrar partes integrales de GUMSHOE, el sistema de juego que respalda *El Rastro de Cthulhu*, pero también para darte a probar la gran cantidad de emociones que te esperan en futuras aventuras de este juego, desde el suspense de investigación hasta la violencia peligrosa y la locura sobrenatural. Al mismo tiempo, esta aventura rinde un extraño homenaje al clásico del cine negro *El Tercer Hombre*, centrando el relato en un hombre ausente –un hombre al que los jugadores ayudarán a dar vida a través de su propia interpretación y las acciones de sus personajes. Como Harry Lime de *El Tercer Hombre*, Thomas Fell debería ser una figura que los personajes *creían* conocer... hasta que sus investigaciones revelaron cosas sobre él que ellos nunca habrían podido sospechar. El clímax de la historia gira sobre la dramática entrada de Thomas Fell y la revelación de su aterrador destino.

Por cuestiones de manejabilidad, *El Asesino de Thomas Fell* mete a los PJs en un entorno cerrado, para que no tengas que preocuparte ante una extensa investigación por toda la ciudad o ante la posibilidad de que los personajes salten a un tren y huyan del escenario (*El Rastro de Cthulhu* facilita jugar tales relatos de investigación a gran escala, pero esta aventura corta asume que no tienes tiempo para ello).

En el interior de este entorno cerrado, no obstante, los jugadores tienen una gran libertad para investigar, atacar, retirarse, reagruparse e interpretar. Las decisiones que tomen repercutirán en la imagen mental que todo el mundo tenga de Thomas Fell, así como a sus propias estadísticas de juego, preparando de este modo tanto a los jugadores como a sus personajes para su estremecedora aparición al final de la historia (Consulta “La Verdad Sobre Thomas Fell” en la p. 5 para ver cómo).

Usando Esta Historia

Este escenario está diseñado para ser jugado como un único relato independiente –una prueba de *El Rastro de Cthulhu* antes de que crees tus propios personajes. Ello lo convierte en un buen escenario para jugar en una convención o como primer contacto con el sistema GUMSHOE.

Esto no quiere decir que no puedas adaptar fácilmente esta historia para su empleo en una serie continuada de *El Rastro de Cthulhu*. “El Asesino de Thomas Fell” es una estupenda historia introductoria, o un prólogo para una serie continuada, si quieres seguir las hazañas de estos personajes o hacer un uso continuo del artefacto aquí descrito. Consulta la sección llamada “Conclusión”, al final de esta historia, para más información sobre ello.

Para convertir esto en parte de una serie de *El Rastro de Cthulhu* que ya haya comenzado, no te

preocupes mucho por las conexiones personales de los personajes jugadores y el propio Thomas Fell. Probablemente los personajes de tu serie ya sean investigadores intrépidos con sus propios motivos para ocuparse de la misteriosa desaparición de un tratante de antigüedades local. Aquí tienes algunas formas sencillas mediante las que puedes introducir a Thomas Fell, y por tanto esta historia, en una partida continuada:

- Presenta a Thomas Fell como contacto de un personaje jugador.
- Presenta a Thomas Fell en una historia anterior como testigo o un consultor experto en un caso no relacionado.
- Introduce pronto a Thomas Fell en tu serie como Fuente de Estabilidad de un personaje jugador, especialmente de uno que tenga puntos en Arqueología, Historia del Arte o incluso Ocultismo.

El único aspecto negativo de emplear esta historia en medio de una serie continuada es que puedes no ser capaz de aprovechar la oportunidad de que los personajes definan a Thomas Fell a través de su propia interpretación.

Leyendo Esta Historia

A lo largo de esta historia, encontrarás texto que describe los escenarios, personajes, monstruos y acontecimientos de ésta. Parte de este texto es apropiado para que lo leas en voz alta a los jugadores. No lo hagas. Este texto está ideado

El Asesino de Thomas Fell

para inspirar, dándote detalles concretos que puedes emplear en tus propias descripciones y narraciones de los acontecimientos.

Leer directamente del texto da una sensación de rigidez y demasiada formalidad la mayor parte del tiempo. Peor aún, cuando lees el texto, los jugadores pueden diferenciar cuándo lo estás adornando y cuándo no. Esto podría señalarles los detalles importantes, en vez de los que son pistas falsas o los que sólo dan color. En vez de darles estas pistas, si estás dispuesto a ello, límitate a parafrasear el texto que encuentres en este libro, echándole un vistazo antes de describir el escenario y las acciones únicas de tu versión de esta historia. Tu foco, después de todo, debería centrarse en los jugadores y el relato que se está desplegando a su alrededor—no en la versión de la historia que predecimos aquí.

Esta aventura presenta todas las partes de un escenario descritas en la página 192 de *El Rastro de Cthulhu*.

El Gancho

Thomas Fell ha desaparecido. Durante días, nadie en la ciudad lo ha visto. No ha respondido al teléfono. No ha recogido su correo. Su casa ha estado a oscuras. ¿Dónde está?

El escenario comienza con los personajes reunidos en el porche frontal de Thomas Fell y abriendo la puerta de su casa.

La Horrible Verdad

Thomas Fell ha abandonado su casa a través del uso de un artefacto místico—un monolito en su sótano que interacciona con otros monolitos alienígenas para transportar mágicamente a personas

a través del mundo. Ya ha usado la piedra de su sótano una vez, sin decírselo a nadie, y recogió un extraño artefacto de piedra—con forma de huevo y grabado con glifos—en su viaje (Esto es precisamente lo que aparenta ser: un huevo. En su interior hay un terrible depredador alienígena).

El viaje organizado de Thomas forma parte de una expedición fundada por Jan Joyce-Cleveland, pero de algún modo, ésta empezó antes de lo esperado, cuando Thomas y los cuatro compañeros expedicionarios a los que contrató (con el dinero de Joyce-Cleveland) se reunieron en su casa para planear el viaje. El efecto de teletransporte, activado por accidente, los reubicó en una misteriosa cima de montaña localizada en las profundidades de una remota y peligrosa cordillera.

Enloquecido por las revelaciones de los Mitos que había descubierto mientras investigaba sobre las piedras, Thomas intentó matar al resto de su expedición para mantenerlos alejados de su fragmento de un monolito roto, que les permitiría teleportarse de nuevo a su casa. Tuvo éxito en matar a uno de sus camaradas y en herir fatalmente a otro; los otros dos huyeron adentrándose en la extraña espesura de la cima montañosa, donde fueron atacados por la bestia que mora *dentro* de las rocas de este lugar, que estaba incubando sus huevos. Siguen vivos, por ahora, mientras son gradualmente envueltos y penetrados por tiras de piedra que los conservarán para que el monstruo y sus crías coman después.

Mientras tanto, usando un hechizo grabado en una estela en la montaña, Thomas ha absorbido al interior de su cuerpo el fragmento de piedra, y es la única esperanza

de salir de la cima. Su plan es capturar al menos uno más de los huevos del monstruo para llevárselo “de vuelta al mundo”. El plan que hay más allá de ello es fragmentario e irracional: cree que debe llevar estos huevos a otros destinos de teletransporte, incubarlos y entrenarlos para servir como protectores. Todo aquél que se interponga en su camino debe, en su mente, de querer explotar las piedras de teletransporte en su propio interés; matar a tales personas salvará vidas, piensa.

Si los personajes jugadores desean volver a ver su hogar, deben sacar el fragmento de piedra de Thomas Fell, lo que requiere abrirlo y arrancárselo. Fatal, por cierto. Éste es el precio, no obstante, de alcanzar la **condición de victoria** del escenario: escapar de la cima montañosa.

El Esqueleto

Esta aventura se compone de dos partes principales, cada una situada en una parte distinta del mundo y con escenas que pueden jugarse prácticamente en cualquier orden.

La primera parte de la historia ubica a los personajes en la casa de Thomas Fell, algunas partes de la cual han sido sustituidas, de forma imposible, por pedrejones sobresalientes y árboles selváticos enmarañados. Allí buscan evidencia de su paradero, así como cualquier pista que pueda sugerir a dónde diablos ha ido a parar la cocina. Las escenas de esta parte ocurren cuando los PJs visitan zonas concretas de la casa, pero una vez la escena “Sótano” se complete, la historia se desplaza irrevocablemente hacia su segunda parte.

La segunda parte de la historia comienza cuando un antiguo

artefacto en el sótano teletransporta místicamente a los PJs a la remota y alienígena cima en la que la expedición de ocultistas y arqueólogos de Thomas Fell encontró su horrible final. Allí los personajes luchan por encontrar a Thomas Fell y encontrar sentido a todas las pistas disponibles con la esperanza de encontrar un camino a casa. Al mismo tiempo, se esfuerzan en evitar ser mordidos y lentamente convertidos en piedra por la extraña y letal criatura que mora en la cima montañosa. Estas escenas ocurren cuando la situación física de los PJs o cuando tu sentido del drama dicten que lo hacen.

Esta historia ofrece numerosas oportunidades de embellecerla con detalles secundarios, pero el **esqueleto** del relato en sí es bastante simple. Para completar este escenario, los personajes deben:

- Ser sobrenaturalmente transportados a las extrañas ruinas de la cima.
- Descubrir la naturaleza del artefacto que los llevó allí.
- Localizar a Thomas Fell... y matarlo para escapar con seguridad de la montaña.

Por el camino, los personajes tienen oportunidades de descubrir la verdad sobre la condenada expedición a la montaña de Thomas Fell (lo que puede ser útil si decides convertir esta historia individual en el comienzo de una campaña continuada), y los destinos que sufrieron sus colegas.

Mientras tanto, los jugadores usan las capacidades de sus personajes para añadir personalidad y detalles a la persona de Thomas Fell, con la ayuda del Guardián, tal como se describe en el sistema de juego especial en la p. 5).

VISIÓN GENERAL

Primera Parte: La Casa de Thomas Fell

Esta primera parte del escenario es una colección de simples escenas de investigación diseñadas para recompensar casi cualquier forma de aproximación investigadora y darles a los jugadores una oportunidad de meterse en sus personajes (o mostrar sus habilidades) antes de que empiece la debacle. Por ello, las pistas disponibles en muchas de estas escenas pueden obtenerse con varias Habilidades de Investigación. Sé flexible. Es más importante que los personajes aprendan *cómo* conseguir pistas en estas escenas que reunir las apropiadamente.

La mayoría de las pistas reveladas en esta primera parte son **pistas apalancadas**, útiles cuando los personajes localicen a los supervivientes de la expedición de Thomas Fell en la Segunda Parte. De un modo similar, aquí es donde más probablemente los jugadores detallen el personaje de Thomas Fell con sus propias acciones.

El ritmo en esta primera parte es vital –no permitas que los PJs se aburran lo bastante como para abandonar la casa. Cuando uno de ellos lo intente, será la señal para activar la cláusula “La Estela se Activa” en la escena “El Sótano”. Esto transporta inmediatamente a los personajes a la Segunda Parte.

Segunda Parte: La Cima Montañosa

Una vez que los personajes hayan activado la estela en el sótano de Thomas Fell, la historia avanza hacia esta segunda parte, una situación de supervivencia e investigación en la que la meta es localizar

a Thomas sin ser asesinado primero por un terrible monstruo. Esta parte de la historia se sitúa en una cima montañosa de los Andes, transformada en un sobrio refugio alienígena por medio de antiguas y olvidadas artes místicas.

