



METROPOLIS

Una aventura para “El Rastro de Cthulhu” de María Robledo Catalán

“Metrópolis” es una aventura para “El Rastro de Cthulhu”. Está ambientada en Berlín a finales de 1926 y su estructura se divide en 4 escenas. Aunque está pensada para jugarla en modo pulp, puede adaptarse a estilo clásico sin excesiva dificultad. Se recomienda para 4 o 5 jugadores experimentados y tiene una duración prevista de 3 a 4 sesiones.

A lo largo del texto, el Guardián dispondrá de información adicional sobre época, lugares y PNJs históricos. En el Apéndice I, se adjuntan varias ayudas gráficas y un esquema de la aventura. En el Apéndice II, encontrará 4 personajes listos para jugar.

Berlín

Berlín en los años 20 era una ciudad de marcados contrastes. A la pobreza y la corrupción se unía una fértil creatividad en las ciencias y las artes (cine, música, arquitectura...). Era relativamente común la prostitución en familias por lo demás honorables y existía toda una cultura alrededor de las drogas (en especial la cocaína). Los jóvenes querían romper con la moral del pasado, que había arrastrado a toda una generación a las trincheras de la Gran Guerra, y en general, veían pocas perspectivas de lograr un mundo mejor. Los conservadores (entre ellos los nazis) consideraban Berlín una ciudad decadente y pecaminosa que debía ser purgada.

Recomendaciones musicales

Los temas instrumentales de la banda sonora, creada en 1984 por Giorgio Moroder, para su controvertida restauración de Metrópolis, son una buena opción para darle un toque pulp a la aventura.

El gancho

Dependiendo de las clases de investigadores que haya en el grupo, hay varias opciones para introducirles en la aventura:

- Actor/Artista/Dileante: El mundillo artístico de Berlín se levanta con la sorprendente noticia de que André Mattoni, un actor conocido del investigador, ha desaparecido.

- Policía/Detective Privado: Se le encarga investigar la desaparición del actor André Mattoni. La denuncia llega a través de su novia, una crítica de cine llamada Lotte Eisner

- Periodista/ Escritor: Su editor le encarga efectuar una entrevista al actor André Mattoni y se encuentra con que ha desaparecido, con el evidente interés periodístico que ello conlleva.

- Otros: El investigador es amigo personal de André Mattoni y se entera de que ha desaparecido.

La terrible verdad

Thea von Harbou, guionista de cine y esposa del director Fritz Lang, pertenece desde hace años a Vrill, un grupo esotérico con fuertes conexiones con el Partido Nazi. Ha conseguido un libro titulado “Von denen verdammt”, que explica como convocar a Cyäegha y la localización del antiguo templo en el que permanece prisionero. Vrill pretende liberar al primigenio y obtener su ayuda para que el Partido Nazi se haga con el control absoluto del país.

María Orsic, una medium de Vrill, ha conseguido contactar con Cyäegha. Siguiendo sus instrucciones, Vrill ha construido una armadura enormemente tecnificada, que permite al Primigenio tomar posesión del cuerpo de un acólito. Para ello, han utilizado a Brigitte Helm, una joven actriz que trabaja en la última película de Thea, que cumplía todos los requisitos como recipiente.

Para que Cyäegha escape es necesario liberar al menos a uno de los Vaeyen que le aprisionan, realizando un ritual que implica un cuantioso sacrificio en vidas humanas. Una vez liberado, Cyäegha exige disponer del control de un millar de

mentes, para ofrecerlas a sus hermanos primigenios, que retornaran y dominarán la tierra. Aunque esto último, es algo que Vril no sabe.

Vril ha estado utilizando los estudios UFA, donde Thea von Harbou está rodando su última película, como guarida. Y su conexión con el Partido Nazi para conseguir víctimas para el sacrificio entre las clases sociales prescindibles. Para que Cyäegha pueda acceder a un millar de mentes, Thea pretende utilizar su película, insertando en una escena en la que se ve a un monje leyendo un código, una sugestión hipnótica para controlar a los espectadores. De esa forma, se entregarán en sacrificio a los primigenios.

Mattoni es un actor de origen austriaco, cuya familia lleva vigilando el sueño de Cyäegha desde el siglo XVII, cuando uno de sus antepasados se sacrificó para dismantelar su culto en Freihausgarten, un pueblo de la región de Westfalia, en el noroeste de Alemania.

Sabe que Thea ha estado allí investigando el antiguo culto a Cyäegha, y desde entonces la vigila. Para ello, se las ingenió para protagonizar la última película en la que trabaja Von Harbou: Metrópolis. Pero Fritz Lang, famoso por su mal carácter, le despidió a las pocas semanas de rodaje.

Recientemente, aceptó un empleo como secundario en una película rodada en los estudios UFA, para poder vigilar más de cerca a Thea y poco después desapareció.

El esqueleto

En **Sospechosos habituales**, los investigadores registrarán la casa de Mattoni y seguirán sus últimos pasos, preguntando a sus contactos habituales: familiares, compañeros de trabajo y amigos.

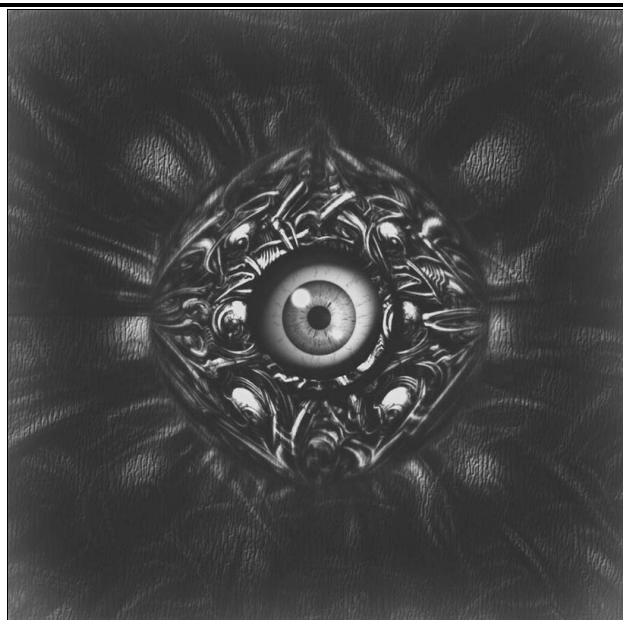
En **Atando cabos**, descubrirán las terribles implicaciones de la trama, que van mucho más allá de la desaparición de un solo hombre.

En **Tomando medidas**, deberán urdir un plan a contrarreloj para evitar la liberación de Cyäegha. ¿Podrán conseguirlo a tiempo?

En **Al rescate**, ¿conseguirán su objetivo? ¿Sobrevivirá Berlín, y por extensión el mundo, a esta terrible noche?

Condición de victoria

El objetivo es evitar que Vril lleve a cabo sus siniestros planes. Adicionalmente, deberán conseguir que los implicados en la trama contra su voluntad (como es el caso de André Mattoni, Brigitte Helm y el resto de personas desaparecidas) sobrevivan.



Cyäegha

Su forma es la de un ojo verde rodeado por una masa de tentáculos de oscuridad. Permanece atrapado bajo el monte Dunkelhügel (La Colina Oscura) en Alemania, y su único propósito es liberarse y destruir el mundo.

En el pasado, Cyäegha fue adorado por los habitantes de Freihausgarten, que le erigieron un templo y ofrecían sacrificios humanos para apaciguarle. Bajo el control mental del primigenio, subían a la colina a realizar sus oscuros ritos y no recordaban nada al día siguiente.

El culto fue abolido en el siglo XVII, por un joven sacerdote que según la leyenda, destruyó el templo sólo con sus manos y unas palabras sagradas, y colocó allí a los Vaeyen, unos antiguos espíritus sellados en cinco estatuillas, para guardar el sueño de Cyäegha, lo que le costó la vida. Los cinco Vaeyen son:

- La Luna Verde.
- El Fuego Blanco (que es más oscuro que la noche)
- La Mujer Alada.
- La Oscuridad Blanca (que es más roja que el fuego)
- La Luz Negra.

Escena 1. Sospechosos habituales

En casa de Mattoni

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Anticuario

Mattoni vive en una finca de vecinos que ha conocido tiempos mejores, pero que al menos está limpia. En cuanto pasen del portal, les interceptará Karl, el portero. Habla alemán con un acento extraño. Cualquier personaje con Idiomas (Polaco) o Antropología lo identificará como procedente de Europa del este (concretamente, de Polonia). No les facilitará la entrada a la vivienda de Mattoni, salvo que sean policías o usen **Burocracia/Jerga Policial**. Si los investigadores hacen las preguntas oportunas y usan **Adulación** o **Consuelo**, les dirá lo siguiente:

- Mattoni es un tipo solitario pero buena persona.
- Hace tres días que no lo ve entrar a su piso, y no es habitual que no pase por casa durante tantos días.
- Sale muy pronto por las mañanas para ir a rodar a los estudios y no vuelve hasta altas horas de la noche.
- Alguna vez llega achispado, pero nunca borracho. No monta jaleo ni da problemas, y jamás ha llevado mujeres de mala reputación.
- A veces viene a recogerle una señorita apellidada Eisner. Una chica joven, muy agradable, que trabaja en una revista de cine. Con **Historia del Arte** o **Historia Oral**, recordarán que hay una tal Lotte Eisner que es redactora en Film-Kourier. Gastando **un punto en Historia Oral** sabrán que en las revistas de cotilleos se dice que sale con Mattoni.
- Recibe la visita a menudo de un compatriota suyo apellidado Morgan, que debe trabajar en un cabaret, porque a veces le deja entradas. **Historia del Arte** o **Historia Oral**, recordarán que Paul Morgan es el dueño del Kabarett der Komiker (Cabaret de los Cómicos).

Evaluar sinceridad les hará percatarse de que oculta algo. Usando **Interrogación** o **Intimidación**, confesará que no tiene el pasaporte en regla y le da miedo que le deporten.

El piso de Mattoni está atestado de libros y papeles. Tiene una habitación, un cuarto de baño y un comedor pequeño, que a juzgar por el mobiliario, utiliza como despacho. Apparentemente, todo parece en orden.

En las diversas habitaciones, esto es lo que pueden encontrar buscando en los lugares adecuados y usando **Recogida de pruebas**:

Dormitorio:

- Toda la ropa de Mattoni permanece en el armario.
- La cama está hecha.
- En la mesita de noche hay un libro: la biografía de un sacerdote del siglo XVII apellidado Heinrich. En ella se cuenta como desmanteló un extraño culto herético en Freihausgarten (westfalia), que realizaba sacrificios humanos a una deidad pagana llamada Cyäegha en el monte Dunkelhügel, pagándolo con su vida.
- Debajo de la cama hay una maleta vacía.