Localizando y siguiendo pistas basadas sobre todo en **Recogida de Pruebas, Supervivencia, Historia del Arte** y Habilidades Interpersonales, los personajes pueden discernir precisamente lo que es necesario para escapar de la cima. La cadena de pistas conduce a los personajes a través de varios encuentros opcionales centrados en las escenas de múltiples ataques y supervivientes muriendo, en los que pueden descubrir pistas que los preparen para su encuentro final, antes de culminar en el descubrimiento de Thomas Fell en un extraño templo. Allí se enfrentan al dilema moral que es el centro de esta historia: ¿quién será el asesino de Thomas Fell?

A lo largo de todo el camino, los personajes tienen oportunidades de emplear sus Habilidades Generales cuando huyan de un monstruo extraterreno o luchen contra él: La Boca en la Piedra.

Reacciones de los Antagonistas

Hay dos antagonistas en contra de los PJs en este escenario: Thomas Fell y la criatura sobrenatural llamada la Boca en la Piedra.

Thomas Fell reacciona a la llegada y las investigaciones de los PJs apartándose de ellos y permaneciendo oculto el máximo tiempo posible –es decir, hasta que estés preparado para activar la escena final de la historia. Si se adecua a tus propósitos, puede rastrear o seguir a los personajes mientras rondan la cima montañosa,

pero esto disminuye la revelación final de Thomas en la conclusión de la historia; es mejor que los PJs no sepan que Thomas sigue vivo hasta que descubran que fue él quien se volvió en contra de los miembros de la expedición. Déjalos preguntándose dónde está Thomas y quién lo ha matado durante el máximo tiempo posible.

La Boca en la Piedra es un monstruo temible, vagamente astuto pero no más inteligente o siniestro que un depredador mundano. Reacciona a la presencia de los investigadores acechándolos y, si es posible, reservándolos como fuente de comida con su mordisco petrificador. El ritmo y apetito de la criatura quedan a completa discreción del Guardián. Atacará cuando creas que la aventura necesita una dosis de peligro desesperado o de horrible violencia, o cuando necesites retirar convenientemente a un PNJ que está entorpeciendo las cosas.

Ninguno de estos antagonistas, por lo tanto, está trabajando activamente en contra de los PJs. La principal fuerza de oposición que genera el conflicto de esta historia es la situación de los personajes: están atrapados en un lugar hostil. Todo—la amenaza de la criatura, el peligro acechante de Thomas Fell, la posibilidad de morir de hambre o de una caída fatal—debería verse potenciado por el antagonismo del propio entorno.

Sistema de Juego Especial: La Verdad Sobre Thomas Fell

¿Quién es Thomas Fell? Depende. ¿Quién creen los PJs que es?

La personalidad, capacidades y trasfondo de Thomas Fell reflejan la manera en que los jugadores

interpretan a sus personajes y la forma que ellos presumen que tenía su relación con él. Reaccionando a las señales de los jugadores (intencionadas o casuales) te aseguras de que sus elecciones tienen significado y de que Thomas está personalmente conectado con los personajes cuando finalmente se encuentran.

Por ejemplo, si el jugador de Kenneth deja claro que éste opina de su padre que es un viejo excéntrico inofensivo, tienes una nota, un dato, que absorber en tu caracterización de Thomas. Él es, hasta cierto nivel, un tipo amable y quizá incluso excéntrico—cuando no está asesinando alocadamente. Tal vez sigue llevando y ajustándose sus gafas, o alisando su corbata ensangrentada, o hablando entrecortadamente con timidez. Si, por otro lado, el jugador de Knox sugiere que Thomas era un cabrón redomado, deberías interpretarlo como un cabrón redomado, al menos en su trato con Knox. Recuerda, nadie se comporta igual con todo el mundo.

Más allá de todo eso, y más específicamente, los gastos que hagan los jugadores en la casa de Thomas deberían influir en sus capacidades, intereses y vulnerabilidades—las cosas que lo afectan, incluso a través de su locura. Los jugadores pueden efectuar gastos de esta forma con casi cualquier habilidad con el fin de detallar el carácter de Thomas. Como regla aconsejada, ningún jugador podrá efectuar un segundo gasto en los detalles de Thomas hasta que todos los demás hayan hecho su primer gasto con tal fin.

Esto prepara a Thomas para reaccionar a las pistas apalancadas en la escena final de la historia, con el propósito principal de crear la posibilidad de que todos los gastos

de Investigación hechos para describirlo se conviertan en una **pista apalancada**, tal como se describe en la p. 194 de *El Rastro de Cthulhu*. Si es un gasto de Arqueología que revela que la biblioteca secreta de Thomas (en la escena “El Despacho”) está oculta por una puerta atrancada tras un grabado de Knossos, entonces emplear simbolismo o referencias arqueológicas podrá captar su atención en la escena final, permitiendo que una habilidad Interpersonal traspase sus pensamientos enloquecidos y alcance la mente que hay más allá.

Así, un gasto Académico, Técnico o posiblemente incluso General en la primera parte del escenario puede revelar un retazo de información sobre Thomas Fell—la pista prerequisite—que puede ser apalancado en la escena final con una Habilidad Interpersonal.

Aquí hay unos cuantos ejemplos de Habilidades de Investigación poseídas por los personajes pregenerados y cómo podrían éstas ser apalancadas con una Habilidad Interpersonal en la escena final. Recuerda, esto son ejemplos, no restricciones:

Habilidad Artística + Adulación: “Papá, ¿recuerdas lo furioso que me puse cuando tenía problemas con el dibujo de figuras en la universidad? Estaba furioso porque quería que fuera fácil, pero no lo era. Me dijiste, ‘las cosas son a menudo difíciles cuando merece la pena hacerlas’. Sé que es difícil para ti bajar el arma, papá, pero... es lo correcto. Tú me lo enseñaste. Sabes que es lo correcto. Eres muy inteligente para hacer esto”.

Latín + Evaluar Sinceridad: “Me enseñaste el Juramento Hipocrático en latín porque decías que si de verdad pretendía cumplirlo, debía aprenderlo dos veces. Creías en mí

por aprenderlo y seguirlo, ¿no? 'No hacer daño'. No irás a dispararme, ¿verdad, papá?"

Recogida de Pruebas + Interrogatorio: "Le metiste dos balas en la espalda a ese hombre, Thomas. ¡Disparaste a un hombre por la espalda! ¿Qué demonios te pasa? ¿En qué estabas pensando? ¿Cómo esperabas salir de aquí sin tus compañeros? ¡Dímelo!"

Ciencias Ocultas + Intimidación: "Leíste las piedras, ¿verdad, Thomas? Las usaste. Así que ahora sabes cómo llevarnos a casa. Ahora escúchame: tus muchachos morirán aquí, de hambre o devorados, a menos que me digas cómo sacarnos de aquí. Dímelo, o nosotros moriremos y tú estarás acabado en 'el mundo real'".

Buscar Libros + Regatear: "Hemos visto el diario de Hanson, Thomas. Vi tus notas en la casa. Sabemos lo de las piedras y los huevos de esa criatura. Si accedemos a llevar los huevos con nosotros, ¿nos llevarás a casa?"

Dar Cabida a los Jugadores

¿Saben los jugadores que están definiendo a Thomas Fell con sus acciones? La asunción por defecto es que no. Esto minimiza la capacidad de los jugadores de abusar de la mecánica.

Por otro lado, si estás dirigiendo el tipo de partida en el que los jugadores pueden añadir detalles al escenario preguntando por ellos—"Probablemente habrá un paquete de cigarrillos aquí, ¿verdad?"—y no están desequilibrando la experiencia de juego al completo, entonces deberías darles cabida en el sistema de juego para que puedan añadir específicamente detalles a Thomas Fell como medio para añadir detalles que reflejen a sus propios personajes. Por ejemplo, el jugador de Roger podría sugerir

que Thomas Fell fracasó en sus estudios de medicina y siempre estuvo un poco celoso del éxito de su hijo, con el fin de explicar un poco la arrogancia de Roger.

Sólo tú conoces lo bastante bien a tus jugadores como para juzgar aquí el curso de acción correcto. Nosotros, seguro que no.

Rasgos Esenciales

Aunque los intereses y particularidades personales de Thomas están sujetos a las propuestas de los jugadores, algunos rasgos esenciales deben encontrarse en su repertorio con el fin de que este escenario se despliegue con algo de lógica. Al menos en el momento en el que los PJs finalmente encuentran a Thomas Fell, éste debe poseer los siguientes rasgos o Habilidades:

- Su Cordura se ha erosionado por completo—una puntuación de 0. Thomas está irremediablemente loco, destrozado por su exposición a los hechizos de los Mitos y los efectos del que ha lanzado sobre sí mismo. Probablemente su Cordura no fuese nunca muy elevada, para empezar.
- Su Estabilidad es baja, pero no inexistente. Es su apariencia de normalidad lo que le permitió obtener ventaja de sus compañeros de expedición. Su Estabilidad exacta debe ser determinada por ti, el Guardián, para reflejar la dificultad y el tono de la escena final como quieras presentarlos. También puede ser indeterminada para reflejar las propuestas de los jugadores, que pueden sugerir algo acerca de la Estabilidad que tenía Thomas antes de esta expedición.
- Thomas habla y lee en un idioma antiguo que ninguno de los PJs conoce, y es en este idioma en el

que están grabados los secretos de los Mitos de las estelas. Tal vez sea un antiguo dialecto inca o una extraña derivación de los jeroglíficos egipcios. Sea lo que sea, este idioma es la barrera que se interpone entre los personajes y la capacidad de usar el saber o los hechizos de los Mitos en la escena final. Quieres hacer alusión a un horror mayor y desconocido, no quedarte atascado con las minucias acerca del funcionamiento del desafortunado hechizo de Thomas.

- Armas, Armas de Fuego y Escaramuza: Thomas necesita una puntuación suficiente en al menos una de estas Habilidades para suponer una amenaza en la escena final. Es más que probable que su ventaja no radique en su pericia con ninguna de estas Habilidades, sino más bien en su escopeta: una Winchester de corredera con 5 disparos. Inflige +1 puntos de daño.

(Si es de ayuda a efectos de exposición, Thomas Fell solía cazar corderos con Makepeace. Por ello ha conseguido una puntuación de 8 en Armas de Fuego; suficiente para ser peligroso en las escenas finales de la historia).

PERSONAJES JUGADORES

Para que juegues la partida directamente, aquí tienes cinco personajes pregenerados, cada uno con su propia conexión personal con Thomas Fell. Si vas a emplear esta historia en una convención, la información aquí proporcionada es todo lo que los jugadores necesitan para imaginar a Thomas Fell, o para cuando conversen con él durante el juego.

El Asesino de Thomas Fell

Si vas a usar esta historia para empezar una serie continuada de *El Rastro de Cthulhu*, considera la opción de extraer algunas de las relaciones de estos personajes con Thomas Fell y asignarlas a los personajes que los jugadores presumiblemente hagan para sí mismos. Aunque la personalidad y la historia de Thomas Fell deberían acercarse a lo que está descrito aquí, dale hermanos, rivales amistosos, ex mujeres o cualquier otra cosa que sea necesaria para construir una conexión dramática convincente entre éste y los personajes de los jugadores.

Emplees personajes pregenerados o no, es importante que cada personaje jugador tenga alguna historia personal con Thomas Fell construida en su trasfondo, incluso aunque esa relación no sea tan importante como para que Thomas Fell sea una de sus Fuentes de Estabilidad. De hecho, para los personajes que esperes llevar en historias continuadas, es mejor si Thomas Fell *no es* una Fuente de Estabilidad, ya que su muerte está totalmente garantizada. Quizá los personajes conozcan a Thomas de una función en la propiedad de Joyce-Cleveland, o tal vez lo hayan conocido a través de conversaciones con Makepeace o el detective Wright. Cualquiera de las relaciones establecidas con los personajes pregenerados puede ser reducida a algo menos importante que una Fuente de Estabilidad.

Una conexión previa con Thomas Fell no sólo ayuda a enfatizar el dilema moral del final de la historia, sino que proporciona a cada personaje material al que aferrarse cuando interpreten la búsqueda de su amigo perdido. ¿Temen por su seguridad, o temen que haga algún gran descubrimiento sin ellos? ¿Culpan a Thomas de sus problemas, o esperan que él los salve a

todos? La relación única de cada personaje con Thomas Fell da a cada jugador otra forma de individualizar a su personaje.

Kenneth Fell

Ocupación: Artista

Motivación: Hastío

Arruinado, bohemio, y poseído por un sentimiento de impotencia, eres un auténtico artista. No en el sentido de los Maestros, sino en el sentido real del creador trabajador, esforzado, viviendo en la miseria pero orgulloso al menos de no tener que rebajarse a trabajar en algo embarazoso y carente de alma. Puedes contar con los dedos el número de piezas que has vendido—alguna escultura, algunas pinturas—pero toda ha ido a parar a gente de buen gusto y mucho dinero; gente que te hace sentirte respetable por haberles vendido arte. Comiendo latas de judías y viviendo en un estudio con un baño comunal al final del pasillo, aun te las arreglas para vivir varios meses de una sola venta. Algún día, podrías hacer algo grande. Pero te das cuenta de que probablemente no. Te limitas a apañártelas.

La naturaleza es una fuente de inspiración para ti, particularmente el modo en que el mundo se esculpe a sí mismo. Volcanes, colinas desérticas, riscos costeros y otras formaciones de roca natural te cautivan. Eso es lo que pintas y esculpes, a veces con realismo y a veces no.

Eres el más joven de los dos hijos de Thomas Fell. Tu hermano mayor es Roger, un médico. Él es el tipo respetable, la historia de éxito. Heredó la parte académica, la parte racional, de tu padre, y estudió medicina con disciplina y algo más que un poco de arrogancia. Realmente, no puedes criticar

eso. La ambición, la arrogancia, el deber—son rasgos admirables, pero pertenecen a otros. Tú eres más sensible, observador y simpático; te dices a ti mismo que eso es lo que te convierte en buena persona, aunque no cures enfermos. No habláis mucho él y tú.

Tu padre es un viejo excéntrico de buena condición, propenso a ir más allá de sus competencias, especialmente en lo referido a los negocios. Debió dinero en el pasado, pero no a gente especialmente mala, y ha sido detenido por falsificaciones y deudas. Crucemos los dedos, lo de ahora no es peor que eso, y sólo está de baja, intentando pensar en cómo reunir algo de dinero para devolver algunas deudas y mantener abierta su consultoría y tienda de antigüedades. No sabrías qué hacer si está en verdaderos problemas. Por supuesto que harás todo por encontrarlo, pero no estás seguro de lo que harías si algo fuera a sucederle. Has ido a casa de tu padre porque estás genuinamente preocupado por él.

Pilares de la Cordura:

- La bondad y honestidad del mundo natural.
- La confianza en que el predecible egoísmo de la humanidad es socavado por la generosidad.
- El poder del arte para impactar el corazón y la mente de cualquier persona, si se hace bien.

Fuentes de Estabilidad: Thomas Fell (tu padre, que es de trato difícil pero digno de confianza), Jeannie Corman (tu novia ahora sí, ahora no), Hans Siegler (un amigo y artista cuyo trabajo admiras y emulas).

Habilidades de Investigación: Adulación 4, Arquitectura 2, Ciencias Ocultas 1, Consuelo 4,

Personajes Jugadores

Crédito 1, Fotografía 2, Geología 2, Habilidad Artesanal 4, Habilidad Artística 6, Historia del Arte 4

Habilidades Generales: Armas 2, Armas de Fuego 2, Birlar 5, Conducir 4, Cordura 9, Estabilidad 10, Huida 12, Psicoanálisis 8, Salud 9, Sentir el Peligro 5, Sigilo 5

Roger Fell

Ocupación: Médico

Motivación: Deber

Casado y médico, te consideras un ciudadano virtuoso y, algún día, un padre de familia. Trabajas duro, ganas mucho dinero, mantienes a tu esposa y no haces el tonto por ahí. ¿Qué más queda?

Para ti, la medicina es una profesión, no una vocación. Ayudas a la gente porque el dinero está bien y es un trabajo importante, pero... ya no te gusta hacerlo. A veces tienes que consultar la lista para recordar los nombres de tus pacientes. Estás un poco cansado de ver los mismos casos una y otra vez—codos de tenista y dolores de estómago todo el tiempo.

Eres el hijo mayor de Thomas Fell. Tu hermano pequeño es Kenneth, el “artista”. ¿Cómo se las arregla para vivir como lo hace? Comiendo judías de lata y durmiendo en su asqueroso estudio—no se respeta a sí mismo ni tiene ambición. Es patético, pero no puedes pasarte tu vida intentando cambiarlo. Algún día dejará atrás su fantasía artística y conseguirá un trabajo de verdad. La vida es trabajar, después de todo, quieras hacerlo o no. Necesitas dinero para vivir y mantener bien a tu familia. A menos que seas Kenneth, y no tengas que preocuparte por nadie más que tú.

Tu padre lo entiende hasta cierto punto. Él trabaja duro, pero no

Lo que los Personajes Saben Unos de Otros

La siguiente información debería parafrasearse a todos los jugadores, probablemente mediante pura narración, antes de que la historia dé comienzo, para que todos comprendan lo que cada personaje sabe de los demás:

Este interés por el estado de Thomas Fell empezó con **Jan Joyce-Cleveland**, que empezó a preocuparse cuando los hombres contratados para planear la expedición con Thomas no daban señales de vida. Con preocupación, pero aún sin intenciones de declarar a Thomas desaparecido (por sus propios motivos), Joyce-Cleveland llamó a **Knox Makepeace**, a quien Thomas quiso incluir en el grupo de expedicionarios para después pensárselo mejor. Makepeace y Thomas son viejos amigos y colegas, así que Joyce-Cleveland esperaba que hubieran podido estar en contacto recientemente.

Makepeace, no obstante, ya estaba preocupado por Thomas. La última vez que se vieron, Thomas actuaba de un modo extraño—paranoico, sin interés por otro trabajo aparte de su “actual proyecto” y fácil de hacer enfadar. Habían quedado para comer, y todo acabó con Thomas largándose enfurecido. Por eso, cuando la persona que actualmente financia a Thomas, Joyce-Cleveland, llamó a Makepeace para preguntarle si lo había visto, Makepeace se preocupó y llamó al viejo amigo de Thomas, el **detective Norman Wright**, para que le diera su opinión como profesional.

El detective Wright se puso en contacto con los dos hijos de Thomas, **Kenneth** y **Roger**, como parte de sus pesquisas casuales. Cuando el detective Wright mencionó que quería ir a la casa de Thomas para echar un vistazo, ambos hijos se prestaron voluntarios a acompañarlo—para aliviar su culpa. Ninguno de ellos había hablado con su padre, Thomas, en varios meses. El hecho de que haya podido desaparecer y que ellos no se encuentren entre los primeros en darse cuenta les resulta incómodo a ambos. A pesar de que es posible que conozcan a su padre mejor que nadie más, probablemente sepan lo mínimo de su trabajo, y su contacto, a veces cercano, con antigüedades de legalidad cuestionable.

Las llamadas telefónicas conducen a más llamadas telefónicas, y pronto todos los componentes de la cadena de preocupación se encuentran en la acera de la casa de Thomas Fell, todos esperando encontrarlo por sus propios motivos. Así es que estas cinco almas se reúnen en el espacio que Thomas Fell dejó atrás.

muestra un gran juicio. Se distrae con arte y antigüedades que lo atraen pero no tienen suficiente valor de reventa, dejando que la diversión se ponga en medio de su trabajo. En ese sentido, está casi exactamente a medio camino entre tu hermano y tú.

Lo más probable es que tu padre no haya desaparecido en absoluto, pero no ha pagado su factura de teléfono, ni ha mirado su correo, ni nada. Aún así, si el anciano se hubiera caído en su casa y se hubiese hecho daño, sería culpa tuya, en cierto modo. No has pasado a

El Asesino de Thomas Fell

verlo en un tiempo, como debería hacer un buen hijo. Si no está bien, sabes que acabarás culpándote. Y a Kenneth.

Pilares de la Cordura:

- La belleza de las criaturas de Dios, especialmente la forma humana.
- Las leyes físicas y la validez del conocimiento científico.
- El Juramento Hipocrático—unas cuantas personas responsables pueden salvar vidas.

Fuentes de Estabilidad: Muriel Fell (tu esposa desde hace ocho años), Thomas Fell (tu padre, que es un puñetero dolor de cabeza a veces pero también es tu padre).

Habilidades de Investigación: Biología 4, Consuelo 2, Contabilidad 2, Crédito 4, Evaluar Sinceridad 2, Farmacología 4, Idiomas (Latín) 2, Medicina 4, Medicina Forense 4

Habilidades Generales: Conducir 2, Cordura 12, Escaramuza 6, Estabilidad 7, Huida 10, Primeros Auxilios 20, Psicoanálisis 10, Salud 10

Detective Norman Wright

Ocupación: Detective de la Policía

Motivación: Curiosidad

Eres un detective de la policía local apasionado por los misterios. Un aficionado de las novelas de detectives y acertijos de todo tipo, te encanta una buena pregunta y la búsqueda de una buena respuesta. Tu devoción por tu trabajo, pues, no se basa en la venganza o en la necesidad de juzgar a la gente, sino en un autoindulgente interés en resolver misterios en vez de combatir criminales. Eres un poli capaz, y has disparado tu arma, pero tu ingenio es más fuerte que tus puños y lo sabes.

Conociste a Thomas Fell hace un par de años, cuando te ayudó en un caso de antigüedades desaparecidas en un caso de robo y homicidio en la ciudad. Thomas hizo de vendedor para los ladrones en una operación encubierta que diseñaste. Ese día, te sentiste un auténtico policía.

Desde entonces, has sido amigo de Thomas debido a vuestro entusiasmo compartido por las historias que hay detrás de los objetos—los relatos de cómo los objetos llegan a parar a las manos de sus actuales propietarios, por ejemplo. Es un hombre curioso que vende curiosidades, y eso da lugar a buenas conversaciones. Aún así, no pasas mucho tiempo con él, sólo alguna que otra visita a su casa, pero si está en un aprieto, le devolverás el favor usando tu trabajo para ayudarlo. No infringirías la ley por Thomas Fell, pero dedicarías tiempo de servicio en asegurarte que está bien.