Cuarto de baño:

El cuarto de baño está lleno de fotografías secándose y material de revelado. Los personajes que tengan **Fotografía**, verán que se trata de un equipo de fotografía profesional bastante caro. Hay dos tipos de fotografías claramente diferenciados:

- Algunas de ellas muestran lo que parece el rodaje de una película. Con **Fotografía** o **Habilidad Artística**, verán que han sido realizadas por un fotógrafo experto. Con **Historia del Arte** o **Historia Oral**, reconocerán a Ramon Navarro y Norma Shearer entre las personas que aparecen en las fotografías
- Las otras muestran a un grupo distinto de personas en un lugar que también podría ser un plató cinematográfico, pero parece mucho más pequeño y decrepito. La mayoría de las fotografías muestran a una joven con una armadura que le hace parecer un robot. Permanece tumbada en un extraño artilugio al que aplican electricidad y del que saltan chispas. En algunas de ellas, de fondo, se ve un grupo de lo que parecen extras de la película. Con **Recogida de pruebas**, distinguirán varias personas al fondo con lo que parece una especie de uniforme militar. Con **Fotografía** o **Habilidad Artística**, verán que se han tomado mal y sin flash. Si gastan **1 punto en Fotografía**, notarán que quien las ha hecho, estaba oculto tras algún objeto. Gastando **1 punto en Habilidad Artística**, sabrán que los rayos son demasiado realistas para ser un efecto especial.

Despacho:

- Un mapa antiguo de la región de Westfalia, con varias chinchetas indicando algunas montañas y pueblos (entre ellos, Freihausgarten y el monte Dunkelhügel).
- Un libro con aspecto de ser antiguo titulado "Liyuhh". Con **Arqueología** o **Historia del Arte** sabrán que es del siglo XVIII. Con Ciencias Ocultas pueden

saber que es una traducción alemana de los Textos de R'lye a partir de ediciones chians y latinas, y que contiene información sobre Cyäegha.

- Varias cartas de anticuarios de toda Alemania dirigidas a la atención de Andreas Leo Heinrich von Mattoni (su verdadero nombre), señalando la imposibilidad de encontrar el libro solicitado (sin especificar de cual se trata). Si gastan **1 punto en Recogida de pruebas**, les llamará la atención una de un anticuario de Berlín llamado Emil Benjamin, que dice que dispuso de un ejemplar, pero que lo vendió hace un par de años.

Liyuhh

- Tiempo de lectura: 1.260 h.
- Tiempo comprensión: 60 h.
- +2 puntos a cualquier Habilidad de Investigación relacionada con Cthulhu (a elegir por el Guardián)
- +5 a Mitos de Cthulhu
- + 1 Punto de potencial de Magia

*Contactar con Cyäegha (Encantamiento)

- Dificultad Control Estabilidad: 5 (4 con Ciencias Ocultas, 3 con un gastos de 1 punto en Ciencias Ocultas)
- Coste: 3 de estabilidad o de Magia y 1 de Cordura.
- Tiempo: Una hora mirando fijamente.

*Hipnotizar (Encantamiento)

Este hechizo permite al lanzador dominar mentalmente a la víctima, que debe tener algo de sangre humana corriendo por sus venas. Al finalizar el hechizo, no recordará nada.

- Dificultad Control Estabilidad: 5 (4 con un gasto de Hipnosis)
- Oposición: El lanzador enfrenta su Estabilidad contra la Estabilidad de la víctima.
- Coste: 2 de Estabilidad.
- Tiempo: Una ronda para lanzarlo.

Con Lotte Eisner

Tipo de escena: investigación

Pista clave: Estudios UFA

Lotte es una treintañera, que aparenta menos edad. Tiene aspecto de persona tímida, pero es inteligente y muy incisiva. Trabaja en una revista de cine llamada Film Kourier y conoció a Mattoni hace unos años, cuando iba a protagonizar Metrópolis, la nueva película de Fritz Lang. Le hizo una entrevista que nunca salió a la luz, dado que fue despedido poco después, pero iniciaron una relación intermitente que dura desde entonces.



Film-Kourier

Film-Kourier fue una de las primeras revistas de cine alemanas. Fue fundada en 1919 como un programa de venta en los cines y creció hasta convertirse en revista. Lotte Eisner fue su redactora más conocida y la primera mujer alemana dedicada a la crítica cinematográfica.

Está preocupada por Mattoni, así que si usan **Consuelo**, contestará a todas sus preguntas:

- Hace tres días que no sabe nada de Mattoni.
- Es una persona muy independiente pero no es la clase de hombre que se marcha sin decir a donde va.
- No tiene vicios más allá de los habituales en Berlín, y duda de que tenga enemigos.
- No tiene familia ni muchos amigos, a excepción de Paul Morgan, un actor austriaco como él, que regenta el Cabaret de los Cómicos.
- Últimamente estaba nervioso y preocupado.
- Recientemente aceptó un trabajo como secundario, muy por debajo de sus expectativas profesionales habituales, en una película que está rodando Ernest Lubitsch para la Metro Goldwyn Meyer: El Príncipe Estudiante. Los protagonistas son Ramon Novarro y Norma Shearer.
- Con un gasto de **1 punto en Consuelo**, les confesará que desde su despido por parte de Lang, está un poco obsesionado con su nueva película, Metrópolis. A menudo le pregunta sobre el tema, debido a su trabajo como periodista.
- Con un gasto de **2 puntos en Consuelo**, les dirá que ha llegado a pensar que aceptó ese empleo porque el rodaje se está llevando a cabo en los estudios UFA, donde Fritz Lang está todavía rodando Metrópolis.
- No tiene claro por qué despidió Lang a Mattoni, pero cree que su mujer, la guionista Thea von Harbou le aconsejó que lo sustituyera. Se dice que fue ella la que seleccionó a la estrella femenina, una chica nueva llamada Brigitte Helm.

- Respecto a Lang, le ha entrevistado en varias ocasiones. Es un auténtico genio, pero tiene muy mal carácter.
- Respecto a Thea von Harbou, no la ha entrevistado nunca: no concede entrevistas a periodistas judíos. Es simpatizante del Partido Nazi.

En los Estudios UFA

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Puerta trasera

Los estudios UFA se encuentran a las afueras de Berlín y están formados por varios edificios de ladrillo, de líneas rectas y con aspecto de fábricas. Si los personajes tienen un mínimo de **Crédito 3** o son de la Policía, conseguirán que el guardia de la puerta les deje pasar. Usar **Burocracia** o **Interrogación** con el guardia permitirá que les responda a lo siguiente:

- Según el registro de entrada, André Mattoni entró a los estudios por última vez hace tres días a las 19.00 horas. Ese día estaba él de guardia.
- A partir de las 20.00 horas ya no suele haber casi nadie trabajando, excepto cuando se rueda por la noche. Por la noche se suelen hacer trabajos de mantenimiento o de entrega de material.
- Los estudios tienen una puerta principal y una puerta de servicio, por donde entran los camiones del material o los extras.
- Hay dos copias de la llave de la puerta de servicio: la tiene el jefe de almacenes (que sólo trabaja por el día) y la que tiene el guardia de la puerta principal. Con un gasto de **1 punto de Adulación** o **Consuelo**, les dirá que cuando el jefe de almacenes no está, deja la llave colgada junto al muelle de descarga, para que los de la casa puedan abrir sin tener que ir a la puerta principal a pedir que les abran.
- No figura hora de salida de Mattoni, lo que implica que no salió por la puerta principal. Con **Evaluar sinceridad**, notarán que el guardia miente. Con **Interrogación** o **Intimidación**, confesará que se quedó dormido un rato y Mattoni pudo haber salido en ese momento.

UFA

Fue el estudio de cine más importante de Alemania hasta los años 40. Se creó en 1917 en Berlín, para ofrecer servicios de información y propaganda durante la I GM, y fue privatizado en 1921. El estudio conoció una gran expansión financiera a finales de los años 20, pero sufrió un duro golpe con el fracaso en taquilla de Metrópolis de Fritz Lang, en la cual había invertido casi 7 millones de marcos.

En el set de rodaje de: El Príncipe Estudiante

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Cabaret de los Cómicos

Cuando lleguen al plató donde se rueda "El Príncipe Estudiante", todas las luces estarán apagadas. El plató está vacío y en él sólo encontrarán a Ernest Lubistch, director, y a Hanns Kräly, guionista. El resto del equipo ha ido a rodar exteriores con John M. Stahl, el segundo director.

Lubistch es un hombre bajo, con una amplia sonrisa y nariz ancha, que fuma un enorme puro. Kräly es alto y con pinta de deportista. Usando **Interrogación**, les dirán lo poco que saben sobre Mattoni.

- Es muy trabajador y de buen carácter, pero poco hablador.
- Hace casi una semana que Mattoni no rueda, dado que su papel es muy pequeño y ya se han hecho casi todas las escenas en las que aparece.
- Era frecuente verlo por allí aunque no le tocara grabar, pero desde hace tres días, ni siquiera se ha pasado.
- Es muy aficionado a la fotografía y a menudo llevaba su cámara para hacer fotos del rodaje.



El Príncipe Estudiante

Rodada por MGM en los estudios UFA en 1927. Dirección: Ernest Lubistch y John M. Stahl (sin acreditar)

Protagonistas: Ramón Novarro y Norma Shearer. André Mattoni hace el papel del Conde Asterbeg, aunque no aparece en los títulos de crédito.

El camerino de Mattoni es compartido (sólo los actores principales tienen camerino individual) y bastante espartano: espejos con luces para

maquillarse, sillas parecidas a las de los barberos y varias perchas para la ropa. Cada actor tiene su silla asignada, con el nombre escrito en una etiqueta. Utilizando **Recogida de pruebas**, esto es lo que pueden encontrar:

- En el canto del espejo hay dos fotos:

* Una en la que Mattoni está con sus compañeros de rodaje (con **Historia del Arte** o **Historia Oral**, a Ramon Novarro y Norma Shearer). En el dorso pone: Rodaje de "El Príncipe Estudiante", 1926.

* Una de una joven sentada en una mesa de oficina. En la parte trasera pone: "Lotte en la redacción de Film Kourier, 1925". Con **Historia del Arte** o **Historia Oral**, sabrán que Film Kourier es una conocida revista de cine y Lotte Eisner una de sus reporteras. El gasto de **1 punto en Historia Oral** les revelará que en las revistas de cotilleos se dice que sale con Mattoni.

- Medio oculta por la pata de la mesa, hay una entrada del Kabarett der Komiker (Cabaret de los Cómicos) muy estropeada. Con **Historia del Arte** o **Historia Oral**, sabrán que se trata de un local situado en el centro de Berlín, en el que recientemente se ha estrenado una obra satírica sobre Hitler.



Cabaret de los Cómicos

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: la SA

Cuando los investigadores lleguen al Cabaret de los Cómicos, lo encontrarán patas arriba, mostrando signos recientes de algún tipo de disturbio. Entre los restos de mobiliario y cristales rotos, encontrarán a Kurt Robitschek y Paul Morgan, los dueños del cabaret. Robitschek es un hombre de rostro redondo, que no deja de moverse y gesticular nerviosamente. Morgan, de complexión fuerte y con

unas incipientes entradas, lleva un vendaje que le cubre parte de la frente y un ojo morado.

Al llegar, los jugadores escucharán el final de la conversación que mantienen. Robitschek insiste en que Berlín se está convirtiendo en un lugar peligroso y que deberían marcharse a EEUU, argumentando que el cabaret podría ser rentable allí. Morgan, por su parte, intenta quitarle importancia al asunto, mientras insiste en que la situación Burocracia es algo pasajero.

Ante las preguntas de los personajes y si usan **Consuelo** o **Adulación**, esto es lo que pueden decirles:

- El cabaret fue atacado hace tres días por miembros de la SA, que destruyeron el local y se llevaron a algunos de los clientes en camiones. Los personajes con **Historia Oral** o **Burocracia** sabrán que la SA es el brazo armado del Partido Nazi.