Cuando Makepeace llamó y fue tan lejos como para decir que había *desaparecido*, bueno, te sentiste intrigado. Thomas no es un inadaptado, por lo que no puede encontrarse en grandes problemas. Pero, ¿en qué se habrá metido para desaparecer varios días? Hiciste algunas llamadas para recabar algo de información y acabaste llamando la atención de sus hijos—más problemas de los que querías causar, pero lo hecho, hecho está. Si pueden ayudarte a resolver el caso del anticuario desaparecido, estupendo.

Pilares de la Cordura:

- La bondad innata de la gente. El crimen vuelve mala a la gente, lo que conduce a más crímenes, pero la gente es inherentemente buena.

- El patriotismo. América es una nación ejemplar, admirable y auténtica.
- El amor por Chicago, tu ciudad natal. Una ciudad trabajadora y americana.
- La ley. Cuando el pueblo cumpla con los códigos de la sociedad, podremos ser un gran pueblo.

Fuentes de Estabilidad: El capitán George Gough (el capitán de tu distrito, un perro viejo curtido que ha mantenido el sentido del humor en tiempos oscuros), Thomas Fell (una buena alma local que te ayudó a ocuparte de la venta de tus propiedades cuando tus padres murieron—habéis sido amigos desde entonces).

Habilidades de Investigación: Crédito 3, Derecho 2, Evaluar Sinceridad 6, Interrogatorio 6, Jerga Policial 4, Medicina Forense 2, Recogida de Pruebas 4, Supervivencia 2

Habilidades Generales: Armas de Fuego 14, Atletismo 12, Conducir 4, Cordura 12, Escaramuza 10, Estabilidad 8, Mecánica 4, Salud 11, Sentir el Peligro 14, Sigilo 6

Jan Joyce-Cleveland

Ocupación: Diletante

Motivación: En la Sangre

Jan ha recibido específicamente ese nombre para ser un personaje sexualmente neutro. Depende de ti, el jugador, decidir que el nombre sea el diminutivo de Janice o que sea nombre de varón de origen noruego.

Los Joyce y los Cleveland son ricos desde hace mucho. Simplemente, algunas familias son más pudientes que otras, y es responsabilidad de esas familias hacer cosas tales como resolver los misterios del mundo (pero no necesariamente

hacerlos públicos), proteger los tesoros del mundo (pero no necesariamente compartírlas) y dar a la gente pobre la oportunidad de mantenerse. Desde hace mucho, los Joyce-Cleveland han sido trotamundos y coleccionistas de antigüedades, y desde hace mucho cada generación ha intentado superar las colecciones previas en términos de rareza y misterio.

Oíste hablar de Thomas Fell a través de Knox Makepeace, que con los años ayudó a tu padre a adquirir algunas de sus antigüedades y colecciones arqueológicas. Le enviaste a Thomas Fell una estela de piedra, grabada con marcas alienígenas, sacada de la propiedad de tu padre mientras él estaba fuera de la ciudad. Tenías la esperanza de que Thomas Fell pudiera decirte qué era ese objeto y de dónde procedía—y lo hizo rápidamente. Dijo Perú. Así que le diste un cheque lo bastante grande como para que contratara a algunos hombres y saliera en busca de objetos similares que pudieras recuperar para impresionar a tu padre... y posiblemente, convencerlo de que algunas piezas de su colección poseen propiedades más fantásticas de lo que él piensa.

Thomas Fell contrató a cuatro hombres—cavadores, conductores, exploradores—y estuvo haciendo reuniones para planear su viaje, pero entonces todos dejaron de escribir o llamar. No cogieron ningún avión ni tren (y Thomas había dicho “Oh, no creo que volemos allí”, la última vez que hablasteis), así que ¿a dónde fueron? ¿Habrán robado la estela y se habrán marchado en secreto a algún lugar oculto? Tú les proporcionaste los fondos, así que sea lo que sea lo que esté ocurriendo, está ocurriendo a costa de tu dinero.



Sin embargo, maldita sea, Makepeace vino y llamó a un detective de la policía. Ahora puede que tengas que pagarle si la procedencia o la misma propiedad de la estela se cuestiona—o el hecho de que contrataste hombres para saquear antigüedades. Aunque la ley sea tan discutible como es, habrías preferido dejar a la policía al margen. Y ahora que

los hijos de Fell están implicados, todo el asunto puede convertirse en algo emocional y personal, y eso no ayuda. A menos que puedas usarlos para sacar a Thomas Fell de donde esté.

Pilares de la Cordura:

- La estética y los principios elevados del arte—la belleza beneficia a la humanidad.

El Asesino de Thomas Fell

- La familia. Algunas familias son más grandes que otras. Una gran familia puede dirigir e inspirar.

Fuentes de Estabilidad: Grover Joyce-Cleveland (tu padre inversor-banquero, y la razón de tu riqueza), Thomas Fell (tu proyecto de inversión secreto, el pintoresco experto en antigüedades que certificará tu descubrimiento y te ayudará a amasar tu propia fortuna).

Habilidades de Investigación: Adulación 4, Ciencias Ocultas 2, Consuelo 4, Contabilidad 1, Crédito 7, Fotografía 2, Habilidad Artística 4, Intimidación 4, Supervivencia 6

Habilidades Generales: Armas 5, Armas de Fuego 10, Atletismo 12, Cordura 8, Estabilidad 12, Monta 4, Preparación 12, Salud 10

Profesor Knox Makepeace

Ocupación: Profesor

Motivación: Coleccionar Antigüedades

Sabes mejor que la mayoría de la gente qué historias merecen la pena-intelectual y financieramente. No es correcto dejar artefactos en manos de aquéllos que no se preocuparán por ellos ni los apreciarán, sin importar la herencia, las asociaciones culturales, o las débiles leyes internacionales. Si un coleccionista de Wall Street va a proporcionar un buen hogar a esa ánfora griega, y va a permitirte estudiarla y registrar su historia, entonces el objeto está mejor en sus manos.

Y tu tiempo es valioso. Deberían pagarte por encontrar buenos hogares para estas obras. Los legisladores de Washington no aprecian demasiado la perspectiva de un anticuario, por lo que infringirás la ley si debes hacerlo.

Fuiste a la universidad con Thomas Fell y has sido conocido, y a veces compañero de negocios suyo, durante años. Sois las dos caras de una misma moneda antigua: tú, el proveedor de raras antigüedades de procedencia cuestionable, él el experto en determinar dicha procedencia. Thomas podría ser un hombre rico, en su línea de trabajo, si estuviera dispuesto a contar mejores historias sobre las antigüedades que vende... y si estuviera dispuesto a vender piezas más ilícitas. Aun así, su conciencia es admirable, y te resulta útil como relleno del lugar donde debería estar la tuya.

Más allá de todo eso, eres amigo de ese hombre. Te partiría el corazón si finalmente decidiera hacer caso de tu consejo, se implicara en algo

ligeramente sombrío, y acabara sufriendo. Si esto fuese de algún modo culpa tuya, te sentirías fatal. Pero mantenlo en secreto. Si sus hijos o el detective Wright pudieran echarte la culpa de alguna manera, probablemente no te permitirían reclamar ninguna pieza de la excelente colección de Thomas.

Pilares de la Cordura:

- La Historia es una fuerza que guía; su estudio salva a la humanidad del conflicto y los errores repetidos.
- Los artefactos de la historia y las artes poseen un valor que va más allá del simple dinero; merecen estar en las sabias manos que sepan apreciarlos.

En Caso de Menos Jugadores

Si no tienes cinco jugadores asistentes cuando dirijas este escenario, los jugadores pueden quedar en considerable desventaja. Los personajes aquí presentados fueron diseñados para interactuar con las pistas de la historia de formas particulares, y se crearon con un número de puntos de construcción basados en el supuesto de que cuatro o más personajes estarían en juego. Sin algunas de las habilidades de investigación ligadas a cada personaje, la diversión de la gente podría parecer en peligro.

Considera una de estas soluciones al problema:

Primera, sustituye otras habilidades de investigación por pistas aseguradas, si es necesario. Alternativamente, pon un libro o dos en la guarida de Thomas que puedan ser de ayuda en escenas posteriores proporcionando, por ejemplo, unos cuantos puntos de Geología o Biología a los investigadores si faltan Kenneth o Roger.

Segunda, considera la posibilidad de interpretar tú mismo a los personajes que faltan como PNJs. Puede que sólo necesites hacer esto durante tanto tiempo como sea suficiente para referir alguna exposición clave en la primera mitad de la historia, convirtiendo así a los personajes sin dueño en expertos útiles, y haz que esos personajes queden atrás cuando ocurra el efecto de teletransporte en la escena "La Piedra se Activa". Si lo prefieres, estos PNJs podrían viajar con los PJs a la segunda mitad de la historia, donde pueden ser salvajemente atacados por el monstruo de la cima o asesinados brutalmente por Thomas Fell cuando sea dramáticamente apropiado.

Fuentes de Estabilidad: Thomas Fell (tu amigo y colega en el negocio comercial de antigüedades, es el hombre al que acudes cuando surgen asuntos relacionados con las ciencias ocultas, porque él cree en ese tipo de cosas), Dorothy Chapman (tu secretaria, que se encarga del papeleo y tu agenda—una auténtica salvación), John Allen Ward (un tratante de antigüedades del mercado negro al que com-praste los artefactos que te han valido el respeto y la autoridad en tu campo).

Habilidades de Investigación: Antropología 2, Arquitectura 2, Astronomía 2, Buscar Libros 4, Crédito 4, Historia 4, Historia del Arte 4, Idiomas 2, Regatear 2

Habilidades Generales: Armas de Fuego 5, Birlar 10, Cordura 7, Estabilidad 10, Huida 20, Ocultar 10, Preparación 6, Salud 7, Sigilo 5

PRIMERA PARTE: LA CASA DE THOMAS FELL

La Casa

Tipo de Escena: Introducción

El propósito de esta primera escena es que los PJs se presenten unos a otros y se introduzcan en la extraña situación de la casa de Thomas Fell: Faltan la cocina y el dormitorio principal. Donde deberían estar hay, en su lugar, una sección de piedra alienígena—sólida, suave, del color del cemento y de la que cuelgan enredaderas marrones—y el tronco de un enorme árbol muerto que se alarga desde la tierra amontonada en el centro de la casa, hasta el lugar en el que debería encontrarse el dormitorio principal. Es como si el interior de



la casa se hubiera intercambiado con un parche de un extraño paisaje rocoso. Realmente eso es lo que ha ocurrido. Éste es el mismo tipo de rocas extraterrenas que componen la cima montañosa de la Segunda Parte.

Las paredes de la cocina han sido retiradas, revelando la estructura expuesta de las habitaciones antiguas (salón, comedor). El techo ha desaparecido de forma similar, aparentemente llevándose consigo

el suelo y todas las posesiones del dormitorio principal. Las paredes de dicho dormitorio aún están presentes—todavía hay cuadros colgando de clavos fijados sobre un empapelado floral—pero las enredaderas ya han empezado a extenderse desde las rocas hasta la casa y las ramas rígidas del árbol muerto se han abierto paso a través del yeso bajo el empapelado.

Hay un fino polvo dentro de la casa, como si alguien hubiera estado

arrancando yeso o aserrando madera. Está por todo el callado y muerto aire.

Incluso cavar casualmente revela que el suelo de baldosas de la cocina aún está presente debajo de más de medio metro de tierra blanda negra, perforada por rocas parecidas a la obsidiana.