- Morgan fue agredido cuando intentó evitarlo. Se lo habrían llevado a él también, de no llegar en ese momento Robitschek con la policía, haciendo que se dieran a la fuga.

- Reciben a menudo amenazas por el contenido de sus obras, sobre todo desde que se representa "Quo Vardis", una sátira sobre Hitler.

- La policía no les hace gran cosa a la SA, alegando que son simples borrachos. Pasan la noche en el calabozo y al día siguiente salen a la calle sin cargos.

- Son frecuentes los rumores de que están desapareciendo gente pero a nadie parece importarle.

- Morgan es amigo de Mattoni desde antes de que ambos viniesen de Austria.

- Morgan no ve a Mattoni desde la noche del ataque, por lo que podría ser una de las personas que se llevaron.

Si usan **Evaluar sinceridad**, verán que realmente no sabe a quién se llevaron y a quién no. Con un gasto de **1 punto en Evaluar sinceridad**, verán que está tan asustado como Robitschek, pero que finge lo contrario.

Policía

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: ninguna

Si los investigadores pertenecen a la Policía Criminal de Berlín (Kripo) o tienen un mínimo de **Crédito 3** y usan **Burocracia** o **Jerga policial**, comprobarán que la Policía no tiene ningún detenido ni cadáver sin

identificar, cuya descripción pueda corresponder a la de Mattoni.

Con un gasto de **1 punto en Burocracia o Jerga Policial**, se enterarán de que en los últimos meses se han incrementado las denuncias de desapariciones, pero que la Kripo no tiene capacidad (ni muchas ganas) de investigarlo.

Con un gasto de **2 puntos en Burocracia o Jerga Policial**, descubrirán que la SA provoca cada vez con más frecuencia conflictos callejeros (los llamados *zusammenstöße* o colisiones) pero que oficialmente no están siendo investigados.



La SA

Las Sturmabteilung o SA (Sección de asalto) eran las milicias paramilitares del Partido Nazi. Eran conocidos como los “camisas pardas” por el color de sus uniformes. Fueron creadas por Hitler a principios de los años 20, como guardaespaldas para vigilar las reuniones del partido, y crecieron en importancia, llegando a tener varios miles de miembros. Promovieron actos vandálicos y peleas, y ayudaron en gran medida al ascenso al poder de Hitler en la siguiente década.

Bajos fondos

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: ninguna

Los personajes que usen **Bajos fondos**, descubrirán que entre la clase criminal berlinesa se ha extendido el rumor de que está desapareciendo gente socialmente mal considerada, sin que se vuelva a saber de ellos ni aparezcan los cuerpos. Con un gasto de **1 punto en Bajos Fondos**, les dirán que las desapariciones no están relacionadas con ninguno de los grupos criminales habituales de Berlín, y que se parece ser que la SA está involucrada.

Escena 2. Atando cabos

En el anticuario

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Sociedad Vril

Cuando contacten con la tienda de Emil Benjamin, el anticuario de Berlín que dice haber tenido el libro que buscaba Mattoni, les dirán que murió repentinamente el pasado mayo.

Su hijo, Walter, un joven con cabello rizado y gafas redondas, es escritor y quiere traspasar la tienda para marcharse a estudiar a Moscú. Si usan **Evaluar sinceridad**, verán que está nervioso y asustado. Si usan **Consuelo o Interrogación**, les dirá que la muerte de su padre fue algo muy extraño y que le da miedo terminar igual que él: murió de unas extrañas fiebres que ningún médico pudo reconocer, delirando y gritando sobre “El exterminador”.

Si son educados y usan **Consuelo o Interrogación**, buscará en el archivo y les dirá lo siguiente:

- El libro que Mattoni buscaba se titula “Von denen verdammten” (De los condenados) y se trata de un ejemplar único y de gran valor del siglo XVIII. Usando **Ciencias Ocultas**, sabrán que se trata de un libro que habla sobre el culto a Cyäegha.
- Su padre lo adquirió en un lote, junto con algunos otros libros viejos de escaso valor, en abril de 1925.
- Walter recordará que su padre comentó que el hombre que se lo había vendido decía que se trataban de las pertenencias de Fritz Haarman, pero que él no le creyó. Con **Historia Oral** sabrán que fue un asesino de Hannover condenado a muerte en 1925.
- El vendedor figura simplemente como Sr. Charles.

Fritz Haarman

Conocido como “El Vampiro de Hannover”, fue un famoso psicópata alemán condenado a muerte por los asesinatos de 27 adolescentes (aunque se cree que pudieron ser más de 100). Cometió sus crímenes con la ayuda de 2 cómplices: Hans Grans (condenado a cadena perpetua) y un tal Charles (al que no se pudo atrapar). Hasta su ejecución en abril de 1925, mantuvo que un ser desconocido tomaba posesión de su cuerpo, incitándole a matar, y solicitó que en su tumba pusiese: “Yo soy el exterminador”. Un año después, la prensa se hizo eco de la desaparición de numerosos adolescentes.

- El libro se vendió el pasado mayo. Con el gasto de **1 punto en Interrogación o Intimidación**, conseguirán la dirección a la que fue enviado: la sede de la Sociedad Vrll, a las afueras de Berlín.

“Von denen verdammten” (De los condenados)

Es obra de Kazaj Heinz Vogel, un inmigrante alemán que regresó de América para escribirlo, a finales del siglo XVIII. El libro fue publicado y prohibido de inmediato, aunque hay copias xerografiadas en bibliotecas alemanas de acceso restringido. A día de hoy, el paradero del original se desconoce.

En 1907, Edith Brendall, una chica con memoria fotográfica reescribió el libro y lo publicó por su cuenta, ya que ningún editor quería hacerlo. En 1910 desapareció y encontraron su cadáver en el Rin.

- Tiempo de lectura: 7.260 h.
- +2 puntos a cualquier Habilidad de Investigación relacionada con Cthulhu (a discreción del Guardián)
- +1 a Mitos de Cthulhu
- + 2 Punto de potencial de Magia

***Contactar con Cyäegha (Encantamiento)**

- Dificultad Control Estabilidad: 5 (4 con Ciencias Ocultas, 3 con un gasto de 1 pto. en Ciencias Ocultas)
- Coste: 3 de estabilidad o de Magia y 1 de Cordura.
- Tiempo: Una hora.

***Romper sello (Encantamiento)**

- Dificultad Control Estabilidad: 5 (4 con Ciencias Ocultas, 3 con un gasto de 1 pto. en Ciencias Ocultas)
- Coste: 8 de Estabilidad o Magia.
- Tiempo: 2 horas.

En el set de rodaje de Metrópolis

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: María Orsic

El estudio en el que se está rodando Metrópolis es el Große Stumme, el más grande que posee UFA (unos 7.500 m2). Cuando lleguen al estudio, el equipo se encontrará en un descanso del rodaje.

* Fritz Lang es un hombre bien vestido, con nariz aguilena y porte aristocrático, que lleva monóculo. Es altivo y un poco prepotente, pero si los personajes preguntan con cortesía, les contestará concisa y correctamente. Con el uso de **Interrogación** o **Adulación**, les dirá lo siguiente:

- Mattoni no le pareció la persona adecuada para el papel y prescindió de él a las pocas semanas de comenzar el rodaje.

- No tiene ninguna relación con él, por lo que no puede aportar datos sobre sus amistades o costumbres.

- No ha visto a Mattoni desde que dejó el rodaje. Usar **Evaluar sinceridad** les permitirá notar que hasta donde él sabe, dice la verdad. Lang está siempre rodeado de técnicos y ayudantes, y probablemente, no lo habría visto ni aunque hubiese estado allí.

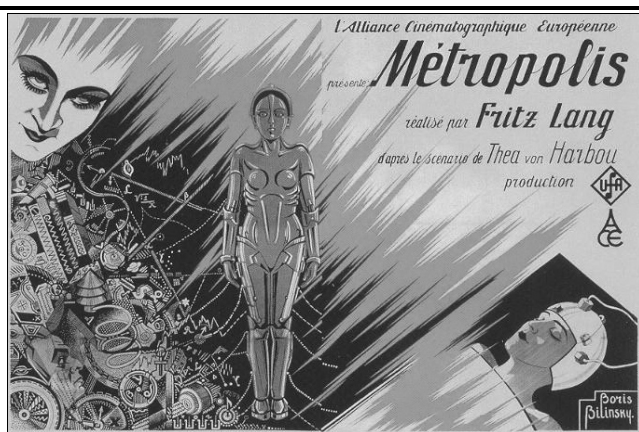
Terminadas las preguntas, les instará a abandonar el plató cuanto antes: su película se preestrena en breve y todavía está ultimando algunos planos.

* Thea von Harbou es la esposa de Fritz Lang y guionista de la película. Tiene el aspecto de una rubicunda ama de casa germana. Permanecerá en segundo plano, observando a los investigadores con expresión neutra, y no intervendrá en la conversación a menos que se dirijan a ella específicamente. Usando **Interrogación** o **Adulación**, les dirá que apenas recuerda a Mattoni. Usar **Evaluar sinceridad** les hará notar que no dice la verdad.

* Gustav Fröhlic, el actor protagonista, es un joven atractivo y correcto, que atenderá a los investigadores con amabilidad. Usando **Interrogación** o **Adulación**, les contará como fue sacado de entre los extras para sustituir a Mattoni, que desde el principio tuvo enfrentamientos con Lang. Usar **Evaluar sinceridad** les permitirá notar que a Fröhlic le intimida Lang.

* Brigitte Helm, la actriz protagonista, es una joven rubia, de rasgos finos y actitud insegura, que busca con la mirada constantemente la aprobación de Thea. Cuando los personajes llegan, está en un descanso del rodaje, con un traje que recuerda a un robot todavía puesto. Con **Biología** o **Medicina** verán que la armadura no transpira y que quien la use corre peligro de deshidratarse. Aunque usen **Interrogación** o **Adulación**, ella no tiene ningún recuerdo de Mattoni. Con **Medicina**, verán que está casi agotada y muy distraída, por lo que le cuesta seguir la conversación.

Si permanecen allí el tiempo suficiente, Lang apremiará a Brigitte a volver al trabajo. Gastando **1 punto en Medicina**, notarán como en el papel de robot su lenguaje corporal cambia de forma drástica y se mueve con una energía impensable momentos antes.



Metrópolis

Fritz Lang decía que la historia de *Metrópolis* nació en su viaje a Estados Unidos, en octubre de 1924, viendo desde su barco los rascacielos. Al regresar, Thea von Harbou se puso a trabajar en el guión.

La película contó con un presupuesto de:

- 7 millones de marcos.
- 310 días de rodaje.
- 60 noches de rodaje.
- 8 actores protagonistas.
- 750 actores secundarios.
- 26.000 extras masculinos (15.000 de ellos calvos).
- 11.000 extras femeninas.
- 750 niños.

Sin embargo, en 1972, Fritz Lang declaró: "Se han dicho muchas mentiras, no fue una película tan cara y jamás tuvimos miles de extras. Nunca. En todo el rodaje no hubo más de 300 actores contratados."

La versión inicial de *Metrópolis* sufrió numerosos cortes y modificaciones en su montaje, especialmente para su estreno en EEUU. El metraje descartado fue dado por perdido hasta que en 2008 fue localizada una copia en Buenos Aires (Argentina) de la que ha podido recuperarse casi todo el metraje. Todavía falta un plano famoso: un monje leyendo un código.

Cuando los personajes decidan marcharse, se tropezarán con una joven con el cabello muy largo, recogido en una cola de caballo, que entra a toda velocidad y se dirige directamente hacia Thea. El uso de **Ciencias Ocultas** o **Historia Oral**, permitirá reconocer a la chica: se trata de María Orsic, una supuesta médium bastante conocida en el mundillo ocultista. De lo contrario, deberán recurrir al guardia de la puerta y usar **Adulación** o **Intimidación**, para que les permita revisar la lista de las personas que han entrado a los estudios después de ellos.

Los investigadores que usen **Evaluar sinceridad** verán que Von Harbou mudará de expresión al verla e intentará llevársela aparte para alejarla de los jugadores. Con un gasto de 1 punto en **Evaluar sinceridad**, percibirán que a Lang le enfurece la llegada de la joven.

María Orsic

Fue una famosa medium de origen austriaco, líder de la Sociedad Vril. La Sociedad Vril fue un grupo esotérico que apareció en el Berlín de entreguerras, y al que a menudo se relaciona con el Partido Nazi. Sus actividades, así como su propia existencia, han sido objeto de controversia.

El Vril es una sustancia nombrada en la novela de ciencia-ficción "La raza venidera" de Edward Bulwer-Lytton. Algunos teosofistas creyeron que era un relato real sobre la existencia de una raza superior que habitaba en las profundidades de la Tierra y que utilizaba una energía llamada Vril, y formaron una sociedad cuyo objetivo era la búsqueda de dicha energía.

El Partido Nazi

Tipo de escena: Investigación/Acción/Interpretación
Pista clave: Excavación

Según el tipo de personajes que lleven los jugadores, tienen una u otras opciones para acercarse al entorno de la SA.

- Los personajes judíos (y en general de cualquier "raza impura"), pertenecientes al Partido Comunista o con tendencias homosexuales, serán considerados como enemigos de Alemania por parte de los miembros del Partido nazi. Los intelectuales y artistas tampoco estarán mucho mejor considerados. En cualquier caso, todo intento de acercamiento de este tipo de personajes a la SA, terminará en pelea, lo que puede conducir a que los investigadores implicados sean raptados como los clientes del Cabaret de los Cómicos, en cuyo caso, deberás pasar directamente a la conclusión en la Escena 3.

- Los personajes de raza aria y con nacionalidad alemana, siempre y cuando tengan (o finjan tener) una moral y decencia intachables, tendrán todas las facilidades para acercarse al entorno de las SA. Formar parte del Partido Nazi es legal en 1926, por lo que los personajes que lo vean conveniente, podrán acceder a su sede para inscribirse, asistir a alguna de

las charlas Burocracias o a las no menos frecuentes recaudaciones de fondos.

Al poco tiempo de observar el movimiento de personas en la sede, entrará un hombre con uniforme de oficial, cabello oscuro y gesto adusto, seguido por varios chicos de entre 16 y 18 años, que comienzan a descargar cajas de unos camiones. Usando **Burocracia** o **Historia Oral**, sabrán que se tratan de miembros de las Juventudes Hitlerianas. Gastando **1 punto en Burocracia o Historia Oral**, reconocerán a Kurt Daluege, un importante funcionario del ayuntamiento (es ingeniero jefe a cargo de los residuos de la ciudad) y conocido militante del Partido Nazi. Gastando **2 puntos en Burocracia o Historia Oral**, reconocerán por su uniforme, que es el Gauletier (líder de zona) del Partido Nazi en Berlín.



Juventudes Hitlerianas

Las Hitlerjugend (HJ) o Juventudes Hitlerianas fueron creadas en 1926 como sistema de entrenamiento militar para los jóvenes alemanes, y para desarrollar la obediencia al Partido Nazi.

Sus principios se basaban en el nacionalismo, la actividad física, la camaradería y la vida al aire libre, como medios para formar a los líderes del futuro. Podían ser miembros los varones de 14 a 18 años, y eran supervisados por la SA. Su uniforme consistía en una camisa marrón claro y un pantalón corto marrón.

Utilizando **Recogida de pruebas**, verán que lleva las botas y los pantalones del uniforme llenos de un barro oscuro, casi negro. Usando **1 punto en Geología**, sabrán que ese tipo de tierra no es propia de la zona de Berlín, sino del norte de país, sobretodo de la zona de Westfalia. Con **Evaluar sinceridad** verán que es un hombre obsesivamente

pulcro, al que molesta mucho no llevar el uniforme en perfecto estado, por lo que se apresurará a retirarse para asearse. Si los investigadores desean entrevistarse con él, deberán hacerlo en otro momento.

Los muchachos de la Juventudes, terminarán de descargar las cajas del camión con no poco esfuerzo, las meterán al sótano del edificio y cerrarán el candado de la puerta. Si utilizan **Adulación** o **Interrogación** con ellos, averiguarán lo siguiente:

- Han hecho un largo viaje en camión desde un pueblo de montaña de la región de Westfalia.
- Han recogido muchas cajas con restos de una excavación arqueológica dirigida por Daluege.
- La única llave del candado la tiene Daluege.
- Las cajas deben permanecer ahí hasta que sean trasladadas por la SA, para una "exposición" que organiza la Sociedad Vril.
- No conocen el contenido de las cajas, pero si usan **Evaluar sinceridad**, verán que uno de ellos oculta algo. Con un gasto de **1 punto en Interrogación o Intimidación**, reconocerá haber dado un vistazo al interior de una caja que estaba mal cerrada: era una estatuilla que representa a una mujer alada.

Escena 3. Tomando medidas

¿Cómo desbaratar el plan?

- Robar la estatua de la mujer alada. Para poder liberar al primigenio, es necesario liberar de su prisión a al menos uno de los Vaeyen que vigilan el sueño de Cyäegha. De lo contrario, seguirá atrapado en la Colina Oscura. Sin estatua, no se puede liberar al Vaeyen.
- Robar/Destruir el "Von denen verdammten". En él figura el ritual que permitirá liberar a Cyäegha, sin el cual, seguirá prisionero.
- Liberar a las víctimas del sacrificio. Sin víctimas, no hay sacrificio, lo que supone una parte imprescindible del ritual. Aunque eso no significa que no puedan conseguir más posteriormente, si no se hacen con el resto de elementos necesarios para el ritual.

¿Y si la estatua se rompe?

Si alguien intentase destruir la estatua por medios normales (darle un golpe, dispararle, ponerle un cartucho de dinamita u otras lindezas por el estilo), la figura se convertirá en un polvillo negro que segundos más tarde volverá a tomar su forma habitual y a solidificarse. Se producirá un estallido de

luz cegadora que ocasionará 3 puntos de daño sin posibilidad de resistencia a todos los que permanezcan a menos de 3 metros de ella.

Maria Orsic

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Conexión con el Partido Nazi y Thea von Harbou

Maria Orsic es el nexo de unión entre Thea von Harbou, la Sociedad Vril y el Partido Nazi. Estos son sus itinerarios durante los días previos a la invocación de Cyäegha, que el Guardián deberá tener en cuenta a la hora de determinar sus encuentros con los personajes:

- Por el día se marcha a su trabajo habitual como traductora en Berlín, a las 7.00 de la mañana y no regresa hasta las 16.00 horas.
- Hará al menos un viaje a la sede del Partido Nazi para reunirse con Kurt Daluenger y ultimar detalles, en horario diurno, preferentemente por la tarde.
- Por las noches se reunirá con Thea von Harbou en los estudios UFA (exceptuando el viernes, que asistirán a la reunión semanal de la Sociedad Vril) y llevará consigo el “Von denen verdammten”, por lo que si los investigadores van a la casa durante ese período, el escondite del libro estará vacío. No regresará hasta pasada la medianoche. Si permanecen vigilando la casa hasta que ella vuelva, usando recoger pruebas, verán que lleva un bulto oculto debajo del abrigo, presumiblemente el libro.
- La noche del solsticio se dirigirá a los estudios UFA a las 18.00 horas, donde permanecerá hasta el desenlace.

Sociedad Vril

Tipo de escena: Investigación/Interpretación

Pista clave: “Von denen verdammten”

La Sociedad Vril se oculta bajo un aura de secretismo, por lo que es casi imposible que los investigadores puedan acceder a sus reuniones, salvo que tengan una relación directa con el mundo del ocultismo. Con el gasto de **1 punto en Ciencias Ocultas o Historia Oral**, sabrán que los miembros de la Sociedad Vril se reúnen las noches de los viernes en una casa de campo a las afueras de Berlín.

El resto de la semana sólo utilizan la casa las Vril-Damen (Damas de Vril), las 5 mediums que forman el núcleo de la orden: María, Traute, Sigrun, Gudrun y Heike. Todas ellas tienen trabajos en la ciudad, menos Heike que asiste a clases en la universidad,

por lo que es sencillo encontrar la casa vacía durante el día.

La casa y las ventanas están cerradas, con la excepción de la del dormitorio de Heike. Las puertas de los dormitorios de las médiums también están cerradas con llave. Se pueden abrir utilizando **Cerrajería**.

Junto a la escalera, en el fondo de un pequeño armario, hay una caja de seguridad. Dentro se encuentra el ejemplar de “Von denen verdammten”. Para abrirlo, será necesario un gasto de **2 puntos de Cerrajería** o reventarla usando explosivos. Si los jugadores visitan la casa por la noche, María estará en los estudios UFA (excepto el viernes) y llevará el libro consigo, por lo que la caja estará vacía.

En los dormitorios, esto es lo que pueden conseguir usando **Recogida de pruebas**:

- Dormitorio de Sigrun: Por comparación con los otros, este parece abarrotado. Las paredes están llenas de dibujos en los que se ve extrañas construcciones, seres que no parecen reales y extraños símbolos parecidos a runas. Usando **Arqueología o Idiomas (sumerio)**, detectarán que están escritos en sumerio.

- Dormitorio de Traute: La decoración es muy similar a la del anterior dormitorio. En el escritorio hay varias cartas astrales y un pequeño telescopio desmontable, en un maletín. Con **Astronomía**, verán que es un equipo portátil pero de bastante buena calidad, y que los cálculos que su propietaria ha apuntado en las cartas astrales son muy precisos: se trata de la distancia exacta entre Aldebaran y la Tierra. También hay un plano de Berlín en el que está marcada una de las naves de los estudios UFA, y una fecha y hora: el 21 de diciembre a las 22.18 horas. Usando **Astronomía** verán que se trata del cálculo exacto del solsticio de invierno.

- Dormitorio de Heike: El cuarto de Heike da la sensación de pertenecer a una muchacha joven. Tiene bastantes revistas, novelas en inglés y una fotografía en las que se ve a varios chicos y chicas jóvenes con uniforme de colegio. Encima del escritorio, hay un ejemplar del Film Kourier en cuya portada se anuncia que el próximo día 21 a las 22.00 horas en el UFA Pavillon (una lujosa sala de proyección propiedad de los estudios UFA en Berlín), se celebrará una fiesta de presentación de Metrópolis en los más de 1000 invitados, podrán ver en primicia la nueva película de Fritz Lang. También

hay un diario oculto debajo de la cama. En él, la joven narra sus experiencias como medium en los últimos tres años y lo mucho que echa de menos su vida anterior.