Hay escaleras que van desde el recibidor de la casa hasta el primer piso, que tan sólo contiene el despacho de Thomas (y la biblioteca secreta). También hay escaleras que bajan desde la cocina hasta el sótano de la casa, que se compone del sótano propiamente dicho y el almacén en el que se halla la estela.

Recogida de Pruebas descubre que recientemente Thomas Fell ha estado recibiendo correo de compañías especializadas en equipo de acampada y material de aventura (kayaks, mochilas, herramientas de escalada, etc.).

Arquitectura revela que la casa permanece estable; no hay peligro en subir las escaleras hacia el despacho de Thomas o bajarlas hasta el sótano.

Historia del Arte o Historia da cuenta de que Thomas ha sacado de su oficina muchos de sus artefactos de la América precolombina y los ha colocado por toda la casa, en el mantel, en los alféizares de las ventanas, etc.

No quedan más pistas por encontrar aquí, aunque las fotografías e impresos sobre las paredes y las antigüedades por todo el lugar pueden emplearse para revelar retazos de la personalidad de Thomas Fell.

El Despacho

Tipo de Escena: Introducción

El despacho de Thomas Fell es una habitación revestida de madera recia compuesta casi por entero de estanterías de libros, mapas montados por piezas y antigüedades decorativas. Es oscuro y parece una cueva, todas las ventanas ocultas tras estanterías. Una chimenea de leña hace destacar una pared. Aquí huele como una tienda de libros usados. El suelo está cubierto por pilas de papeles-periódicos, facturas, mapas, informes sobre el estado de varios artefactos, correspondencia, etc.

Usa esta escena para ofrecer un atisbo del comportamiento violento, retraído y animal que verán

más tarde en Thomas. Esta habitación es su guarida, donde él anida en medio de papeles reunidos de todas partes.

La cámara de Thomas está aquí, cargada y lista para ser usada. Yace sobre una pila de fotografías que muestran un lugar rocoso parecido a las piedras que hay en la casa. Varias fotografías se centran en un alto obelisco cubierto de extraños glifos.

Una de estas fotografías muestra a Thomas y otros cuatro hombres—dos hombres blancos indistinguibles, un hombre alto con un bigote poblado, y un joven asiático—de pie en el salón frente a las extrañas rocas que han reemplazado a su cocina (Pista clave).



La Casa de Thomas Fell

Historia del Arte o Habilidad Artística descubre una extraña mezcla de estilos en el obelisco de las fotos: posee una forma casi egipcia, pero está extrañamente adornado con glifos de aspecto inca precolombino.

Buscar Libros puede encontrar sentido a su método de organización y establecer qué ocupaba su atención cuando estuvo por última vez en esta habitación. Thomas estaba concentrado en unos mapas de Sudamérica, con varios círculos dibujados sobre puntos dispersos por todos los Andes. Hay libros sobre arte y cultura centroamericanas abiertos por toda la sala, así como textos dedicados a estelas y obeliscos de todo el mundo, desde Stonehenge hasta los obeliscos egipcios. **Historia del Arte** e **Historia** también sirven para darse cuenta de su atención por los obeliscos.

Contabilidad descubre que Thomas ha destinado sus ahorros a comprar equipo de expedición (por correo, pero aún no ha llegado), billetes de avión, una escopeta, y a cambiar 2.200 dólares a varios tipos de moneda sudamericana. También revela que los ahorros de Thomas se han visto recientemente incrementados, sustancialmente, por medio de cheques de Jan Joyce-Cleveland.

Recogida de Pruebas encuentra todos los billetes de avión revelados por Contabilidad, sin usar y dentro de sus sobres. Los destinos incluyen Ecuador, Chile y Perú. Hay billetes para cinco viajeros en todos los casos.

Una puerta oculta detrás de una estantería en esta habitación conduce a la biblioteca secreta de Thomas, tras la chimenea. Se requiere un gasto de dos puntos para encontrar esta puerta secreta, pero la habilidad necesaria para encontrarla depende de la

decisión del Guardián, dependiendo de qué personajes estén en el despacho y en qué habilidades se están concentrando los jugadores durante su investigación. La gracia aquí consiste en recompensar a los jugadores por emplear activamente sus propias habilidades, enseñándoles así cómo ser investigadores proactivos y usar las reglas GUMSHOE en su provecho. Alternativamente, podrías ofrecer el gasto de dos puntos a un jugador que aún no haya tenido la oportunidad de brillar seleccionando una de las habilidades de ese PJ.

Por ejemplo, **Antropología** podría servir para darse cuenta de que una estatuilla de Anubis sobre un estante está mirando en la dirección equivocada y descubrir que gira, abriendo la puerta oculta. Un gasto de **Habilidad Artesanal** podría descubrir que esta habitación es demasiado pequeña para justificar el espacio ocupado por el primer piso de la casa, sugiriendo que hay un vestidor tras la chimenea. **Arquitectura** podría gastarse para caer en la cuenta de que, aunque hay una chimenea en la pared, no hay ninguna salida visible fuera de la casa.

La Biblioteca Secreta

Tipo de Escena: Información Adicional

Poco más que una habitación por terminar del tamaño de un pequeño vestidor, la biblioteca secreta de Thomas está llena de polvo y desordenada. Una pared es el muro exterior de madera expuesta de la casa, la otra es la salida de la chimenea de su despacho. Una bombilla desnuda cuelga del techo. Hay una notable cantidad de libros—todos ellos raros textos de ciencias ocultas de cuestionable valor académico, pero de una rareza que hace que valgan dinero—así como



un pequeño escritorio con tapa corrediza y una silla de madera. En las paredes cuelgan retratos de los dos hijos de Thomas cuando eran niños.

El premio por encontrar esta habitación es el descubrimiento del diario de Thomas, que incluye fotografías y sus notas personales de cada uno de sus compañeros expedicionarios:

- **Franco Gruber:** Arqueólogo alemán especializado en escultura inca; ha estado en Perú en diecisiete excavaciones. Su inglés es pobre.
- **Jules Farquarson:** Experto en transporte y viaje francocanadiense con contactos por toda Sudamérica.
- **Wu Han:** Montañero y cavador a sueldo chino. Trabaja barato a cambio de su oportunidad en los Andes.
- **James Kellerman:** Cazador deportivo, trampero y explorador americano. “Entre ese bigote en forma de manillar y el revólver

El Asesino de Thomas Fell

que siempre lleva, pensarías que era un vaquero”.

Esta información puede ser útil para tratar con Kellerman o Gruber en la Segunda Parte, inspirando a los personajes para que sigan ciertas líneas de interrogatorio u ofreciendo gastos en habilidades asociadas a pistas apalancadas con estos tipos.

El Sótano

Tipo de Escena: Principal

El sótano de Thomas Fell se encuentra bajo la puerta delantera de la casa y es poco más que un espacio a medio terminar con paredes hechas de los cimientos de la casa y un techo hecho a partir de los soportes expuestos del piso superior. Cañerías llenas de telarañas recorren el techo. Hay un desagüe en el suelo de piedra. Hay equipaje viejo amontonado en una esquina, al lado de una bicicleta oxidada. Una puerta de madera raída ocupa una brecha tosca en la pared. **Arquitectura** revela que la habitación que hay al otro lado de la puerta estaría directamente bajo la cocina (Más allá de esta puerta está la estela y la escena “La Estela”).

El rasgo más destacable de esta habitación es una jaula para pájaros colgada con alambre de una cañería en el techo. Dentro de esta jaula hay una roca ovoide, de un tamaño similar a un huevo de avestruz, por cuya superficie hay bandas parecidas tal vez a runas extranjeras. **Antropología** no encuentra una explicación convincente a estas marcas—podrían ser de origen natural. **Geología** decide que sería bastante improbable que fueran de origen natural a menos que hubiera algo dentro de la piedra que crease esas crestas.

Sacar la piedra de la jaula requiere un gasto de 1 punto de **Atletismo**

(para forzar la puerta) o **Habilidad Artesanal** (para abrirla con delicadeza). Otras habilidades pueden permitirse igualmente. Un PJ que lleve la piedra—que es, por supuesto, el huevo del monstruo alienígena llamado la Boca en la Piedra—será probablemente ignorado por la criatura en la escena “La Criatura Ataca”.

La Estela

Tipo de Escena: Principal

Al otro lado de la puerta raída hay un pequeño almacén, húmedo y atestado. Llenando el espacio hay una piedra de metro veinte, grabada con extraños glifos, puesta de pie en un nido de papeles hechos jirones y los trozos de madera de una caja rota. **Antropología** da cuenta

de que los glifos son vagamente similares a escrituras incas. **Historia del Arte** descubre que la piedra era un fragmento de un obelisco más grande, parecido a una estela vikinga o un mojón inca. **Geología** es incapaz de identificar el tipo de roca del que está compuesta la piedra. **Habilidad Artística** y **Habilidad Artesanal** sirven para ver que los grabados están finamente realizados con un detalle muy cuidadoso.

Contabilidad descubre un albarán dentro de la caja desmantelada, revelando que la piedra fue enviada a Thomas Fell por Jan Joyce-Cleveland hace sólo un mes aproximadamente.

Si algún personaje toca la piedra, y los PJs se han separado para examinar la casa, considera “hacer un corte” a los personajes que estén

Cómo Funcionan las Piedras

Dicho sencillamente, funcionan dramáticamente.

En el mundo del juego, operan transmitiendo objetos a través de los conductos místicos de las líneas geománticas. El teletransporte exitoso depende de un complejo sistema métrico basado en las intersecciones de las líneas geománticas y las conexiones simpáticas entre la estela de “salida” y la estela de “destino” a la que se supone que los objetos teleportados han de llegar. El proceso completo es controlado a través de hechicería y brujería que requieren la Habilidad de Mitos de Cthulhu.

El fragmento de piedra que Thomas Fell ha enterrado en sus entrañas ha sido arrancado de la estela de su sótano, así que emplearlo teletransporta a los objetos de vuelta a su sótano. La estela que hay allí, en su sótano, está tallada con glifos para proporcionarle una conexión simpática con el monumento de la cima, así que esas dos estelas están conectadas para siempre (Si cada una de ellas está conectada *sólo* con la otra o no depende de ti).

En realidad, no *hay* un sistema empírico tras el funcionamiento de las piedras de teletransporte. Son elementos de la trama diseñados para obligar a los personajes a tomar decisiones difíciles. La más obvia: ¿qué estás dispuesto a hacer para volver a casa? Las piedras funcionan bien o mal dependiendo de tus necesidades. Échale la culpa a los Incognoscibles Poderes Primigenios. La verdad es que las piedras de teletransporte funcionan dependiendo de tus propios impulsos narrativos.

en otra parte de la casa, dándoles una última oportunidad de concluir su investigación, dejando a los personajes del sótano en suspense. A continuación, describe “La Estela se Activa” desde la perspectiva de los personajes que no están en el sótano, con arcos de relámpagos rojos extendiéndose desde las puertas hasta alcanzar sus pies, capturando de este modo el súbito y extraño surrealismo de su situación.