- Dormitorio de María: Se trata de un cuarto sencillo, con una gran mesa de escritorio bajo la ventana. Hay varios libros de temas científicos en una estantería junto a la mesa, y sobre ella, los que parecen planos de aviones de forma circular. También hay varias cartas cuyo remitente es Nikola Tesla. Con una tirada de **Física** o **Historia**, sabrán que es un famoso científico de nacido en Yugoslavia y nacionalizado estadounidense.



Los ovnis nazis y Nikola Tesla

En la década de los 60 surgieron diversas teorías que relacionaban a la Sociedad Vril con las Wunderwaffe (Armas Maravillosas) del ejército nazi.

Según la leyenda, en 1919 Maria Orsic entró en trance y escribió una serie de símbolos en un idioma que decía desconocer. Luego, con la ayuda de expertos en lenguas antiguas, averiguó que el idioma al que pertenecían las transcripciones, era el sumerio. Según ella, los mensajes provenían de un planeta de Aldebarán (una estrella de la constelación de Tauro) y contenían información de carácter técnico (incluidos planos) para fabricar una máquina voladora.

Los partidarios de esta teoría, sostienen que María Orsic y Nikola Tesla mantuvieron una intensa correspondencia sobre la construcción de una máquina voladora anti gravitacional.

- Dormitorio de Gudrun: El cuarto de Gudrun es similar al resto. En una estantería tiene varios libros sobre mitología centroeuropea y escandinava. En el escritorio, hay dos libros: un ejemplar de “La raza venidera” de Edward Bulwer-Lytton (ver Sociedad Vril) y una copia de “La Atlántida” de Olof Rudbeck.

Olof Rudbeck

Erudito sueco, cuya polifacética personalidad le llevó a interesarse por temas muy diversos. Su obra más conocida es “La Atlántida”(1679-1702). En ella intentó demostrar que Suecia era la Atlántida platónica y el Paraíso terrenal bíblico. Sus seguidores dieron origen a la Escuela Hiperbórea.

Autores modernos adscritos al esoterismo nazi, postularon una teoría en la que consideraban a Hiperbórea como el origen de la raza aria.

Sede del Partido Nazi

Tipo de escena: Investigación/Acción

Pista clave: Mujer alada

El horario al público de la sede del Partido Nazi es de las 9.00 horas a las 19.00 horas. Por la noche, será custodiada por un gruppe de la SA (una escuadra de 6 miembros):

- 2 permanecerán en la puerta del almacén.
- 2 harán guardia en la puerta principal.
- 2 patrullarán la manzana.

El edificio está ubicado entre dos construcciones más altas y da a dos calles: una en la que está la entrada principal y un callejón por el que se accede a la carbonera y al gimnasio del sótano. Este último permanece abierto durante el mismo horario que la sede.

Consta de tres alturas: sótano, planta baja y buhardilla.

- En el sótano hay un gimnasio, el cuarto de calderas, la carbonera y el almacén.
- En la planta baja se encuentra el departamento administrativo del partido, la enfermería y los salones de reuniones y recreativos.
- La buhardilla se utiliza como dormitorio comunal, provisto de un baño y un cuarto de lavandería.

La casa y las ventanas están cerradas, menos las dos ventanas del tejado, que permanecen siempre abiertas. Las cerraduras se pueden abrir utilizando **Cerrajería**.

En el despacho del Gauleiter, usando **Encontrar pruebas**, descubrirán un cajón secreto donde Daluge guarda lo siguiente:

- Un informe sobre las excavaciones arqueológicas de Dunkelhügel. En él se indican las zonas excavadas, lo que se ha encontrado en cada una de

ellas y la imposibilidad de acceder al resto de la estructura.

- Un inventario detallado de todas las piezas encontradas y trasladadas a Berlín.
- Un operativo de seguridad para el UFA Pavillon el día 21 a las 22.00 horas. En él se ordena a la SA evitar que los invitados salgan del edificio bajo ningún concepto a partir de ese momento.
- Un plan de actuación para hacerse con el control de Alemania en las horas siguientes a la llegada de Cyäegha, que incluye la toma del Reichstag por parte de la SA y la llegada de Hitler a Berlín (permanece en Múnich esperando el aviso por parte de Daluege de que todo ha salido bien).

En el almacén, usando **Encontrar pruebas**, y perdiendo un bien rato en abrir cajas (o usando el inventario de Daluege) pueden conseguir lo siguiente:

- Una estatuilla de una mujer alada, con restos de lo que parece algún tipo de pintura cobriza. Usando **Medicina** verán que no es pintura, sino sangre seca.
- Varias estelas de piedra en las que se ve a humanos que realizan sacrificios en un templo cuya puerta parece el rostro de un dios maligno. Sobre ellos, un único ojo, rodeado de tentáculos que cortan el cielo como rayos, vigila sus ofrendas.
- Restos de textos en un idioma extraño, que utilizando **Arqueología** o **Idiomas (sumerio)**, identificarán como sumerio. Gastando un punto en **Arqueología** o **Idiomas (Sumerio)**, podrán traducir las palabras “Yo soy el destructor”.
- Un plan de transporte de las cajas a los estudios UFA, el próximo día 21, a las 20.00 horas, con un mapa indicando donde deben entregarse: una antigua nave en desuso, bastante apartada de los estudios de rodaje actuales.
- Instrucciones sobre la colocación del material una vez llegado a su destino.
- Un plan de contención, en el que se indica la absoluta necesidad de controlar a los sujetos del experimento y conseguir que se lleve a cabo a la hora prevista: las 22.18 horas.

Escena 4: Al rescate

Escondrijo en UFA

Tipo de escena: Climax

Pista clave: Mecanismo oculto

Se trata de una nave muy antigua, situada lejos de los estudios principales, que ya sólo se utiliza como almacén, y que Thea von Harbou solicitó para el segundo equipo de rodaje de Metrópolis,

asegurándose con ello su uso exclusivo. La nave es de planta rectangular y bastante alta. En su interior hay varios decorados utilizados por el segundo equipo, entre ellos una representación gigantesca del templo de Cyäegha, muy similar a los dibujos de las estelas de Dunkelhügel.

Si los investigadores van durante el día, lo encontrarán aparentemente vacío. Las puertas de la nave están cerradas por un grueso candado, que podrán forzar con un gasto de un punto en **Cerrajería** o forzar con la herramienta adecuada.

Si los investigadores van allí por la noche, se encontrarán con las Damas de Vrill y a Thea von Harbou, ultimando detalles de su macabro plan. También estará con ellas Brigitte Helm, controlada por el primigenio, lo que le da capacidades muy superiores a las humanas.

Si los investigadores van la noche del solsticio, las Damas de Vrill y Brigitte Helm (todavía controlada por el primigenio), estarán escoltadas por un gruppe de la SA. Thea von Harbou mientras tanto, estará en el UFA Pavillon con otra gruppe de la SA.

Una vez en el interior, usando **Encontrar pruebas**, podrán ver que en la base del decorado que representa el templo, hay algún tipo de mecanismo oculto. Si lo hacen funcionar, la parte inferior del templo girará y se podrá acceder a un hueco donde se encuentra un sistema de bombeo de agua, utilizado para una de las escenas de la película, y posteriormente aprovechado por Thea von Harbou para sus siniestros planes. Hacinados, hambrientos y casi a oscuras, se encuentran allí más de cien personas, entre ellos, André Mattoni.

Los cautivos no podrán ayudar a los investigadores en su lucha, dado que permanecen en un estado semi-hipnótico, que revertirá varias horas después de eliminada la influencia del primigenio. No recordarán nada de lo sucedido.

El misterio dentro del misterio

La aventura está planteada para que el rapto de André Mattoni pueda haberse producido igualmente en los estudios UFA a última hora de la noche (nadie le vio salir porque no lo hizo), o en el Cabaret de los Cómicos un par de horas más tarde, durante la redada, a donde acudió siguiendo a los SA desde el estudio. El Guardián es libre de elegir cualquiera de las dos posibilidades.



En el UFA Pavillon

Tipo de escena: Acción

Pista clave: Ninguna

Cabe la posibilidad de que los investigadores acudan al UFA Pavillon a intentar trancar los planes de Thea von Harbou. El UFA Pavillon es un edificio cuadrado con una puerta principal y dos salidas de emergencia, una en el lateral izquierdo y otra en la parte trasera. Las tres puertas estarán vigiladas por dos miembros de la SA cada una. Thea von Harbou permanecerá en la cabina de proyección, a la que se accede por una escalera situada a la derecha del hall del edificio, señalizada como tal.

Si evitan el ritual y van al UFA Pavillon, podrán intentar que no se proyecte la película con la parte de metraje hipnótico. Dado que la proyección de esa escena está prevista para los minutos posteriores al solsticio, y por tanto, a la supuesta liberación del primigenio, deberán conducir a toda velocidad si pretenden llegar desde los estudios UFA al UFA Pavillon con tan poco margen de tiempo, pasando un chequeo de **Conducir**. También existe la posibilidad de que se hayan dividido en dos grupos, en cuyo caso, sería recomendable jugar ambas escenas con los jugadores separados, para que no sepan lo que hace el otro grupo.

* Si no consiguen detener la proyección, todo aquel que esté viendo la película sufrirá sus efectos y se dirigirá a los estudios UFA siguiendo la orden mental, para ofrecerse como sacrificio a Cyäegha. Si alguno de los jugadores ve la película, pueden hacer un chequeo de **Estabilidad** para evitar ser controlados.

Por suerte, el primigenio no los devorará porque seguirá aprisionado en el monte Dunkelhügel. El efecto durará dos horas, tras las cuales, no recordarán nada y se encontrarán en los estudios UFA sin saber cómo han llegado allí, lo que dará pie a en los años venideros se cuente que la fiesta de

presentación de Metrópolis fue la bacanal más descontrolada que ha conocido Berlín.

* Si consiguen detener la proyección, la presentación se desarrollará sin incidentes y nadie, excepto los implicados, sabrá lo que estuvo a punto de ocurrir.

Si no evitan la realización del ritual y van al UFA Pavillon, independiente de que hagan fracasar la segunda parte del plan de Von Harbou o no, se producirá igualmente la liberación del primigenio, con lo que la raza humana va a tener serios problemas en breve. Huelga decir que no es un buen final si pretendes que tu crónica continúe.

Recompensas:

- Si evitaron la liberación de Cyäegha: 5 puntos.
- Si averiguaron que pasó con André Mattoni: 3 puntos.
- Si salvaron a las víctimas para el sacrificio: 4 puntos.
- Si evitaron que los asistentes a la proyección fueran dominados: 3 puntos.
- Si Brigitte Helm sobrevivió: 3 puntos.
- Si recuperaron la estatua de la Mujer Alada: 2 puntos.
- Si recuperaron el "Von denen verdammten": 2 puntos.

PNJs



Miembros de la SA

Habilidades: Armas 6, Armas de Fuego 12, Atletismo 10, Conducción 6, Cordura 9, Escaramuza 4, Estabilidad 10, Explosivos 6, Mecánica 10, Salud 12, Sigilo 4, Supervivencia 4.

Umbral de golpe: 3

Modificador de alerta: +2

Armas: -2 (Porra), -1 (Cuchillo), +2 (Pistola)

Protección: Ninguna.



Brigitte Helm (Poseída por Cyäegha)

Mientras no sea liberado, Cyäegha no puede interactuar en nuestro mundo directamente. Sólo puede atacar a los investigadores utilizando el cuerpo de Brigitte Helm, a la que controla durante cortos espacios de tiempo. La conexión con el primigenio le da ciertas habilidades especiales, además de contar con la protección de la armadura, que no le penaliza.