La Estela se Activa

Tipo de Escena: Principal

Esta escena ocurre cuando un personaje toque la estela o cuando tú, el Guardián, lo consideres apropiado. Es esencial que esta escena transcurra antes de que cualquier personaje salga con éxito de la casa de Thomas Fell, ya que esta escena da paso a la Segunda Parte de la historia. La estela ha estado funcionando erráticamente desde que Thomas intentara usarla en primer lugar con un hechizo de los Mitos desastroso. Por ello, ahora reacciona periódicamente a las vibraciones de la casa, teleportando fortuitamente, por ejemplo, almas indefensas y cocinas a la cima peruana a la que Thomas Fell ha ido. Mientras los PJs están todavía en la casa, se activa de nuevo, y todo lo que esté en contacto con el polvo del aire (definitivamente los PJs) es un blanco legítimo para desplazarse a Perú.

Primero, la piedra zumba como algo eléctrico. Vibra. Un delicado arco rojo de relámpago se extiende y toca al personaje más cercano, incluso si debe atravesar suelos o puertas para hacerlo. Ese personaje se desvanece en un cegador destello de luz blanca, dejando atrás algunas rocas extrañas y trozos de enredadera. Un momento después, el resto



de almas de la casa son sacudidas por arcos similares, y se desvanecen.

La sensación es, al inicio, como quemarse en la estufa—un súbito espasmo de retroceso. Después: caída. Después: impacto.

Una mesa del comedor, una lámpara del salón, y cualquier otro objeto que creas que puede ser divertido o útil, son místicamente transportados junto a los personajes al monumento de la cima montañosa y a la Segunda Parte de esta aventura.

SEGUNDA PARTE: LA CIMA MONTAÑOSA

La Geografía de la Cima

Los personajes no disponen de mapas que los guíen por la cima montañosa, por lo que pueden estar básicamente a tu merced a medida que siguen estrechos valles de cañón de una escena a la siguiente. Por otro lado, pueden buscar activamente una manera de visualizar sus alrededores y planificar una ruta a través de los cañones,

El Asesino de Thomas Fell

en vez de merodear a la deriva o siguiendo rastros sangrientos de una escena desagradable a otra. Por tanto, necesitarás hacerte una idea general de la geografía de la cima.

Dibuja una forma arquetípica de montaña con la cima recortada, creando una meseta plana, prácticamente circular. Esta meseta está cubierta de rocas grises y alienígenas apretadas unas contra otras siguiendo patrones extraños, creando un laberinto de cañones estrechos e irregulares, como corredores cruzando enmarañadamente la meseta. Algunos de estos corredores desembocan en el borde de la montaña, que cae dramáticamente hacia unas cordilleras nevadas y hostiles de montañas heladas. Cada corredor está recubierto y adornado con gruesas enredaderas del color del café. En algunas partes, estas enredaderas deben ser apartadas para poder atravesar los estrechos corredores en forma de cañón.

El extremo sur de la meseta es un amplio claro en el que destaca un enorme obelisco repleto de enredaderas (consulta la escena “El Monumento”); aquí es donde llegan los personajes. En el lejano extremo norte hay un claro similar, ocupado por un templo primitivo hecho de piedras amontonadas y estelas pequeñas y gruesas; aquí es donde Thomas Fell está investigando los poderes místicos de las piedras de teletransporte (consulta las escenas “El Templo” y “El Asesino”). Entre estos dos claros, en pequeños ensanchamientos en las intersecciones o extremos cortados de varios cañones, están todas las escenas intervinientes.

Una caída desde la cima de la montaña es fatal, y cualquiera que se asome al escarpado borde y la lisa ladera de la montaña puede

verlo al instante. Abandonar sus circunstancias a favor de un bravo descenso y muerte en la nieve de los Andes no es una escapatoria viable. Afortunadamente, no sopla viento a través de estos estrechos cañones que empuje a nadie fuera de la ladera.

Viajar a través de los picos de las rocas alienígenas, evitando las rutas en forma de cañón, sólo es posible si quieres que lo sea con el propósito de acelerar la acción o recompensar a los personajes proactivos; alternatively, moverse podría requerir una prueba de Atletismo de Dificultad 3.

De otro modo, se asume que viajar a través de los picos de las rocas es imposible, ya que arruina la atmósfera laberíntica de la cima alienígena en favor de detalles puntillosos y mundanos sobre asideros y distancias de salto. Di que se debe a los filos aserrados y cortantes de los picos, que dejan poco espacio para asirse o guardar equilibrio sin hacerse cortes sangrientos (dignos de 1 punto de daño) en las manos y los pies.

Justo a unos centímetros por encima de los corredores con aspecto de cañón, los vientos heladores que serían de esperar a esta altitud aúllan con fiereza, tal como debería ser, así que intentar bajar la meseta escalando sería como intentar coronar una montaña a cuerpo descubierto. Trata a los personajes expuestos al frío extremo más allá de la extraña zona templada de la cima como si estuvieran **dañados** hasta que regresen a la zona templada.

Pistas

La siguiente información sobre la cima montañosa y su disposición puede ser obtenida por los personajes proactivos que hagan un gasto de 1 punto o tengan éxito en

acciones que empleen las habilidades relevantes:

- Una prueba de **Atletismo** de Dificultad 4 es necesaria para alcanzar el pico de las rocas alienígenas y echar un vistazo por la cima. Esto revela los dos claros al norte y al sur, además de permitir ver el vagón rojo (“de la escena “Vagón”) al este y cualquier otro objeto extraño que quieras incluir de la escena “Víctimas del Monstruo”.
- **Geología** reconoce la región que hay más allá de la meseta como la Cordillera Blanca de los Andes, en la zona de Ancash de Perú (si se usaron gastos para descubrir la biblioteca secreta de Thomas, esta vista es instantáneamente reconocible a partir de sus libros).
- **Supervivencia** y **Biología** no le ven sentido a las enredaderas-lo que resulta llamativo. No se parecen en lo más mínimo a ninguna enredadera que los personajes hayan visto antes. Finas venas que portan una savia clara y pegajosa recorren las enredaderas más gruesas, algo acerca de lo que el personaje jamás ha oído hablar con anterioridad. Se parecen en igual medida a raíces que a enredaderas.
- **Ciencias Ocultas** o **Antropología** sirven para ver un patrón en las rocas y cañones, como si formaran algún glifo centroamericano: no obstante, sólo **Mitos de Cthulhu** puede hallar el significado del glifo, que puede ser una aproximación azteca a algún símbolo de invocación o una conexión hacia cualquier aventura con la que quieras continuar esta.

Nueva Criatura: La Boca en la Piedra

Poco más que una boca en el extremo de un cuerpo prensil parecido a una anguila, la Boca en la Piedra no hace nada más que acechar y comer y poner huevos. Traída a la Tierra de una luna alienígena distante y casi sin rasgos gracias a brujería antigua y los poderes de teletransporte de la estela mística, esta criatura obedece pocas de las propiedades biológicas de nuestro planeta. La Boca en la Piedra funciona gracias a un metabolismo que mide el tiempo en milenios en vez de en días. Es en igual medida un fenómeno geológico que un ente biológico.

Capaz de viajar con facilidad a través de la tierra o la roca sólida por medio de una combinación de excrecencias de olor amoniacal y algún tipo de teletransporte geomántico, a menudo la Boca en la Piedra sólo parece una probóscide rocosa acabada en un anillo de dientes negros como la obsidiana, manchada con un limo granuloso. Típicamente, caza surgiendo inesperadamente y mordiendo una sola vez a su presa, para petrificarla lentamente con su bilis germinante, pero está dispuesta a morder y sacudir a su objetivo hasta despedazarlo y tragarlo inmediatamente.

La boca en la Piedra está protegida por un recubrimiento áspero de silicona flexible, altamente sensible a la vibración (y por tanto al sonido) y a la luz. No tiene ojos ni otros órganos sensoriales, y sólo su cola plana y su boca le dan a su cuerpo rasgos apreciables. Sus entrañas son poco más que una maquinaria geo-orgánica, que digiere material biológico para obtener energía. Parte de este material es regurgitado, envuelto en copos blancos de su propio recubrimiento, e

incubado como huevos en los que una nueva Boca se gesta hasta que el huevo se rompa desde fuera. Una nueva Boca comienza su existencia como un apetito famélico alienígena del tamaño de un perro, doblando su tamaño cada día hasta alcanzar aproximadamente el de un tiburón blanco.

La misión de la Boca en el planeta Tierra, en la mente de sus antiguos invocadores, es patrullar y defender las tierras en las que se guardan las estelas místicas. Huevos enterrados entre anillos de obeliscos a lo largo y ancho del mundo, esperan a ser incubados y atados mediante hechicería a misiones similares. El instinto de la Boca en el planeta Tierra, no obstante, se limita a comerse a todo el que venga y poner huevos. Un día, quizá dentro de un eón, tal vez mañana, los incubará.

Mordisco Petrificador: La Boca en la Piedra porta un germen alienígena entre los dientes. Este germen místico se replica rápidamente al contacto con la sangre, transmutando las partículas de aire y las células de la piel en un compuesto inorgánico tan duro como la roca. Esta sustancia pétreo crece desde la zona del mordisco, tanto adentrándose en el cuerpo de la víctima como extendiéndose por su piel y su ropa. Este crecimiento incapacita a las víctimas para moverse, mientras que el germen preserva sus cuerpos para su posterior consumo por parte de la Boca.

En términos de juego, el compuesto enlentece a una víctima y acaba atrapándola, reduciendo Atletismo y/o Huida en un punto cada diez minutos. Los gérmenes alienígenas mantienen a un sujeto nutrido de su propia carne y líquidos durante un número de días igual a la Salud de la víctima, incluso después de que la víctima haya

sido completamente encajonada en piedra. La Boca emplea esta capacidad para almacenar comida, mordiendo antes o después a través del compuesto para comer la carne en su interior.

Estadísticas de Juego

Habilidades: Atletismo II, Escaramuza 25, Salud 21

Umbral de Golpe: 3 (grande)

Modificador de Alerta: +2 (sólo contra criaturas que caminen sobre roca expuesta, no tierra)

Modificador de Sigilo: +2 (invisible cuando está dentro de la piedra)

Arma: +4 (dientes)

Armadura: -5 contra todo (recubrimiento rocoso duro)

Pérdida de Estabilidad: +2 si se es atacado directamente, +2 si es vista emergiendo de la roca desnuda

Investigación

Biología: La piedra que está “creciendo” en la víctima es como una resina o agente calcificador, exceptuando el hecho de que no parece ser orgánica, lo cual no tiene ningún sentido. Mástiles, o mejor dicho, tiras de piedra, están creciendo como estalactitas hacia el interior del cuerpo. El daño ya es irreversible, y es seguro que matará al sujeto antes o después (Medicina).

Geología: La piedra no hace esto. Sea el tipo de roca que esto sea, creciendo en el cuerpo, esto no es... terrestre. Está creciendo tan rápido como el coral, pero se parece más al granito. La roca por la que se marchó esa “bestia” también es granito sólido, sin grietas por las que una criatura pueda abrirse paso. No hay forma en la que un animal pudiera moverse a través de esto (Medicina Forense).

Supervivencia: La cosa más extraña: los rastros conducen directamente a esta cavidad en las rocas, estos huecos, como si algo áspero hubiera erosionado la superficie de roca. Y ese olor... como almizcle u orina, sale de pequeñas gotas, como si la roca lo exudara.

Sentir el Peligro: Hueles algo. ¿Amoníaco? ¡Allí! Algo, del color de la cal, en pequeñas gotas sobre esa roca, como una condensación en un cristal.