Usando **Hipnotismo** se liberará a Brigitte del control del primigenio, realizando un control de **Estabilidad**. Si Brigitte pierde el conocimiento por cualquier motivo (pérdida de puntos de vida o falta de oxígeno, por ejemplo), se perderá la conexión con Cyäegha.

El Guardián es libre de determinar cuándo termina la conexión entre Brigitte y el primigenio (dado que no es permanente), tras lo cual la joven no recordará nada de lo ocurrido.

Habilidades: Armas 8, Pelea 21, Atletismo 6, Escaramuza 8, Estabilidad 9, Salud 20, Sigilo 6.
Umbral de golpe: 4
Modificador de alerta: +2
Armas: -2 (Puño), (-2) Presa, (-2) Estrangular
Protección: Armadura +3.
Pérdida de estabilidad: +1

* Las armas hacen la mitad de daño. Las armas de fuego sólo hacen un punto de daño incluso a bocajarro. Las escopetas hacen dos puntos de daño.



Maria Orsic

Habilidades: Armas 3, Armas de fuego 6, Atletismo 8, Escaramuza 8, Estabilidad 12, Hipnosis 10, Huída 7, Salud 8, Sigilo 5.
Umbral de golpe: 4
Modificador de alerta: +1
Armas: -2 (Puño), +0 (Cuchillo encantado)
Protección: Ninguna.

Podéis dirigir vuestras recomendaciones, quejas y comentarios a aviso.a.roleantes@gmail.com o en <http://aviso-a-roleantes.blogspot.com.es/>.

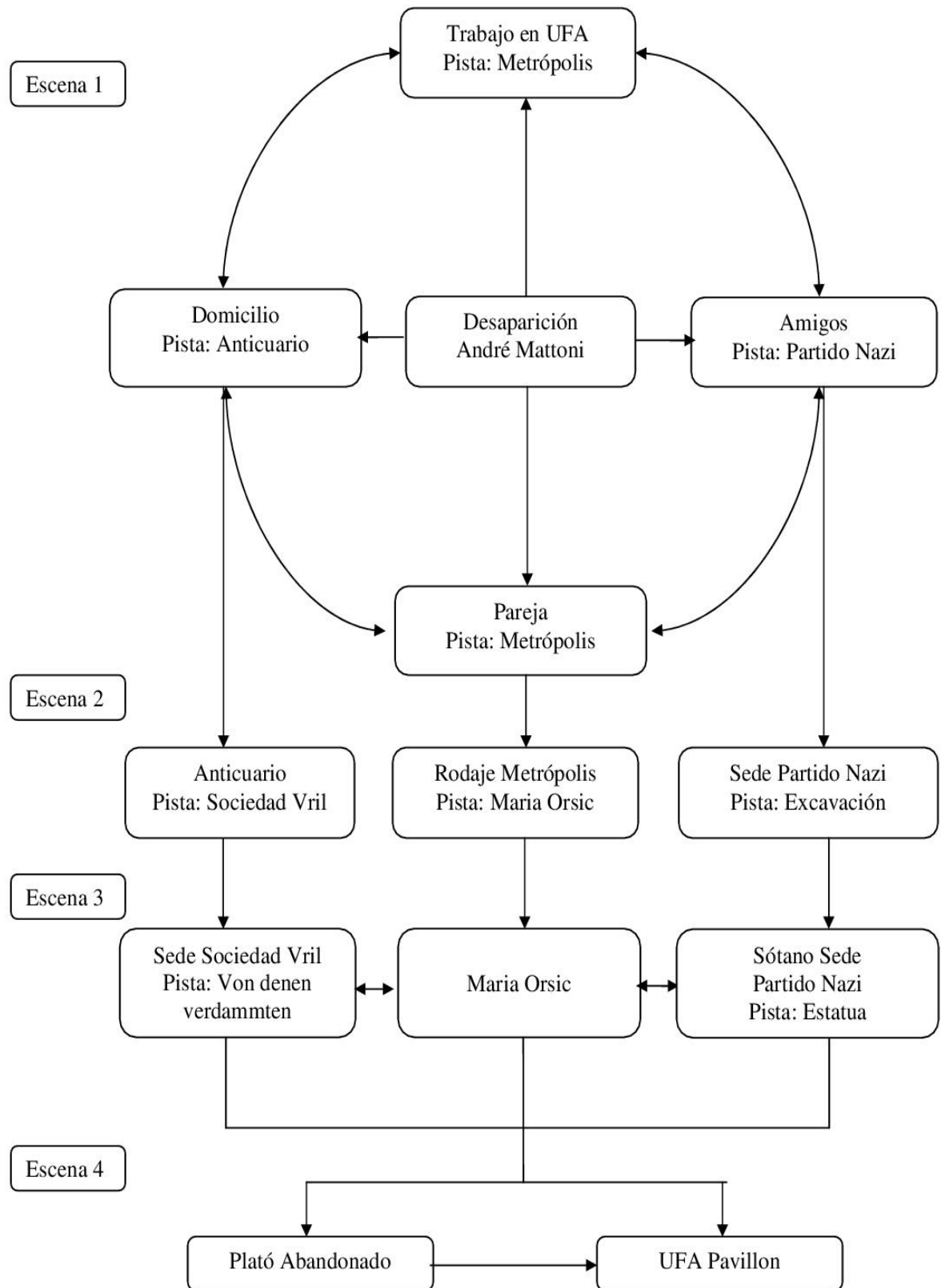


Epílogo: Un futuro incierto

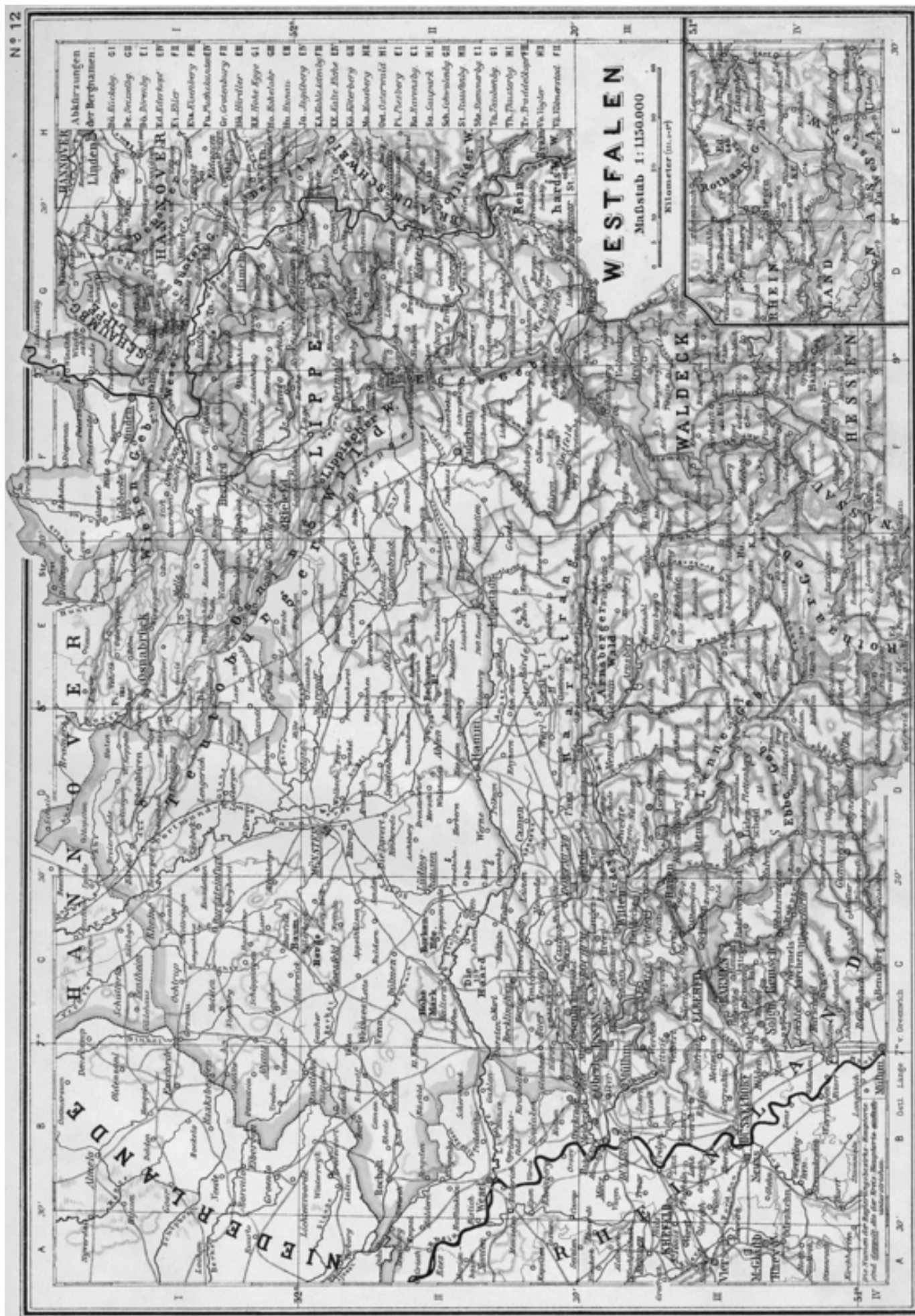
Tras el final de la aventura, el Guardián es libre de utilizar a los PNJs más adelante. Este es el futuro que les aguarda:

1. André Mattoni: Continuó su carrera cinematográfica hasta los años 40 y murió en 1985, en Viena.
2. Lotte Eisner: Abandonó Alemania justo antes de que Hitler llegara al poder y continuó trabajando en la Dirección General de Cinematografía francesa bajo nombre falso.
3. Walter Benjamin: Viajó a Moscú en 1926. Vivió en Francia hasta la toma de París por las tropas alemanas e intentó escapar a Estados Unidos a través de España, donde se suicidó en 1940 después de que el grupo de refugiados que integraba fuera interceptado por la policía intentando salir de Francia sin visado.
4. Ernst Lubitsch: Continuó una brillante carrera como director en Estados Unidos, donde se nacionalizó en 1933. También fue supervisor en Paramount, lo que aprovechó para captar a varias jóvenes promesas europeas que huyeron del antisemitismo nazi, como Billy Wilder y Otto Preminger.
5. Kurt Robitschek: A finales de los años 30 logró instalarse en EEUU donde intentó sin éxito establecer el Cabaret de los Cómicos en Broadway.
6. Paul Morgan: En 1938, volvió a Austria, donde fue arrestado y trasladado a un campo de concentración en el que murió poco después.
7. Fritz Lang: En 1932, recibió la propuesta de Joseph Goebbels, ministro de propaganda de Hitler, de hacerse cargo de la dirección de UFA. Esa misma noche huyó a Francia y se divorció de su mujer.
8. Thea von Harbou: Al final de la II Guerra Mundial, pasó un periodo en la cárcel por su colaboración con el régimen nazi. Murió en 1954 al resbalar a la salida de un cine en el que se proyectaba una de sus películas.
9. Brigitte Helm: Se retiró antes de cumplir los 30 por su negativa a actuar en películas censuradas por los nazis y por su matrimonio con un industrial judío.
10. Gustav Fröhlich: Formó parte de la Wehrmacht (el ejército alemán) en los años 40 y tras la II Guerra Mundial, prosiguió su carrera cinematográfica. Murió en Suiza en 1987.
11. Maria Orsic: Se le pierde el rastro en 1945. Su última comunicación conocida fue una carta enviada a los miembros de Vrll que dice: "Niemand bleibt hier" (No hay nadie aquí).
12. Kurt Daluge: Fue capturado en 1945 por el ejército aliado. Sometido a juicio y encontrado culpable de crímenes de guerra por un tribunal popular, fue condenado a la horca.

Apéndice I:

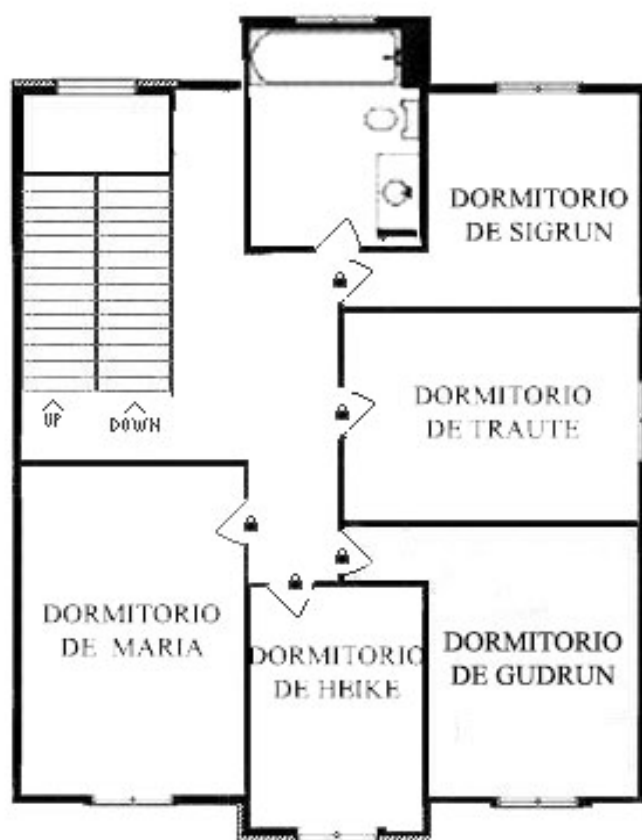
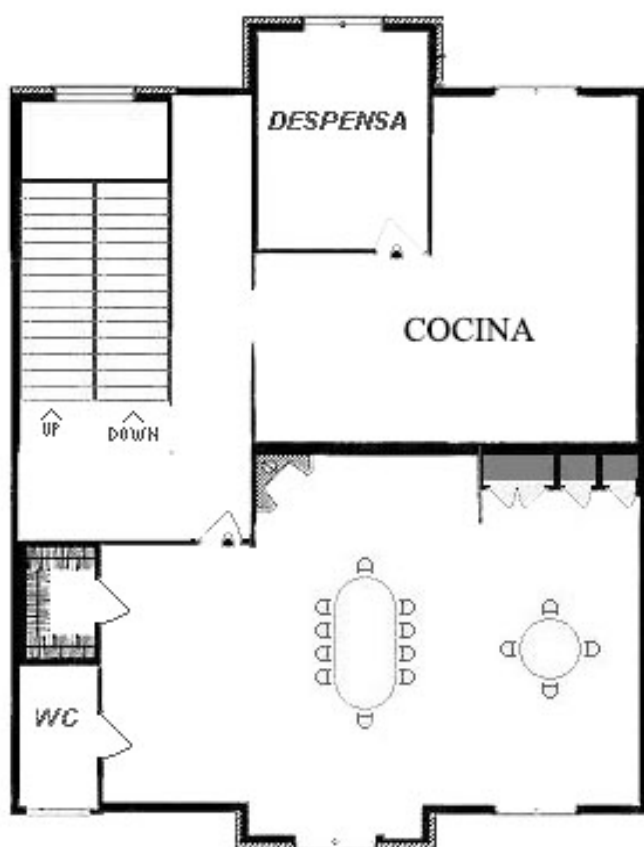