El Monumento

Tipo de Escena: Principal

No hay una gran caída hasta el suelo tras la teleportación, pero existe el riesgo de hacerse daño. Cualquier personaje que falle en una prueba de Atletismo de Dificultad 2 pierde 1 punto de Salud debido a tobillos lastimados, arañazos o huesos contusos. Los personajes han llegado al claro del sur, que se extiende alrededor del pie del gran monumento cuasiegipcio de las fotografías de Thomas. Sus marcas sobresalientes, vagamente incas, se parecen a las que estaban grabadas en la estela del sótano.

El suelo es de grava. Las rocas dan paso a tres corredores similares a cañones (al norte, noreste y noroeste), cubiertos de enredaderas. Un viento helado sopla desde los riscos que hay tras ellas, incómodo pero no peligroso.

La cocina de Thomas Fell también está aquí—una extraña visión en mitad de las rocas y enredaderas alienígenas. Sus paredes están torcidas pero intactas. Sus armarios han vomitado platos al suelo cubierto de grava. El refrigerador se apoya como un borracho sobre la mesa que hay en el centro de la cocina, el techo, y el suelo del dormitorio principal sobre él, forman una especie de extraño

Acerca de la Estabilidad

Esta historia está diseñada para diezmar severamente la Estabilidad de los personajes, como medio de asegurarse de que el tema central de *El Rastro de Cthulhu* de la salud mental erosionada por horribles acontecimientos se hace inmediatamente visible. Con toda probabilidad, la mayoría de los PJs serán devastados por los ataques, revelaciones y acciones que están llamados a hacer en esta historia; los otros PJs probablemente mueran. Anima a los jugadores a abrazar la atmósfera de terror y ansiedad, a interpretar el marchitamiento de la Estabilidad describiendo ejemplos específicos de su temor que *los otros personajes puedan ver* (puedes encontrar algunos ejemplos específicos en la barra lateral de la p. 72 de *El Rastro de Cthulhu*).

No internalices el miedo en esta historia corta; exponlo para que todos lo vean. Recuerda a los jugadores (y, por tanto, a sus personajes) que están solos, y no tienen testigos a los que impresionar u ocultar sus emociones. Cuando la Estabilidad de un personaje se lleve un golpe, los otros personajes deberían verlo—la gente grita, tiembla, llora, maldice y ruega.

Incluso si estás jugando esta historia en el estilo Pulp, no dejes que los jugadores se libren. Sus personajes pueden reaccionar con más resolución o ira vengadora, pero siguen teniendo que *reaccionar*. Hasta los tipos más heroicamente confiados podrían maldecir sus circunstancias, decir “¡Dios mío!” o pararse a recuperar el aliento y ponerse a salvo mientras recargan sus armas.

Tienes muchas más oportunidades para tirar por pérdida de Estabilidad que las pocas específicamente detalladas en este escenario. Échale un vistazo a la p. 71 de *El Rastro de Cthulhu* para ver ejemplos de posibles pruebas de Estabilidad durante esta aventura.

tejado, coronado con una cama, una cajonera y una silla otomana. En medio de los platos rotos hay un cuerpo, arrugado y ensangrentado, su rostro conmocionado y dolorido. Es uno de los hombres indistinguibles de la fotografía de Thomas (Específicamente, es Jules Farquarson, pero los investigadores sólo lo reconocerán si han estado en la biblioteca secreta de Thomas. De otro modo, se podrá deducir tras haber encontrado a todos los miembros de la expedición).

Recogida de Pruebas identifica los medios de la muerte como numerosas puñaladas en la espalda, como de una navaja multiusos plegable. **Medicina Forense** descubre

patrones de salpicaduras que no sólo sugieren puñaladas sino también cortes: hay sangre sobre los platos que no es de la víctima en la escena.

Adicionalmente, **Recogida de Pruebas** descubre un rastro de sangre que, desde la cocina, se adentra en las raíces y enredaderas enmarañadas de la surrealista jungla que los envuelve. **Recogida de Pruebas** o **Supervivencia** pueden usarse para seguir el rastro, lo que conduce a la escena “Vagón”. **Supervivencia** también revela un rastro siguiendo otra ruta a través de las rocas, éste último hacia las localizaciones de “Víctimas del Monstruo”.

Geología revela detalles perturbadores sobre estas rocas: no corresponden a montañas heladas. Tendrían más sentido en el mar. Son suaves como la obsidiana, del color de la caliza, y destacadas por tiras porosas como esponjas secas, para nada similares a los picos cubiertos de nieve que pueden verse más allá de los riscos, y para nada parecidas a la ladera que soporta esta extraña meseta templada. ¿Y por qué no hay nieve aquí arriba?

Vagón

Tipo de Escena: Principal Alternativa

A lo largo de los años, los intentos de transportar varias estelas de teletransporte y sus fragmentos han dado como resultado que cosas extrañas sean transportadas a la cima montañosa. Cosas como la cocina de Thomas Fell y este vagón de tren de metal rojo, esparcidos en las rocas.

Otros ejemplos posibles de objetos teletransportados que podrías dispersar por la cima para intrigar o entretener a tus jugadores incluyen la sección de la cola de un avión de carga ligero, un camello medio petrificado, un trineo, la mitad de un automóvil, y la parta más alta del campanario de una iglesia. Un gasto de una habilidad de Investigación adecuadamente razonado—especialmente **Ciencias Ocultas**—puede proporcionar a un personaje la súbita comprensión de cómo estas cosas llegaron aquí: En un momento u otro, estaban próximas a alguna piedra de teletransporte, en algún lugar de la Tierra, cuando esa piedra se activó.

El rastro de sangre que partía del Monumento acaba aquí. Dentro del vagón, detrás de su puerta

corredera cerrada, está el cadáver de Wu Han, que se ha desangrado hasta morir a causa de las heridas infligidas por Thomas Fell. Pintado en el suelo con su propia sangre está el último mensaje de Wu Han:

- (Pista Clave) “Thomas Fell me mató”. El mensaje ha sido embozonado como si alguien hubiera intentado un buen fregado para borrarlo, pero la sangre ya estaba demasiado seca.

Medicina Forense o **Medicina** revelan que Wu Han murió por pérdida de sangre, resultante de tres cortes a través de su costado y estómago, probablemente de una navaja de hoja recta.

Recogida de Pruebas determina fiablemente que el cuerpo de Wu Han ya ha sido registrado una vez. Sus manos están cubiertas por su propia sangre.

Supervivencia descubre que Wu Han no iba equipado en absoluto para estar aquí fuera, lleva botas buenas, pero no tiene mochila, cantimplora, ni nada. Va vestido con ropa de calle.

Un gasto de 1 punto de **Recogida de Pruebas** proporciona a un personaje la confianza razonable de que Wu Han no mintió en su mensaje de muerte—la gente no lo hace nunca.

Víctimas del Monstruo

Tipo de Escena: Principales Alternativas (2)

Esto son realmente dos escenas, una para cada uno de los miembros restantes de la expedición que huyeron de los ataques de Thomas Fell en el Monumento. La información que es posible recabar de cada escena es la misma. La razón por la que hay dos supervivientes es que tú, el Guardián, tengas cierta flexibilidad cuando reveles información en cada parte de esta escena. Puede que quieras que

la primera víctima ya esté muerta, dando sólo pistas del monstruo, o puedes preferir que el testimonio de un superviviente destaque con un ataque repentino de la Boca. Puede que simplemente desees que cada superviviente responda a habilidades Interpersonales diferentes, para dar a más personajes la oportunidad de brillar.

El ataque separó a estos supervivientes, así que cada uno de ellos sufrió sus ataques separadamente y ahora languidecen en una lenta petrificación en dos partes distintas de los cañones de la cima. Es bastante probable que uno de ellos ya haya muerto, si eso sirve a tus propósitos.

Además de dar a los personajes la oportunidad de investigar evidencias sobre la Boca en la Piedra, cada una de estas víctimas puede revelar las pistas siguientes (lo que requiere un gasto de 1 punto Interpersonal cuando se indique):

- (Pista clave) Thomas Fell se ha vuelto loco por su exposición a las piedras. Mató a Farquarson y atacó a Wu Han poco después de que llegaron.
- (Pista clave) Thomas tiene con él la piedra necesaria para viajar de vuelta a la estela de su sótano. Dijo que cualquiera que pusiera sus manos sobre ella podría compeler a las piedras a transportar personas.
- (Pista clave) El proceso de petrificación es dolorosamente lento. “Debería haber muerto de sed hace días, me imagino”.
- (1 pt.) A Kellerman se le cayó su arma cuando el monstruo atacó. Está fuera, en los cañones, no muy lejos de aquí (Puede ser encontrada automáticamente una vez que esta pista se haya obtenido).

- (1 pt.) Thomas no parece tener miedo del monstruo. De todas maneras, dijo que no atacaría a alguien que tuviera uno de esos “huevos”.
- (1 pt.) La criatura ataca directamente desde la roca. Si hueles a orina de animal, seguramente esté cerca.

La Guarida

Tipo de Escena: Desafío Secundario/Obstáculo

Esta cueva poco profunda es descubierta en la intersección de dos cañones. En su interior, la cueva está a oscuras y apesta a podredumbre. El suelo es de roca sólida cubierta de huesos sueltos y carne momificada de forma natural encajonada en capullos de roca. Estos son los restos de las antiguas víctimas petrificadas de la Boca, a las que les ha sido succionada la carne y los jugos.

Más allá de esta repugnante cámara hay una grieta en la roca que conduce a otra cámara. Cruzar este salvaje osario requiere una prueba de Estabilidad de 3 puntos, y conduce a “El Nido”.

Este es un lugar ideal para que la Boca ataque, surgiendo del suelo de piedra con una ducha de huesos marrones y podridos.

El Nido

Tipo de Escena: Ventaja Adicional

Esta cámara—poco más que una gran grieta en las rocas—tiene un suelo de sedimento aglomerado reunido alrededor de una pila de piedras suaves, ovoides, como la encontrada en el sótano de Thomas. Éstos son los huevos de la Boca. Hay una docena de huevos aquí, cada uno del tamaño de un huevo de avestruz o de un balón de fútbol, y con un peso de casi cinco kilos.



Consulta las escenas “El Sótano” y la entrada de la Boca en la Piedra para más información o pistas en esta escena. Consulta la escena “La Criatura Ataca” para ver los efectos de llevar una de estas piedras.

El Templo

Tipo de Escena: Principal

En el extremo más al norte de la cima montañosa, ciertos pueblos antiguos han erigido un templo de rocas alienígenas amontonadas y enredaderas entretejadas. En el corazón de este templo hay una estela grabada con antiguos secretos de los Mitos en varias lenguas

muertas. Las palabras en esta piedra brillan a la luz del sol como si fueran de cristal. La piedra está caliente al tacto, manchada con huellas dactilares sanguinolentas, y emite un débil zumbido eléctrico.

- (Pista clave) Varios efectos personales de Thomas Fell están aquí: su chaqueta, su diario de bolsillo, una navaja de hoja recta con sangre incrustada, sus zapatos, una fotografía de sus chicos cuando eran jóvenes.
- (Pista clave) El diario de bolsillo de Thomas revela su locura en aumento. Sus escritos se tornan más febriles, menos ordenados y menos científicos, culminando

en su informe lleno de expectación acerca de su ignorante manejo de la estela del templo: Ha lanzado un hechizo con éxito y está extático por ello. Ha “absorbido” la “piedra-llave mística del viajero” y ahora puede “viajar libremente de piedra a piedra, según parece!”

- (Pista clave) El diario de Thomas también revela que está buscando más “huevos” para llevarse los en su viaje.
- **Recogida de Pruebas o Supervivencia** revelan que alguien ha estado viviendo aquí, aparentemente comiendo enredaderas y bebiendo savia, durante varios días.
- **Antropología** sirve para darse cuenta de que el estilo de este templo es similar a un templo del viajero inca, pero la estela se parece más a un mojón vikingo. Los grabados en su superficie están mucho más ordenados y son más complejos que los de la estela del sótano de Thomas; probablemente sea un texto complejo, en vez de simples marcas o escrituras ceremoniales.
- El uso de **Ciencias Ocultas** sugiere que esta piedra es otro “transmisor” de objetos, pero es fácil determinar que no parece funcionar por simple contacto. Los grabados en la estela deben de ser un hechizo, y si es así, probablemente la piedra esté “caliente” porque ya haya sido lanzado.

Esta escena está concebida para ofrecer un atisbo de la locura y la peligrosidad de Thomas Fell. Más aún, está pensado para que los jugadores y sus personajes piensen que han llegado demasiado tarde—Thomas Fell ya se ha teletransportado, marchándose sin ellos. Parecen haber sido abandonados aquí.

Esta escena da paso a “El Asesino” cuando creas que el momento dramático es el más adecuado para presentar a Thomas Fell, que aún se encuentra en la cima con los personajes (aún está buscando la guarida de la Boca, para poder llevar sus huevos a otras tierras). Cuando llegue el momento, Thomas vuelve al claro del templo y encuentra a los PJs metiéndose en sus cosas.

La Criatura Ataca

Tipo de Escena: Reacción de Antagonista

Cuando necesites un golpe dramático o una dosis de acción desesperada, haz que la Boca en la Piedra surja de alguna roca cercana y ataque a los PJs. La mayor parte de la información que necesitas para describir el ataque puede encontrarse en la reseña del monstruo en la p. 18. La Boca está igualmente dispuesta a salir dramáticamente y arrancar de un mordisco la cabeza de un superviviente medio petrificado en las escenas “Víctimas del Monstruo”, si lo prefieres. Presenciar un ataque de estas características supone el riesgo de perder 4 puntos de Estabilidad.

La Boca sólo ataca a un personaje que lleve uno de los huevos si *todos* los personajes llevan huevos. La Boca está místicamente compelida a *querer* que se lleven sus huevos para incubarlos en otros anillos de obeliscos, pero también está instintivamente compelida a custodiar sus huevos para incubarlos después. Equilibra dichos impulsos intentando alimentarse primero de sujetos que no lleven huevos, y atacando a los portadores de huevos sólo si no hay otros objetivos disponibles.

Si esta es una aventura individual para ti, no temas que la Boca devore a un PJ o dos. En las aventuras de Cthulhu, la muerte es de esperar.

El Asesino

Tipo de Escena: Principal (Clímax)

Esta escena, que puede superponerse a la escena “El Templo”, si decides que Thomas Fell esté presente cuando los personajes alcanzan el templo, es el clímax de la aventura. Es una escena sencilla, que puede jugarse de numerosas maneras. Deja que la aproximación de los jugadores determine el tono final (Ten en cuenta, sin embargo, que si Thomas Fell ataca a los PJs directamente, puede ser herido críticamente en la lucha resultante, lo que puede disipar la tensión cuando llegue el momento de cortar la piedra de sus entrañas ya que “va a morir de todos modos”).

Cuando Thomas aparezca en esta escena, está semidesnudo, gris por la suciedad, e iluminado desde dentro por relucientes runas rojas grabadas en la piedra que ha absorbido en su cuerpo. Si es necesario, puede explicar como se ha hecho “uno con la piedra” con un poco de soliloquio del villano.

Thomas deja de luchar una vez haya sido **gravemente herido** (consulta la p. 63 de *El Rastro de Cthulhu*). Con fines dramáticos, tiene éxito automáticamente en todas las tiradas de Consciencia para poder ofrecer información esencial. Si de algún modo es herido hasta el punto de estar técnicamente muerto (Salud -12 o menos), se mantiene al borde de la muerte, consciente y lúcido, exclamando “Es la piedra, creo... ¡manteniéndome vivo!” Esto es correcto, ya que no dejará que los personajes se libren—el único camino a casa es asesinar a Thomas Fell.

Las pistas apalancadas o los gastos de habilidades Interpersonales (que valen 2 puntos) pueden emplearse para reducir riesgos en la

prueba de Estabilidad por matar a Thomas coaccionándolo para que baje su escopeta y afronte su situación—dejando claro que él está optando por una situación de vida o muerte. Thomas, loco y obsesionado con las piedras del templo, no volverá a casa. “¿Por qué ir hacia atrás cuando puedo ir hacia delante, a nuevos lugares y nuevas visiones?” dice. “¿Por qué no ver a qué otros lugares pueden llevarnos estas piedras?!”

Si se ve obligado a ello, desafía a los personajes: “Si queréis esta piedra, tendréis que matarme. No volveré a mi casa pequeña y patética cuando hay un mundo entero por ver”. Empleará **Escaramuza** en defensa propia, y está dispuesto a matar, pero probablemente sea superado por los personajes.

Uno de ellos debe proceder, a continuación, a asesinar al hombre y coger la piedra. Esto es una escena de pura interpretación, en la que las relaciones que los jugadores planearon para sus personajes finalmente se resuelven en una elección difícil. Asegúrate de que tengan tiempo de debatir entre ellos e interpretar la reacción de cada PJ ante la situación, pero no tanto tiempo como para que su debate detenga el ritmo. La Boca en la Piedra surge cerca si los personajes se toman más tiempo del necesario.

En la rara posibilidad de que los personajes elijan viajar a algún otro lugar nuevo con Thomas Fell, tienes varias opciones adicionales para finalizar la historia:

- Thomas Fell se teletransporta sin ellos, abandonándolos en la cima montañosa para morir—un triste final que irónicamente traiciona el título de la historia.

- Thomas Fell los teletransporta a todos a las ruinas de alguna ciudad vasta e imposiblemente alienígena, quizá en un mundo alienígena. Los personajes se encuentran rodeados de obeliscos... y enormes tentáculos provenientes de una gran boca flotante que se sacude sobre ellos. Todos son consumidos por estas enormes fauces, incluido Thomas Fell. Quizá sus fantasmas aparezcan en un relato subsiguiente.
- Todos los personajes se teletransportan en un clímax dejado en suspense, sin revelar jamás su destino, a menos que desees traer a estos personajes de vuelta (posiblemente como PNJs) en algún relato que continúe éste.

Conclusión y Secuelas

Cualquier personaje que sobreviva puede sin duda seguir adelante en otras historias ahora que han sido expuestos a la verdad de las estelas. Para mezclar escenarios de investigación tradicional en las potenciales aventuras de extensión mundial que son posibles gracias a las piedras de teletransporte, considera las opciones siguientes:

- Las piedras en sí mismas se convierten en materia de investigaciones sucesivas, a medida que los personajes intentan recobrarlas de sectarios depravados, orgullosos agentes de arte del mercado negro, y ciudades perdidas a lo largo y ancho del mundo.
- Las piedras se convierten en el motivo de varios robos y asesinatos mientras los personajes persiguen a otra organización que busca recuperar las piedras por sus propios motivos nefastos.

- Los personajes descubren que la mayoría de piedras de teletransporte en el mundo están hechas pedazos y arruinadas, útiles ahora tan sólo como guías a antiguos misterios y ciudades perdidas, que deben ser alcanzadas a través del viaje tradicional. En este caso, las piedras sólo sirven para introducir a los personajes en el mundo de lo oculto —y cualquier hechizo de los Mitos que decidas ocultar en el templo de la cima montañosa al que los personajes tienen ahora acceso.

Un estilo alternativo, más complejo, de relato sucesivo convierte a los PJs introductorios de esta historia en PNJs. Tus secuelas presentan a los nuevos personajes personalizados de los jugadores como investigadores indagando sobre la desaparición de Jan Joyce-Cleveland (por ejemplo) o sobre los artefactos que están apareciendo en el mercado negro gracias a Knox Makepeace (por ejemplo).

Sea lo que sea lo que meta a estos nuevos investigadores en la mezcla, los jugadores se hallan descubriendo los destinos definitivos de sus personajes previos a través de la mera persecución de pistas con sus nuevos personajes. Puede que trabajen con el detective Wright mientras investigan el asesinato de Makepeace. Pueden formar parte de una investigación por toda la ciudad del secuestro de Joyce-Cleveland. Pueden encontrarse enfrentándose contra un culto que usa estelas, o viajeros saqueadores dirigidos por un enloquecido Kenneth Fell.

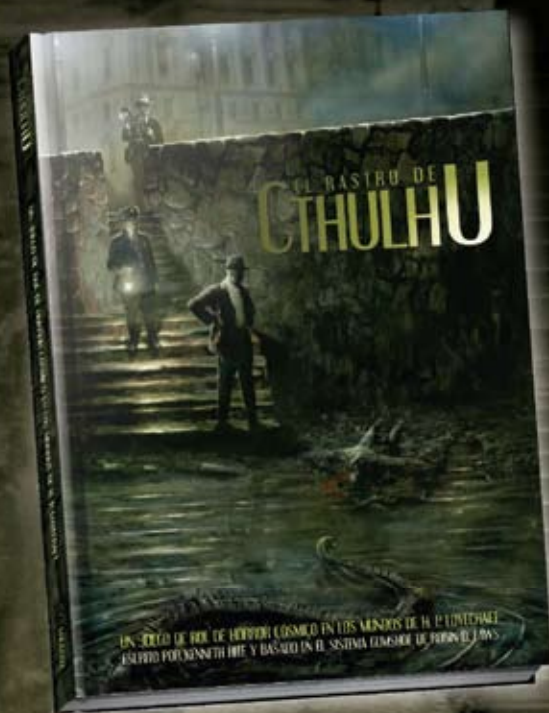
Una vez que esta historia termine, todos los supervivientes son tuyos para que juegues con ellos.

EL RASTRO DE CTHULHU

Horrores ocultos en la historia de la humanidad

En lo que sólo puede ser calificado como su obra maestra, el aclamado experto en lo extraño Kenneth Hite aúna su enciclopédico conocimiento de los más secretos detalles de la Historia con su dominio de los relatos de horror de H.P. Lovecraft. El Rastro de Cthulhu lleva esta cósmica abyección hasta la década de 1930, un tiempo en el que la sigilosa locura de los Primigenios se entremezcla con la crueldad del totalitarismo global que se cierne sobre el mundo.

El revolucionario sistema de reglas GUMSHOE, diseñado por el laureado Robin D. Laws, cambiará el modo en el que juegas las partidas de investigación. Agiliza el juego, para garantizar que los personajes siempre dispongan de las pistas necesarias para seguir adelante, a través de granjas putrefactas, bibliotecas prohibidas y helados laberintos antárticos... Seguir adelante, hacia su confrontación con remotas verdades, demasiado horrendas para que las asimile una mente humana.



edge®

WWW.EDGEENT.COM