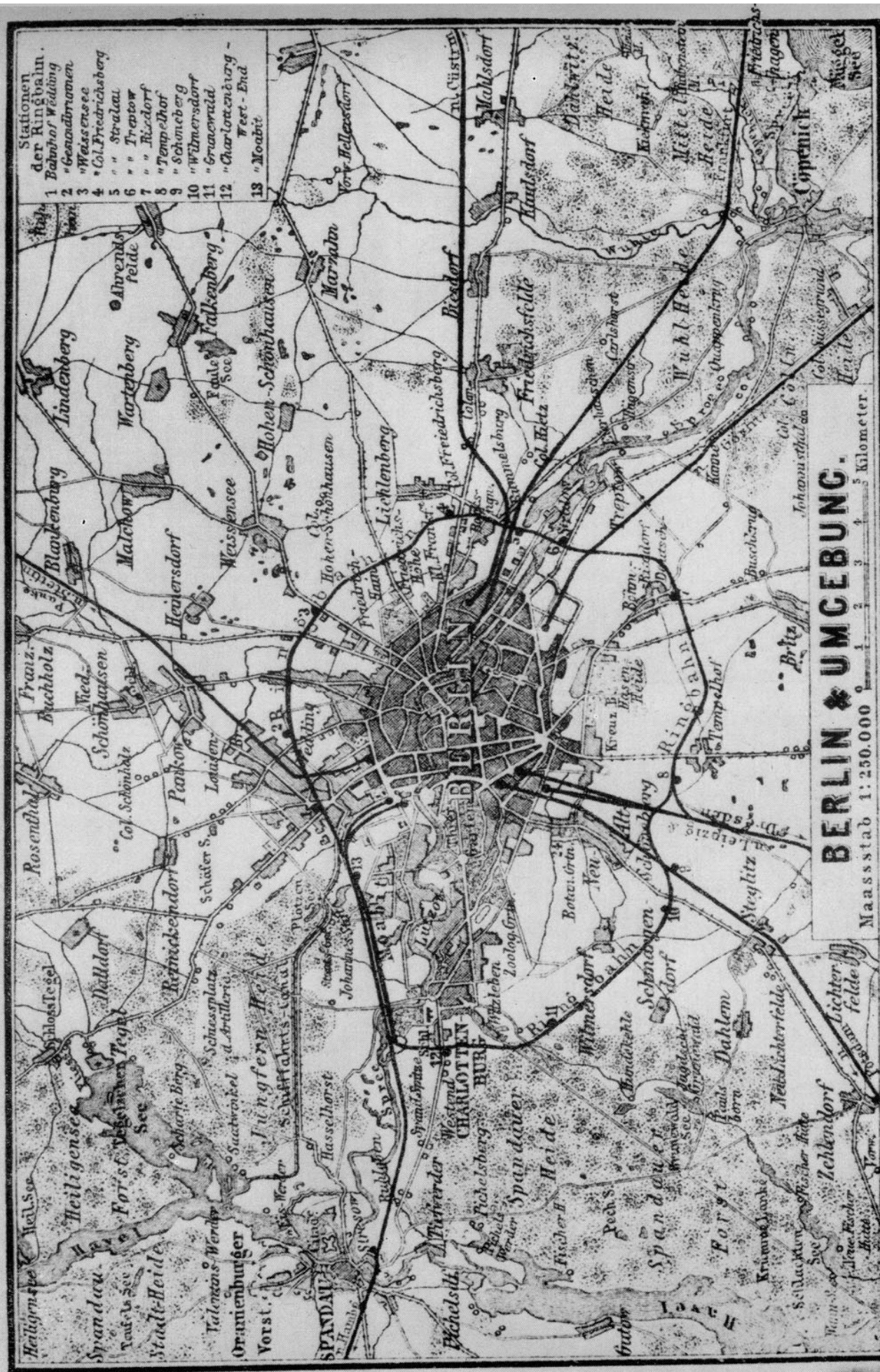


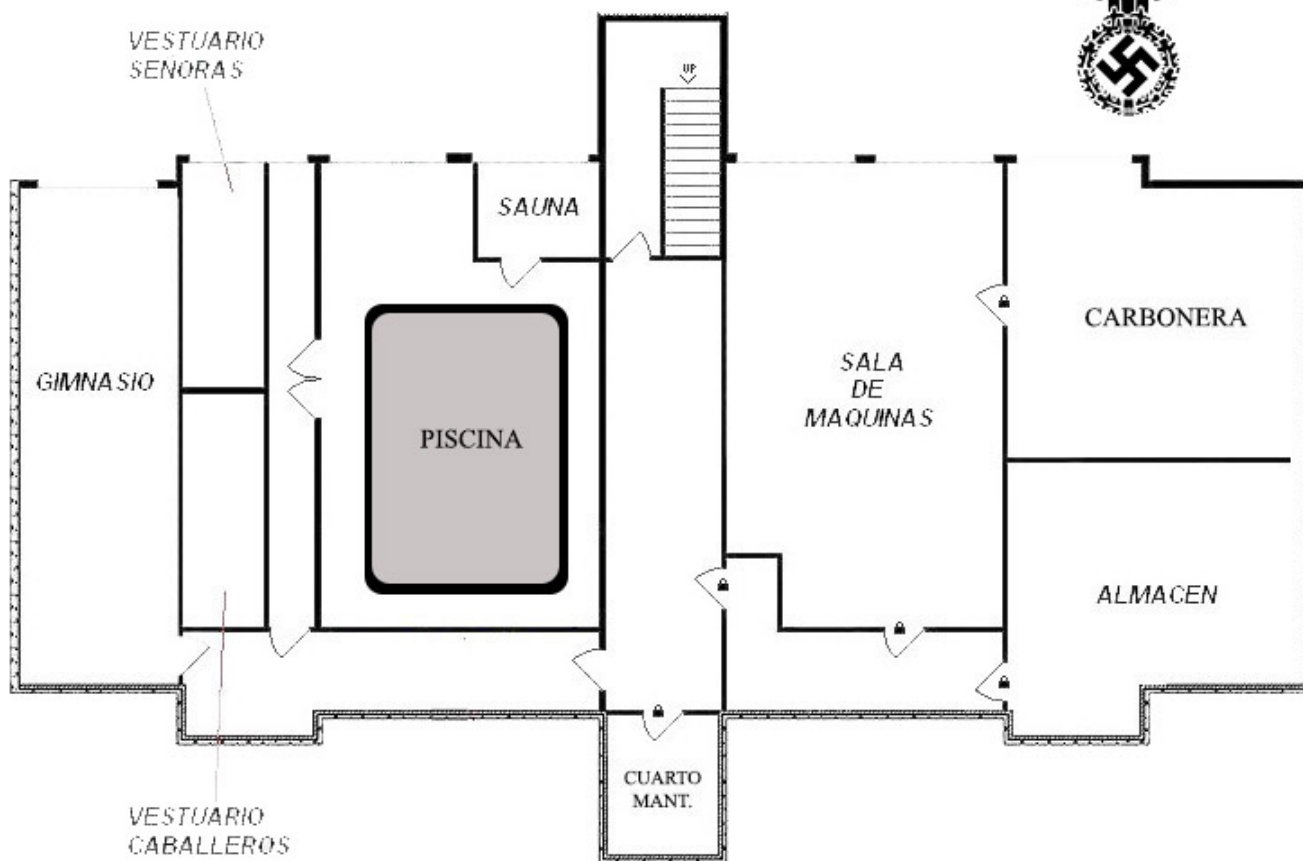
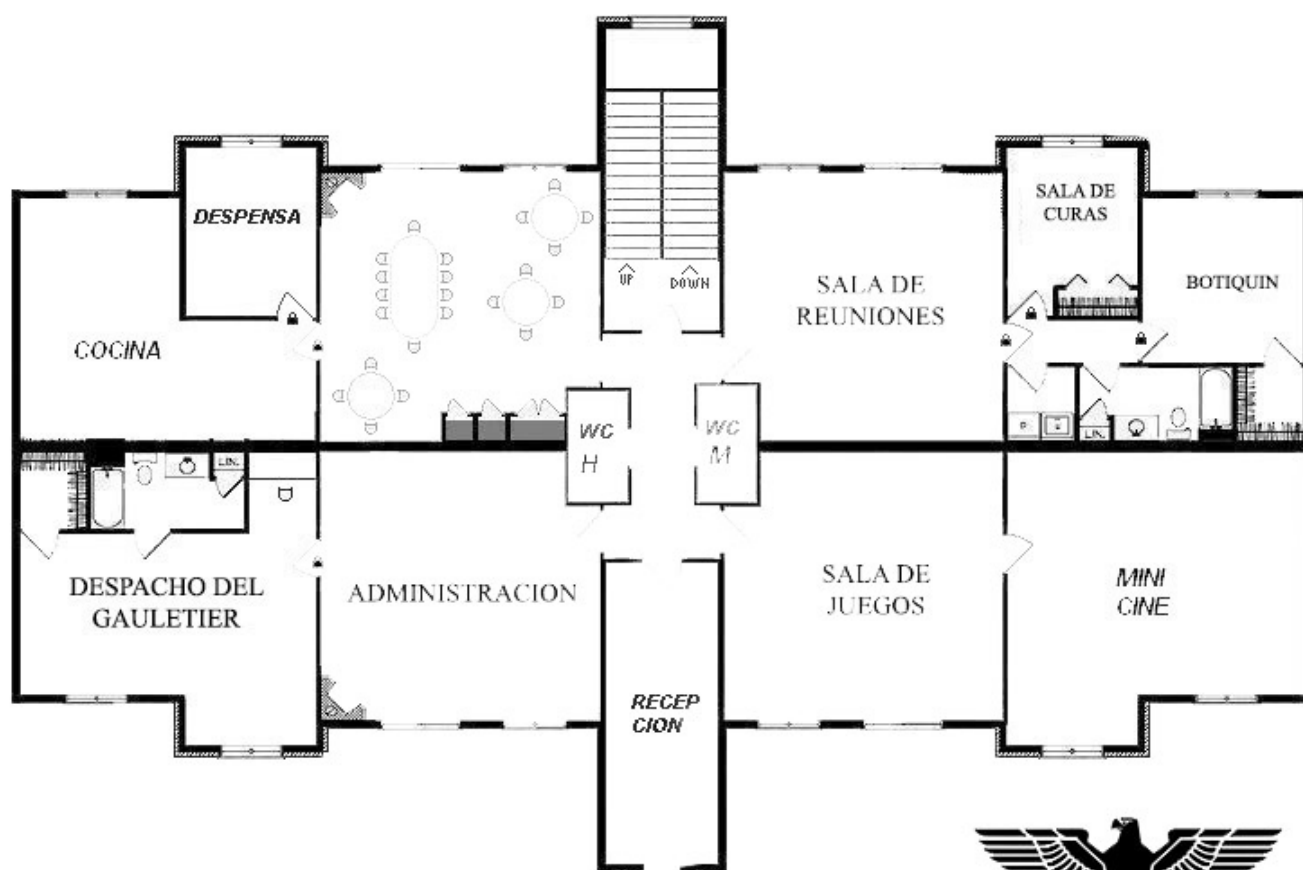




Al dorso: Rodaje "El príncipe estudiante, 1926"







EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe³

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar Puntos.

3- El Umbral de Golpe es 3,4 si tu Atletismo es 8+.

(!) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 Mitos de Cthulhu.

5- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

Nombre del Investigador: Laszlo Kreizler

Motivación: Sed de conocimientos

Profesión²: Alienista

Beneficios de la Profesión:

Usa Evaluar sinceridad como Psicología forense

Pilares de la Cordura: Progreso científico/Leyes físicas

Puntos de Construcción: 16/75

Habilidades Académicas

Antropología

Arqueología

Arquitectura

Biología 4/

Buscar Libros 4/

Ciencias Ocultas

Contabilidad

Criptografía

Derecho

Física

Geología

Historia

Historia del Arte

Idiomas⁶

Latín 2/

Habilidades Interpersonales

Adulación

Bajos Fondos

Burocracia

Consuelo

Crédito 3/

Evaluar Sinceridad 4/

Historia Oral

Interrogatorio

Intimidación

Jerga Policial

Regatear

Habilidades Técnicas

Astronomía

Cerrajería

Farmacología 4/

Fotografía

Habilidad Artesanal

Habilidad Artística

Medicina Forense 6/

Química 2/

Recogida de Pruebas 2/

Supervivencia

Habilidades Generales

Armas

Armas de Fuego⁵ 5/

Atletismo 8/

Birlar

Conducción 5/

Cordura⁹ 8/

Disfraz⁰

Electricidad⁰

Escaramuza

Estabilidad⁹ 9/

Explosivos⁰

Hipnosis⁸ 10/

Huida⁷ 5/

Mecánica⁰

Monta

Ocultar

Pilotaje

Preparación

Primeros Auxilios 16/

Psicoanálisis 20/

Salud⁹ 9/

Seguir

Sentir el Peligro 4/

Sigilo

Fuentes de Estabilidad:

- Su conductor durante la guerra
- Su enfermera en el hospital

Contactos y notas:

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe³

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar Puntos.

3- El Umbral de Golpe es 3,4 si tu Atletismo es 8-.

(!) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 Mitos de Cthulhu.

5- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

Nombre del Investigador: Bernhard Gunther

Motivación: Deber

Profesión²: Investigador privado

Beneficios de la Profesión:

+ Ptos. Disfraz/Seguir después de tirar (1x2)

Pilares de la Cordura: Dignidad humana/ Moral

Puntos de Construcción: 16/75

Habilidades Académicas	Habilidades Interpersonales	Habilidades Generales
Antropología	Adulación	Armas 8/
Arqueología	Bajos Fondos 2/	Armas de Fuego ⁵ 14/
Arquitectura	Burocracia 1/	Atletismo 8/
Biología	Consuelo 1/	Birlar
Buscar Libros 1/	Crédito 2/	Conducción 6/
Ciencias Ocultas	Evaluar Sinceridad 4/	Cordura ⁹ 8/
Contabilidad	Historia Oral	Disfraz ⁽¹⁾
Criptografía	Interrogatorio 2/	Electricidad ⁽¹⁾
Derecho 1/	Intimidación 2/	Escaramuza 10/
Física	Jerga Policial 4/	Estabilidad ⁹ 8/
Geología	Regatear	Explosivos ⁽¹⁾
Historia		Hipnosis ⁸
Historia del Arte		Huida ⁷ 5/
Idiomas ⁶ Alemán		Mecánica ⁽¹⁾
	Habilidades Técnicas	Monta
		Ocultar 4/
	Astronomía	Pilotaje
	Cerrajería 4/	Preparación
Medicina	Farmacología	Primeros Auxilios
Mitos de Cthulhu ⁴	Fotografía	Psicoanálisis
Teología	Habilidad Artesanal	Salud ⁹ 8/
	Habilidad Artística	Seguir 6/
	Medicina Forense	Sentir el Peligro 4/
	Química	Sigilo 4/
	Recogida de Pruebas 2/	
	Supervivencia	

Fuentes de Estabilidad:

- Su mejor amigo que es boxeador.
- Su hermano que es policía

Contactos y notas:

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe³

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar Puntos.

3- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+.

(!) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 Mitos de Cthulhu.

5- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

Nombre del Investigador: Sally Bowles

Motivación: Sensibilidad artística

Profesión²: Dileteante

Beneficios de la Profesión:

Usa Crédito para conexiones personales

Pilares de la Cordura: Epicureismo/El arte

Puntos de Construcción: 16/75

Habilidades Académicas	Habilidades Interpersonales	Habilidades Generales
Antropología	Adulación 4/	Armas
Arqueología	Bajos Fondos	Armas de Fuego ⁵
Arquitectura	Burocracia	Atletismo 8/
Biología	Consuelo	Birlar 8/
Buscar Libros	Crédito 3/	Conducción 4/
Ciencias Ocultas 2/	Evaluar Sinceridad	Cordura ⁹ 7/
Contabilidad 2/	Historia Oral 4/	Disfraz ⁰ 8/
Criptografía	Interrogatorio	Electricidad ⁰
Derecho	Intimidación	Escaramuza 6/
Física	Jerga Policial	Estabilidad ⁹ 7/
Geología	Regatear 4/	Explosivos ⁰
Historia		Hipnosis ⁸
Historia del Arte 2/		Huida ⁷ 8/
Idiomas ⁶		Mecánica ⁰
	Habilidades Técnicas	Monta
		Ocultar 8/
	Astronomía	Pilotaje
	Cerrajería	Preparación
Medicina	Farmacología 2/	Primeros Auxilios
Mitos de Cthulhu ⁴	Fotografía	Psicoanálisis
Teología	Habilidad Artesanal	Salud ⁹ 7/
	Habilidad Artística 4/	Seguir
	Medicina Forense	Sentir el Peligro
	Química 1/	Sigilo 8/
	Recogida de Pruebas	
	Supervivencia	

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

- Sus compañeros del cabaret Kit Kat
- Su vecino que es escritor

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe³

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar Puntos.

3- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+.

(!) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 Mitos de Cthulhu.

5- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

Nombre del Investigador: May Wharton

Motivación: Aventura

Profesión²: Piloto

Beneficios de la Profesión:

Acceso a un aeroplano

Pilares de la Cordura: Naturaleza/Identidad nacional

Puntos de Construcción: 16/75

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	1/
Biología	
Buscar Libros	
Ciencias Ocultas	
Contabilidad	
Criptografía	2/
Derecho	
Física	3/
Geología	1/
Historia	
Historia del Arte	
Idiomas ⁶	

Habilidades Interpersonales

Adulación	
Bajos Fondos	
Burocracia	
Consuelo	2/
Crédito	2/
Evaluar Sinceridad	
Historia Oral	1/
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Generales

Armas	
Armas de Fuego ⁵	8/
Atletismo	6/
Birlar	
Conducción	4/
Cordura ⁹	8/
Disfraz ⁰	
Electricidad ⁰	8/
Escaramuza	
Estabilidad ⁹	7/
Explosivos ⁰	6/
Hipnosis ⁸	
Huida ⁷	4/
Mecánica ⁰	10/

Habilidades Técnicas

		Ocultar		
	Astronomía	4/	Pilotaje	16/
	Cerrajería		Preparación	5/
Medicina	Farmacología		Primeros Auxilios	
Mitos de Cthulhu ⁴	Fotografía	2/	Psicoanálisis	
Teología	Habilidad Artesanal		Salud ⁹	9/
	Habilidad Artística		Seguir	6/
	Medicina Forense		Sentir el Peligro	10/
	Química		Sigilo	
	Recogida de Pruebas			
	Supervivencia	2/		

Fuentes de Estabilidad:

- Su mecánico
- Sus compañeros del regimiento

Contactos y notas: