

Trazos del Pasado



UNA AVENTURA PARA

**CULTOS
INNOMBRABLES**



Trazos del Pasado



Dedicado a Roach Room, mi laboratorio de investigación rolera.

Trazos del Pasado · 1ª edición 2015

EDITAN: **Drama Editorial** y **Nosolorol Ediciones** · www.nosolorol.com

TEXTOS: Antonio D. Ortiz

REVISIÓN: Miguel Ángel Pedrajas, Sonia López Díaz y Víctor Lumbreras

PORTADA: realizada gracias al original de Brian Stansberry

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Miguel Ángel Pedrajas

Esta aventura está ambientada y basada en el universo planteado en la obra **Cultos Innombrables**, de **NOSOLOROL**, con permiso de sus respectivos autores. Desde Drama Editorial te recomendamos encarecidamente **Cultos Innombrables**, escrito por Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero y Jokin García, y publicado bajo OGL. Podrás encontrarlo en www.nosolorol.com o en tu tienda especializada favorita.

Las licencias originales: la OGL genérica publicada por Wizards of the Coast, y la nota de derechos de GORE, puedes encontrarlas al final de este documento en cumplimiento de lo en ellas dispuesto. Con afán de respetarlas, el texto se reproduce en su versión original, en inglés.



RESUMEN

Ésta es una aventura para *Cultos innombrables*, de la editorial *Nosolorol* y su sistema *Hitos*, ambientada en los mundos de los Mitos de Cthulhu.

En este contexto, algunos individuos pueden utilizar el poder que les confiere los conocimientos de estos mitos de infinitas formas, ya que realizando los sacrificios necesarios puede alcanzar en mayor o menor medida un fin. En ese marco se presenta esta aventura. El antiguo Culto de las Rosas o *Des Roses* tenía entre sus miembros a un pintor mediocre que encontró en los mitos la inspiración y la habilidad que le faltaban para ser uno de los grandes. Aunque no fue por mucho tiempo. En esta aventura encontramos que *Des Roses*, este culto antiguo y perdido entre dimensiones, busca la libertad y escapar de esta agonía eterna. Para esto busca el influjo de aquellos individuos cercanos a lo arcano, dando con nuestros protagonistas. Sin embargo, los acontecimientos fortuitos que se desencadenarán no dejarán indiferente a nadie.

ANTECEDENTES

El Culto Des Roses

Surgido al finalizar la Gran guerra, el culto se formó alrededor de un nutrido grupo de aristócratas parisinos que, desde hacía años, tenían inquietudes cercanas al mundo del ocultismo, pero desde una distancia inocua e inocente. Con el paso del tiempo, muchos de sus miembros empezaron a recorrer sendas más oscuras. En poco tiempo y gracias a las influencias de los miembros del culto y a su elevada posición económica, *Des Roses* adquiere un papel predominante dentro del ocultismo francés, granjeándose poderosos enemigos.

Es por esto que, en 1932, el culto compuesto en su mayoría por personas de la alta sociedad francesa se ve en la obligación de marcharse de Francia, cruzar el océano y probar suerte en otras zonas del mundo. Así pues, eligiendo Boston como su nuevo emplazamiento, erigen una mansión en la cual mantendrán su actividad oscura hasta el final.

Era 1945, después de la Segunda Guerra Mundial y el culto estaba preparado para llevar a cabo un ritual para ascender a un nivel superior. Si se hubiera consumado, los cultistas se habrían fusionado en una sola entelequia cuya concepción misma es imposible para la mente humana. Pero los preparativos y sacrificios necesarios para la realización de este ritual dejaron al descubierto los planes del culto. Un grupo de investigadores liderado por un profesor de la

universidad de Boston, descubrió los planes del culto y la fecha de realización del ritual.

Acudiendo a la mansión *Des Roses* con la intención de frustrar los planes del culto, los investigadores interrumpieron el ritual en el momento final, provocando que los cultistas desaparecieran en una vorágine de gritos de lamento, dolor y rabia. A partir de este momento, la majestuosa mansión cae en la dejadez y el abandono más absoluto.

Para la opinión pública, la mansión pertenecía a un grupo de millonarios excéntricos que la usaban para sus reuniones de alto nivel. La desaparición de los propietarios y dueños nunca quedó clara. Algunos rumores indican que en una de esas reuniones algún grupo violento entró y acabó con todos ellos. Otros informan que, debido a sus orígenes franceses y previniendo una posible caza de comunistas, posiblemente huyeron del país.

Lo que realmente ocurrió es que la mente de todos aquellos que formaban parte del ritual se fundieron en una sola psique enloquecida, y que ahora reside dormida y aletargada dentro de la mansión debido a la falta de actividad.

En la actualidad, la mansión ha sido comprada y rehabilitada, lo que ha llevado de nuevo a una actividad frenética entre sus paredes. La mente unida de los cultistas que en ella habita se ha despertado y ha adquirido la suficiente fuerza como para localizar a las personas corrompidas y con lo conocimientos necesarios para poder liberar a la entelequia de su prisión. Aquí es donde entran nuestros protagonistas.

El pintor

El pintor fue, sin duda, uno de los miembros más ilustres de culto *Des Roses*. Por dos motivos principalmente: su grandísimo talento y por ser el miembro de la organización que estuvo más cerca de trascender a un nivel superior. No es una casualidad que su nombre no figure en ningún registro. No hay constancia de su existencia. Es la esencia de lo que no tardará en acontecer.

Nuestro anónimo pintor era un artista de cuestionable talento con la obsesión de llegar a ser uno de los mejores. Sin embargo, era considerado como “un mediocre amenizador de salones” en algunas galerías parisinas donde llegó a exponer sus tristes obras. Su vida continuó igual hasta que conoció al que sería su mejor benefactor y quien le abrió las puertas de la perdición. Ese hombre no era otro que Gabin Dubois, un burgués con una gran fortuna que además ostentaba el puesto de líder del culto *Des Roses*.

Dubois acudió al pintor para encargar un nuevo retrato que presidiera uno de los salones de su mansión. Nada más entrar en contacto con el pintor, Dubois se dio cuenta de que el talento plástico no acompañaba las manos de aquel artista. Sin embargo, y aunque el pintor no fuera consciente

de ello, vio que su personalidad y talento para lo arcano podría cambiarlo todo.

Así fue como el artista entró en el culto. Pero como de costumbre, las cosas nunca son lo que parecen. Al poco tiempo, el culto se trasladó a los Estados Unidos y el pintor encontró nuevas influencias y un público renovado en el cual poder hacer mella. Como tantos otros antes, recurrió a pedir ayuda e inspiración a entes que están más allá de la comprensión normal de una persona corriente. Sus peticiones fueron contestadas. En los siguientes años las obras pictóricas que realizó dieron un salto cualitativo tremendo, embaucando a cualquiera que tuviese la fortuna de verlas. La mansión *Des Roses*, se llenó de su arte, ya que fue allí donde tenía su estudio, y sus obras alcanzaron fama internacional encontrando comprador en cualquier parte del mundo.

El artista, pinta el retrato de Dubois con el estilo clásico copiando artistas románticos y la academia más clasicista (como las primeras obras de Picasso). Y es a partir de entonces cuando empieza a beber de otras tendencias en auge, como el expresionismo.

Los críticos ven en “Anónimo” uno de los pioneros en indagar y experimentar en el campo del surrealismo, cuando en realidad lo que pinta es más real de lo que creen. Ayuda para el Director de Juego: un ejemplo para narrar el estilo del pintor sería los cuadros de Lovis Cornith.

Pero la realidad era mucho más cruda: todo el talento que el pintor demostraba se debía a los dones concedidos de manera innatural. Por cada obra que realizaba, volcaba una parte de su esencia. Su inspiración siempre requería de un modelo masculino o femenino y, con el tiempo, se dio cuenta de que su arte mejoraba si, en cada cuadro sometía a la persona a desagradables y violentos actos que ponían en peligro o se cobraban la vida de ésta.

Finalmente en su último trabajo, con su humanidad y esencia casi al límite, el pintor hizo su propio autorretrato donde dejó todo lo que quedaba de él. Quedó registrado en los libros del culto *Des Roses*, que el pintor cayó inerte, sin ningún rasgo aparente de vida. Ni siquiera un pequeño atisbo de calor quedó en él antes de desintegrarse en forma de un polvo rosado.

Lo que realmente sucedió es que el desdichado artista agotó su esencia. Su sacrificio estaba prácticamente consumado debido a la degeneración que arrastraba. Pero los caprichos de la magia son extraños, pues su ser pasó a introducirse en el autorretrato que acababa de terminar.

Pero, ¿qué pasó con los cuadros? Nadie dijo que los pactos oscuros fuesen justos. Una vez que éste desapareció, su nombre se borró de la memoria de todo aquel que lo conoció. Su firma en los cuadros se convirtió en un borrón ilegible. Con el tiempo se le conoció como el “Anónimo” y lo único que ha trascendido hasta el momento ha sido su arte.

La mansión *Des Roses*

La mansión *Des Roses* es una construcción de estilo colonial con unas dimensiones considerables. Lo más destacable, sin duda, son sus jardines principales, otrora llenos de rosales de muchas variedades y orígenes. En la parte posterior de la mansión encontramos un laberinto ornamental que lleva a un pequeño lago que compone el límite norte del terreno. El interior de la mansión no es muy distinto de la estructura de cualquier otra casa de este tipo. El salón principal presenta una hendidura con forma piramidal con un revestimiento de color negro.

Con la rehabilitación, la mansión ha sido reestructurada, convirtiendo las estancias en salas de exposiciones de carácter minimalista. Lo único que se ha respetado ha sido el salón principal y la estructura de la antigua biblioteca situada encima de ésta.

Después del incidente de 1945 cayó en el olvido durante más de sesenta años. Las pertenencias del culto relacionadas con los mitos, si tenían algún valor material, fueron en su mayoría saqueadas a lo largo de los años.

En la actualidad

El joven millonario Michale Lovelock ha adquirido los terrenos a un reducido precio con el objetivo de convertirla en un nuevo concepto de galería de arte, donde lo clásico y lo moderno se dan la mano en un marco cultural innovador, con toques underground y un poco *snobista*. Después de varios meses de remodelación, la casa está lista para su uso y, cómo no, su anfitrión se dispone a organizar una fiesta exclusiva donde se de cita la flor y nata de la sociedad *hipster* de Boston. Esperan asombrar a sus invitados con una sorpresa muy especial: el famoso pintor “Anónimo” será expuesto en el que aparentemente fue el estudio donde creó la etapa más reconocida de su obra, ya que después de muchas investigaciones las conclusiones sitúan *Des Roses* como origen del pintor.

Es en este punto donde los jugadores comenzarán la aventura, enterándose de la noticia de la reapertura de la mansión para albergar una actividad, a todas luces, distinta de la original. Es posible que los jugadores, encarnando el papel de un culto, sientan curiosidad por saber si los antiguos dueños de la mansión dejaron algo que sirva de interés para sus propósitos actuales. Aunque lo cierto es que los personajes se verán atraídos, sin saberlo, por la conciencia que reside en la mansión con el objetivo de liberarse.

Para complicar un poco más las cosas, la reapertura de la antigua mansión no solo servirá de reclamo a los jugadores. Un grupo de “agentes de campo” de la *Orden de Preservación Arcana* también ha puesto sus ojos sobre la casa con el fin de asegurarse que el trabajo que llevaron a cabo sus predecesores destruyendo el antiguo culto ha seguido vigente hasta el día de hoy.

Michael Lovelock

Consagrado como el prototipo perfecto de excéntrico millonario, es el último descendiente de una familia británica que hizo fortuna en el nuevo continente. Los orígenes de la fortuna familiar se remontan a la llegada de los Lovelock a América del Norte. Sus negocios de transporte de mercancías provenientes del viejo continente convirtió el apellido Lovelock en un valor en alza y, con el paso del tiempo, sus actividades empresariales e industriales se han ido diversificando hasta ahora. En la actualidad se asocia a un conglomerado de empresas vinculadas a un amplio rango de sectores.

Michael creció en el seno de una familia muy acomodada y relacionada con la alta sociedad americana. Aburrido de la vida de millonario a la que le acostumbraron en su familia, a los veinte años se embarcó en una vida de aventuras y diversión por todo el mundo, las cuales están bien documentadas en la red. Es común encontrar en *YouTube* videos de Michael grabados en primera persona y preparados para generar envidias, con sus exóticas acompañantes en algún lugar paradisíaco o disfrutando de lujosos eventos.

Sin embargo, desde que cumplió veintitrés años, Michael Lovelock empezó a aburrirse de esa vida y las emociones vividas empezaron a tornarse insuficientes. Al año siguiente emprendió un viaje a Asia en busca de las emociones que una cultura muy dispar a la suya le pudiera otorgar. Poco se sabe realmente de lo que en ese viaje aconteció. Lo único que se conoce es que a su vuelta, Michael se posicionó como un filántropo muy interesado en el arte vanguardista y en sus distintas expresiones, demostrando predilección por los contenidos audiovisuales o video-arte. No es raro ver a Michael en grandes exposiciones de arte moderno o de arte alternativo de carácter minoritario. Siempre, a diferencia de antes, intentando pasar desapercibido.

Actualmente Michael ha decidido fundar su propia sede del denominado, por él mismo, "*Nuevo Arte*". Esa sede no es otra que la mansión *Des Roses*. Desde que adquirió la mansión se ha recluido en ella con la única compañía de una misteriosa mujer con rasgos asiáticos que lo acompaña. Con las remodelaciones de la mansión ya terminadas, Michael se dispone a dar la bienvenida al arte más alternativo de la ciudad de Boston, en lo que pretende ser el centro neurálgico de estas corrientes.

La Orden de Preservación Arcana (O.P.A.)

Original de Chicago, surgió como un grupo de interesados en el ocultismo de forma amateur. Sus orígenes se basan en la curiosidad de algunos internautas en varios asuntos arcanos. Con el tiempo, su estructura fue creciendo hasta alcanzar un gran número de nerds de todo el mundo, navegando entre secretos. Sin embargo existe otra parte de OPA que los internautas no conocen.

El grupo fundador original de la Orden llegó a reunirse físicamente en varias ocasiones a sus comienzos. Organizaban

quedadas privadas en las que intercalaban largas sesiones de visionado de películas de los ochenta con un barrido exhaustivo de la red para estudiar y examinar con interés cualquier noticia, archivo o documento que tuviera relación con lo arcano. No pasó mucho tiempo hasta que empezaron a encontrar información contrastada sobre seres de otros mundos y dimensiones que establecen la tierra como lugar de residencia o campo de batalla, según se mire. Con el tiempo, los conocimientos adquiridos y algún encuentro muy desagradable, han formado una intrincada red de agentes que se dedican a investigar todo aquello que pueda estar relacionado con esos seres provenientes de fuera de nuestro planeta.

Los principios básicos de OPA consisten en: estar siempre del lado de la humanidad; buscar cualquier indicio de invasión o presencia arcana en nuestro planeta y erradicarla si es posible; prohibición absoluta del uso de prodigios o artilugios cuya fuente de poder provenga del mal que se quiere erradicar.

Recientemente ha llegado a oídos de algunos de los miembros más activos, la vuelta de Michael Lovelock. Este famoso filántropo, protagonista habitual de la prensa rosa, ha vuelto muy cambiado tras un largo viaje. En los mentideros de internet han comenzado a surgir toda clase de rumores. La OPA ha investigado uno de ellos: el joven Lovelock ha mantenido largos contactos con una secta durante su paso por Asia. Tras una intensa investigación de este posible suceso, han confirmado la noticia y los indicios de que la secta es adoradora de "la Diosa Abotargada", un culto muy peligroso y responsable de grandes incidentes arcanos en diferentes partes del mundo. El anuncio de la inauguración de la nueva mansión *Des Roses* se ha convertido en el mejor lugar para desplegar sus mejores agentes de campo de OPA, e investigar y conocer en persona a Michael Lovelock.

ACTO 1

ESCENA 1 INTRODUCCIÓN

Los jugadores descubrirán una parte parcial de la historia de la mansión y decidirán la forma de actuar para asistir a la exposición de la misma. Como director de juego puedes decidir entre varias maneras de comenzar la aventura. Aquí te sugerimos un par de ellas.

Individualmente

Una buena opción sería realizar pequeñas escenas introductorias para cada jugador, en las que de una manera u otra reciban por separado la información relativa a la reapertura de la mansión a finales de semana. Si recor-

damos que es la psique que reside en la mansión la que quiere entrar en contacto con ellos, es posible durante la partida darle un toque de misterio que despierte el interés de los jugadores. Una buena forma es personalizar invitaciones para cada jugador de tal manera que incentiven alguno de sus hitos o complicaciones, para que todavía se sientan más intrigados. También podrías vincular la casa a algún acontecimiento pasado que afecte al personaje.


Teniendo en cuenta esto, existen infinitas formas de introducir a los jugadores en la trama. Aquí te damos unos cuantos ejemplos. Mézclalos, combínalos o modifica lo que creas conveniente:

- ✿ Algún miembro del culto de los jugadores pertenece a esa corriente “artística gafapasta” y puede ser invitado junto a un acompañante a la recepción. Esta opción da a entender que si hay más de dos jugadores es posible que tengan dificultades para entrar en la recepción, por lo menos como invitados. La invitación irá firmada con las siglas G. D. Esto abrirá también la posibilidad a falsificar las invitaciones, intentar conseguir las, hacerse pasar por personal del catering, etc.
- ✿ Los jugadores forman parte de alguna rama o célula menor de un culto. Por lo tanto, pueden tener algún superior que les da las órdenes con el fin de que cumplan algunos encargos. Mediante esta opción los jugadores pueden ser introducidos de manera más directa. Y sus superiores pueden suministrarles la información que crean pertinentes, así como las invitaciones o el acceso a la gala.
- ✿ De manera premonitoria, alguno o todos los jugadores han recibido visiones de la mansión o noticias de su reapertura (un apunte en la radio o periódico, una fortuita escucha durante la cena de un restaurante, un sms en el móvil con un número imposible, etc.). Ésta es la opción que tiende a apelar menos en lo racional y más en lo sobrenatural, quizás más enmarcada en el ámbito de los mitos.

En grupo

En esta opción los jugadores se encontrarán reunidos. En ese momento recibirán una carta certificada, un mail o un mensaje simultáneo a los smartphones de los personajes jugadores invitándoles a la fiesta. De nuevo vendrá firmada por las siglas G.D. Otra opción es apelar a la deformación de la realidad percibida por los jugadores, de tal manera que el programa de televisión, serie o el podcast que estén escuchando, modifique su mensaje de tal manera que se dirija a los personajes, poniéndoles en conocimiento de los fiesta o invitándoles a ella. Un buen recurso para ello es que el emisor del mensaje pronuncie los nombres de los personajes. Esta opción permite una partida más rápida, generando a su vez desconfianza desde un principio.


Sea cual sea la opción escogida, es necesario tener en cuenta una serie de puntos clave:

- ✿ La recepción se va a llevar a cabo en un ambiente moderno y exclusivista. Estar a la moda sería una buena manera de mimetizarse en el entorno. Los personajes se darán cuenta de esto con una tirada de  (14).
- ✿ En caso de no haber sido invitados, quizás se planteen un posible acceso como parte del personal de trabajo de la recepción, ya sea en cocina o sirviendo copas y comida.
- ✿ La mansión se ubica en Boston. Esto es importante para dos cosas: saber si los jugadores podrán llegar a tiempo o cómo se desplazarán para llegar allí. Siéntete libre de cambiar la ubicación de la mansión, es un detalle menor.

ESCENA 2

RECOPILANDO INFORMACIÓN

Una vez los jugadores conozcan la noticia de la exposición, es muy posible que quieran averiguar y obtener información sobre la mansión, sus antiguos dueños, el actual o sobre las obras que se van a exponer. También es posible que quieran planear bien cómo van a acceder a la fiesta. En esta escena es importante que los jugadores se sientan libres dentro del mundo personal que ellos mismos han creado para sus personajes, donde es un buen momento para explotar las condiciones personales de cada uno de ellos.

Los jugadores pueden conocer algunos detalles de la Mansión *Des Roses* por sus conocimientos propios, que podrán demostrar mediante una tirada de .

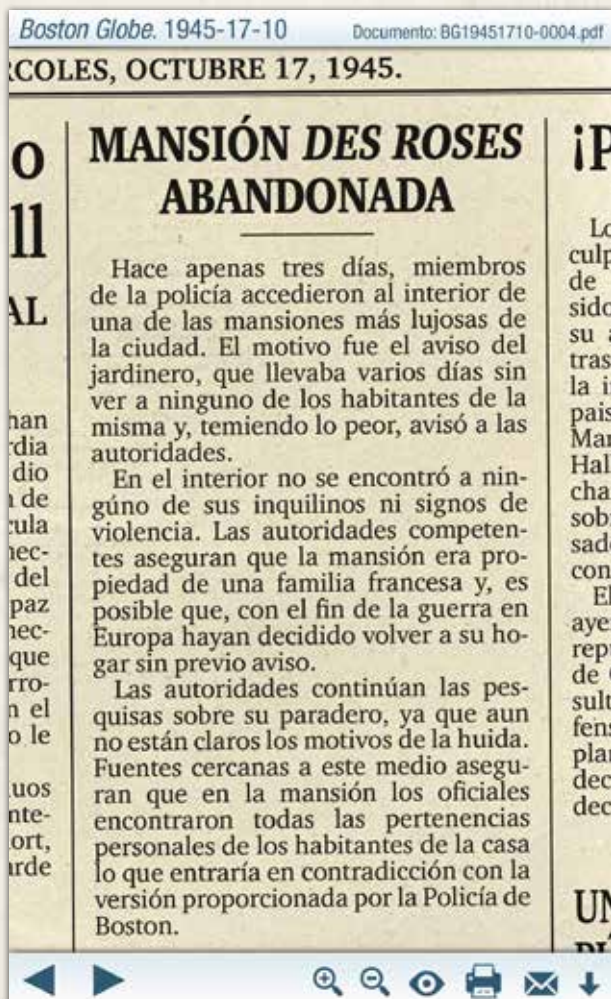
- ✿ **16:** La mansión perteneció a un antiguo culto venido de París.
- ✿ **18:** El culto era conocido con el nombre de *Des Roses* y tuvo un final escabroso en el que todos los miembros desaparecieron sin dejar rastro.

En lo referente a la relación de la mansión con el mundo de lo oculto además pueden indagar mediante consultas a sus contactos, algún tomo de la historia “oculta” de Boston, etc. Sea como sea, la información que pueden obtener sobre la mansión es:

- ✿ Conseguir información que corrobore la información anterior.
- ✿ En caso de que su conocimiento sea nulo, consultando a informantes conocidos o incluso portales web de esoterismo y ocultismo, puede descubrir que el culto *Des Roses* usaba la mansión como lugar de reunión y esparcimiento para sus miembros.
- ✿ Es conocido que toda las actividades “artísticas” que el culto fomentaba entre sus miembros eran realizadas dentro de la mansión.

Mediante una inmersión en blogs, vídeos de teorías conspiratorias o agregadores web de noticias sobrenaturales, los cultistas podrían obtener la siguiente información:

- ❖ La casa fue erigida sobre los cimientos de una antigua casa de campo.
- ❖ En el año 1934 unos millonarios franceses adquirieron el terreno y lo reformaron casi por completo.
- ❖ Donde antes se ubicaba algún que otro campo destinado a la agricultura erigieron enormes jardines con una gran variedad de rosas, estatuas, fuentes y fresqueras. En esencia buscaban un lugar de esparcimiento para los obsesivos asuntos artísticos que al parecer tenían los compradores.
- ❖ En los portales web consultados o en los archivos del periódico *Boston Globe*, mediante una tirada de (16), los personajes podrían obtener la noticia de un artículo de *Boston Globe*, dentro de la sección de sucesos:



Es posible también que los investigadores estudien noticias recientes sobre la mansión. Acudiendo a internet o revisando los periódicos recientes, encontrarán la siguiente noticia fechada unos seis meses antes de la inauguración, dentro de la sección de cultura del periódico local.



La siguiente noticia la encontramos en una web de noticias rosas de Boston. En ella se hacen eco de la fiesta de inauguración que Michael dará en la mansión.




Si se interesan por las obras que se van a exponer, es importante mostrar la ambigüedad de la información dada ya que realmente se exponen un gran número de obras de diversos artistas de muchos campos, tanto obras modernistas, *performance*, fotografías, etc.. No se menciona en ningún medio de información la exposición de las obras del pintor "Anónimo", ya que el organizador quiere guardarlo como sorpresa para los asistentes.





ESCENA 3 RECEPCIÓN

Los jugadores llegarán a la zona residencial donde se ubica la mansión. Una zona caracterizada por ser tranquila y segura. De hecho, es posible que los jugadores hayan tenido que pasar algún control en la entrada para acceder a la zona. Las casas que se encuentran son todas de lujo y, aunque se encuentran

en las proximidades, entre ellas hay grandes separaciones y parcelas para evitar “molestias” a los vecinos. Sin embargo, esta noche se percibe un sonido de fondo bastante elevado proveniente de la parcela de la mansión y que indica que se están acercando a la fiesta.


Es en este momento donde los jugadores deben ejecutar su plan de entrada a la exposición, dependiendo de la vía que hayan elegido para asistir a la fiesta (como invitados, como servicio o como infiltrados). La mansión tiene dos zonas de acceso: una para el servicio y otra como entrada principal. Una vez se accede al jardín principal que llega a la mansión, los jugadores se encontrarán numerosos vehículos aparcados en una zona habilitada en el jardín delantero. Además, ya se percibe el ambiente festivo antes de entrar a la recepción. Se puede estimar una afluencia de unas 250 personas aproximadamente.

Durante el acceso a la mansión los jugadores pueden realizar una serie de pruebas de  para, dependiendo del resultado de las tiradas, obtener la siguiente información. Es interesante ir desgranando esta información conforme vayan avanzando hacia la entrada de la mansión *Des Roses* para ir introduciendo a los jugadores en un ambiente de misterio y tensión.

-  **14:** Los jardines que rodean toda la mansión están llenos de símbolos de carácter arcano, pero tan sutilmente disimulados que solo aquel que conoce el tema es capaz de verlo.
-  **16:** Los símbolos encontrados parecen formar algún tipo de hechizo, pero parece que faltan fragmentos que lo hacen ilegible.
-  **18:** La estatua que preside la rotonda de la puerta principal parece ser la representación de alguna entidad ligada al mundo de lo arcano. En su base vuelve a leerse un hechizo al cual le faltan fragmentos. Representa una figura femenina de corte asiático, que tapa la mitad de su rostro con un abanico con motivos florales. La vestimenta de la mujer es de corte oriental. Si alguno de los personajes intenta observar la parte de la cara oculta tras el abanico, podrá observar que tiene medio rostro desfigurado. Esta estatua representa a “La mujer abotargada”, una de las máscaras de Nyarlathotep. No es necesario que los personajes lo sepan, ni es importante para la trama. Simplemente relaciona el culto con los Mitos de Cthulhu.
-  **20:** En cada acceso al exterior, pueden observarse algunas marcas de protección arcana talladas en la piedra de la fachada. Sobre todo en los dinteles de las puertas y ventanas. De esta manera, puertas y ventanas parecen protegidas.

En la puerta de la casa se encuentran algunos invitados, todos vestidos siguiendo las últimas tendencias en moda (si los jugadores no se han dado cuenta de ese detalle antes de llegar allí es un buen momento para ello), así como un grupo de porteros apostados a la entrada asegurándose que todo el que entra está en la lista de invitados.

Si los personajes han recibido la invitación, en una primera instancia el guardia no encontrará el nombre de los jugadores en la lista. Es un momento comprometido en el que seguramente los jugadores insistan en que están invitados. En una segunda lectura aparecerán sus nombres. Esto se debe a la voluntad que reside en la casa y que ha detectado la presencia de los jugadores. Pero ¿y el resto de los invitados que les rodean habrán sido invitados de la misma manera?



Si los jugadores intentan acceder como parte del servicio cualquier personal de recepción les indicará que han de acceder por la puerta trasera. Da directamente a la cocina de la mansión, actualmente en desuso. De hecho, todo lo que se va a servir durante la fiesta proviene de un servicio externo de catering. Una prueba de  frente al encargado del personal, logrará convencerle de que los jugadores son parte del equipo de camareros y pinches que espera, siempre que vayan ataviados o con los accesorios necesarios.

ACTO II

ESCENA 4

INICIO DE LA RECEPCIÓN

En esta escena los jugadores se encontrarán por primera vez en el interior de la mansión, podrán observar la singularidades que ésta presenta en su interior y será la primera oportunidad de observar a los dos investigadores que se encuentran también en la recepción. Si no vas a emplear la trama de los investigadores, ignora esto último.

Los jugadores en este momento se encontrarán en el interior de la mansión, a la que se accede por un clásico y lujoso hall, el cual han transformado mediante la instalación de pantallas de LED situadas en las paredes. Éstas proyectan la imagen en tiempo real de la misma estancia pero con efectos estroboscópicos, creando la sensación de un túnel que se va desmoronando conforme pasan los invitados. La siguiente estancia es el salón principal, la zona más concurrida de la mansión en este momento. En él los personajes se encontrarán un variopinto grupo de invitados pertenecientes al ámbito nocturno de la ciudad de Boston. Todos hablan y debaten sobre algunas de las esculturas y obras que allí se exponen, a la vez que beben un amplio surtido de bebidas que algunos camareros ponen a su disposición. Toda esta escena está amenizada por un cuarteto de cuerda acompañado de un Dj que interpreta obras clásicas con un estilo más eléctrico. Ubicados en el techo, situado a unos 5 metros de altura, se puede observar una oquedad con forma de pirámide, hecha de un material similar a algún mineral. Con una prueba de  o  (16) los jugadores podrán intuir que es algún tipo de piedra nada común.

La estancia en sí es un gran salón de techos altos, adornados en su paredes por medias columnas jónicas de carácter ornamental y en cuyos capiteles, mediante una tirada fácil de (12), se pueden leer trozos incompletos de lo que parece ser un hechizo similar al que hayan podido encontrar en el jardín. Con una tirada de (15) los jugadores observarán que la rehabilitación que se ha hecho en la sala ha sido llevada a cabo con mucho mimo e intentando respetar al máximo el aspecto original de esta estancia. Otro detalle que advertirán los jugadores es que presidiendo la sala se encuentra un enorme retrato que representa a un burgués francés de principios del siglo XX. Este cuadro desentona con la estética moderna y desenfadada que se le ha dado al salón. De hecho, es posible que por eso lo hayan dejado, para darle un toque retro dentro de la línea general. Este retrato es el que Dubois (ver **Apéndice I** en la página 12) encargó al pintor en el momento que se conocieron. Los jugadores pueden observar que el retrato no tiene una gran calidad pictórica, pero sin embargo se encuentra en perfecto estado.

En ese momento se encuentran en la sala conocidos miembros de la noche de Boston, modelos, algún actor de teatro independiente, músicos alternativos, fotógrafos, etc. También hay algún periodista cubriendo la noticia de la inauguración y, cómo no, el anfitrión de la velada vestido con un traje negro de lunares rojos, bastante estrafalario. Cubriendo su cabeza lleva una gorra de beisbol de diseño. Destilando un aspecto lujoso a la par que ofensivo para los sentidos.

Si los jugadores entablan conversación con alguna de estas personas con el objetivo de recabar información, rápidamente podrán darse cuenta de que no saben nada. Si intentan conversar con Michael se verán desplazados rápidamente por una masa de snobs seguidores de éste, que no paran de alabar su persona y la fiesta tan emocionante que ha organizado. Las pocas palabras que dirigirá a los personajes serán para remitirlos a la arquitecta y al artista interiorista que han llevado a cabo todo el trabajo.

Muy amablemente les recomendarán que pueden tratar todos estos detalles con las personas que mejor les pueden ilustrar: la arquitecta y el restaurador del edificio, también presentes. Ambos se encuentran en una de las alas de la casa, rodeados de curiosos que buscan hacer preguntas sobre la restauración y manifestar su agrado con el resultado. Si has decidido introducir la figura de los investigadores, cuando los jugadores se acercan a esta zona, mediante una tirada de (16) se darán cuenta que uno de los asistentes le está haciendo preguntas sobre asuntos relacionados con posibles sucesos extraños en la casa. La mujer que pregunta es Emilia White, miembro de OPA (ver **Apéndice II** en la página 15) y pronto cederá ante las negativas de sus interlocutores.

Si los personajes abordan a la arquitecta o al restaurador y realizan una prueba de , dependiendo del resultado, pueden obtener la siguiente información:

- ❁ **14:** La restauración les ha llevado menos tiempo del que imaginaban, ya que la estructura estaba en

perfectas condiciones. El mayor tiempo se ha ido en acondicionar las nuevas salas de exposiciones y eventos, para lo que han tenido que tirar algunos muros y unir habitaciones.

- ❁ **16:** Sobre las tallas del jardín o de las columnas de salón dirán que son motivos bastante inusuales, obra sin duda de algún artista particular. Al parecer recorrerían toda la sala de forma continuada, pero ante la rotura de la estética que suponían y la insistencia del comprador decidieron eliminar todas menos las de las columnas.

- ❁ **18:** Si se le pregunta acerca del hueco en forma de pirámide en el techo, les dirán que es una de las piezas más interesantes de la casa, ya que desde el salón parece hecho de un material opaco. Pero no lo es desde la habitación donde se ubica en el piso superior se puede ver el salón. En esa sala antes se encontraba una biblioteca, la cual ha sido extraída de la mansión por insistencia del propio dueño. Solo algunos volúmenes se llevaron a la habitación personal del señor Lovelock. En la actualidad, esta zona se ha habilitado como el estudio de Rupika Dhurjati, la asiática que acompaña ultimamente al joven Lovelock, ya que insitió mucho en que era la sala que más le gustaba de la mansión.

- ❁ **20:** Aunque el trabajo ha llevado relativamente poco tiempo, no ha estado libre de accidentes. Varios de los obreros sufrieron algún tipo de shock nervioso bastante serio injustificado, ya que los plazos iban mejor de lo esperado.



Si los jugadores siguen insistiendo y la conversación ha ido de manera amistosa y desenfadada (es decir, si han superado la tirada con dificultad 20 o han llevado muy bien su entrevista), la restauradora les llegará a decir que entre los albañiles corría un rumor: desde la pirámide en ocasiones se veía pasear a un hombre desconocido por el salón.

Acto seguido, la música cesará y se oír la voz de Michael Lovelock invitando a todos los asistentes a escucharlo, a la vez que levanta una copa de cava. Cuando todos guardan silencio, con una amplia sonrisa y un brillo especial en los ojos, Michael propone un brindis “por el nuevo arte que va albergar la ciudad de Boston gracias a la mansión *Des Roses*”. El orador asegura que tiene “una inigualable sorpresa”. Los jugadores en ese momento observarán a un hombre de pelo cano y entrado en años que les mira desde una de las puertas que da a las salas de exposiciones, mientras sonríe y levanta una copa en señal de saludo. Una tirada de (14) permitirá darse cuenta de que es el mismo hombre que está representado en el cuadro del salón, Gabin Dubois. Acto seguido, debido a un grupo de gente que pasa por delante de los jugadores, habrá desaparecido. Un fugaz fallo de las luces se producirá en la estancia, imperceptible para los demás al parecer.

ESCENA 5

LOS CUADROS DE “ANÓNIMO”

Una vez haya finalizado el brindis, se abrirán las puertas laterales del salón que dan paso al inicio de la exposición. Es posible que los jugadores quieran escabullirse antes de este momento para husmear por el resto de la mansión. La idea de hacerlo antes de que acabe el brindis debe ser poco atractiva, ya que las puertas laterales están ocupadas por los guardias de seguridad que van a realizar la apertura, en sincronía con el final del brindis. Si aún así los jugadores quieren intentarlo, adelante.

Todos los asistentes se dirigirán en ese momento hacia la primera sala de exposiciones, donde se encontrarán con la prometida sorpresa. Ésta no es otra que la exposición de los cuadros del pintor “Anónimo”. Es la primera vez en la historia que las mejores obras de este esquivo pintor se encuentran juntas, bajo el techo, en el que se sospecha fueron creadas. El discurso comenzará hablando de manera superficial de la figura del esquivo pintor y continúa exponiendo la labor de investigación con el objetivo de seguirle la pista y poder reconstruir su obra. El inicio de la investigación se dio por el hallazgo del cuadro que preside el salón principal y que, según los expertos, pertenecen al mismo artista pero en una época menos madura. Con una tirada de  (14) los personajes tendrán la intuición de que Lovelock no está diciendo toda la verdad. Y con una tirada de  (20), los personajes podrán recordar alguna información que relaciona al pintor y sus obras con la esencia de los mitos según varios conocidos miembros de algunos cultos. Si los jugadores tienen curiosidad por observar las pinturas, usa los cuadros de ejemplo del **Apéndice I**.

ACTO III

ESCENA 6

APARICIONES

El objetivo de esta escena es generar una cascada de acontecimientos no relacionados entre ellos a simple vista. Por un lado tendremos las esencias de las víctimas del pintor para elaborar los cuadros y, por otro lado, la magia del pintor que se libera de cada una de sus obras. La energía que se está empezando a desatar en la mansión está atrayendo a toda clase de aberraciones que viven en otras dimensiones. Y además está ayudando a que el velo que separa dichas dimensiones se vaya haciendo más débil.


En el transcurso de esta escena es el mejor momento para que los personajes entren en contacto con las obras del pintor que se exponen y “sufran” las consecuencias que se describen en el **Apéndice I** en la página 12. Es la primera vez que los cuadros del pintor vuelven a estar juntos en la misma sala, lo que significa que es la primera vez que el

alma del pintor vuelve a estar completa en un espacio tan reducido. Este hecho provoca que paulatinamente se vaya liberando la magia que encierran los cuadros: la esencia del pintor se da a la fuga intentando volver a unirse en una sola dentro del autorretrato. Sin embargo, no solo la esencia del pintor está en los cuadros, también la de las víctimas que usaba como “inspiración”. Éstas son las primeras en liberarse y pueden realizar apariciones tal y como se explica en los apartados de cada uno de los cuadros.

La magia liberada comenzará a provocar sucesos inconcebibles y las luces empezarán a fallar progresivamente hasta que se produzca un apagón general, dando paso a una luz violácea que entrará por todas las ventanas de *Des Roses*. Al principio los asistentes a la fiesta entenderán esto como una performance en la cual se está realizando un juego de luces. Pero a medida que pase el tiempo, el nerviosismo irá en aumento con las nuevas incidencias.

ESCENA 7

CAOS

Cuando consideres que ha llegado el momento, todo el suministro eléctrico se corta y todas las comunicaciones con el exterior comenzarán a fallar. El estruendo de seres golpeando las ventanas acompañados de gritos jamás oídos para una mente humana retumba en los oídos de los presentes, atrapados por el terror y el caos mientras corren despavoridos hacia las salidas más cercanas. Si alguien mirase por alguna de estas ventanas, vería unas nubosidades de ese mismo color que se extienden por el cielo. Mediante una tirada de  (14), los jugadores podrán observar en la lejanía la silueta de unas montañas de formas imposibles y que antes no estaban ahí.

A partir de este momento la situación se convertirá en una carrera contrarreloj para los jugadores. La magia desatada no sólo está atrayendo horrores indeseables, sino que además está rasgando las fronteras entre las realidades dentro de la mansión. Las ventanas y accesos de la mansión sufrirán los continuos ataques de Guls (pag. 138 del manual básico) que intentan acceder. En el cielo se puede observar las siluetas de criaturas con negras alas y cuerpos tentaculares que se precipitan sobre los infelices que se encontraban fuera de la mansión en ese momento, para posteriormente arrojar sus cuerpos semidevorados contra las ventanas, rompiéndolas en mil pedazos. Si la situación se ralentiza, haz que alguno de los horrores puedan acceder a la casa a través de alguna ventana rota. O que alguno de los asistentes intente huir por una ventana o la puerta principal, facilitando aún más el acceso a estos seres, lo que hará que la opción de huida pierda todo su atractivo.

A lo largo de esta escena y la anterior es conveniente que los personajes vayan entablando contacto en más ocasiones con Dubois. Éste nunca articula palabra, pero les puede hacer gestos o enseñarles un pequeño diario que tiene entre sus manos, poniendo a los jugadores sobre la pista de qué es lo que deben encontrar. Las señales de Dubois les llegan

a través de los espejo que adornan la sala, de los reflejos de algún cristal o incluso en las pantallas de los dispositivos móviles de los jugadores.

Para darle más sensación de agobio, los asistentes que hayan caído víctimas de alguno de los horrores, comenzarán a levantarse como marionetas con intenciones homicidas, lo que puede provocar un enfrentamiento con los jugadores (ver **Apéndice I** en la página 12).

Gracias a las indicaciones de Dubois y ante el hecho de que las zonas en las que han estado antes no son seguras, los jugadores pueden explorar las estancias de la mansión con el objetivo de hallar el dormitorio de Rupika Dhurjati que les cita Dubois. Durante este recorrido pasarán por varias estancias solitarias destinadas a recoger una infinidad de obras de arte, mientras el ruido de golpes y seres que acechan en la oscuridad les acosa. También es un buen momento para seguir introduciendo las apariciones de los cuadros hasta que lleguen hasta el dormitorio de Rupika Dhurjati. Si en algún momento, los personajes preguntan por el anfitrión, éste habrá desaparecido cuando las luces han empezado a fallar.

ESCENA 8

EL DORMITORIO DE MICHAEL LOVELOCK

En algún momento los jugadores irán en búsqueda de los tomos de la antigua biblioteca. Saben que han sido trasladados a otra estancia. Para conseguir encontrarla bastará con preguntar al personal del servicio o hablar de nuevo con el restaurador. Como es lógico, el personal se encuentra en un estado de nerviosismo extremo. También el restaurador presenta estos síntomas, pero ha buscado refugio en una botella ya medio vacía de Martini seco. Los jugadores tendrán que saber tratarlos adecuadamente y probar con (16). De una manera u otra descubrirán que la sala se encuentra en la parte posterior de la mansión y para llegar a ella tendrán que atravesar salas ahora vacías pero con una estética similar a las que ya han podido ver.

Esta escena puede ocurrir durante la “Escena 6” o “Escena 7”.

Si ocurre durante la “Escena 6”, es un buen momento para empezar a realizar las apariciones que desencadena cada cuadro, descritas en el “Apéndice I”. De esa manera, los jugadores comenzarán a entrar en tensión.

Si ocurre durante la “Escena 7”, la búsqueda del almacén es posible que se convierta en una carrera frenética por intentar salir de la mansión, mientras toda suerte de horrores y criaturas intentan acceder a ella para eliminar a todo ser vivo con el que se crucen.

Cuando lleguen al dormitorio siguiendo las indicaciones, los jugadores encontrarán que está cerrada por una puerta con una cerradura sencilla. La habitación hace las funciones de trastero, pues se encuentra en la parte final de la mansión, cuya fachada exterior da al jardín trasero de la misma. En el interior se puede observar un dormitorio lujosamente engalanado, presidido por una gran cama con sábanas de seda. La habitación cuenta con un baño con jacuzzi y en uno de los laterales se encuentra la entrada a un gran vestidor. Si los personajes entran en el vestidor, descubrirán que al fondo del mismo se encuentran algunas cajas de cartón apiladas. Dentro de éstas hay algunos libros antiguos, pertenecientes a la casa y que Michael Lovelock ha guardado para su “uso personal”.

Entre las cajas de libros encontrarán:

- ✿ Varios libros sobre la historia de Boston
- ✿ Una gran cantidad de libros en francés. Muchos de ellos están relacionados con los Mitos. Los personajes que tengan Degeneración 1 o más obtendrán esta información de manera inmediata. Aquellos que no, deben que superar una tirada de (14), para poder reconocer algunos símbolos. Es un botín goloso para los jugadores, pero supone una carga física importante para el resto de la aventura. Sin embargo, ninguno de estos libros es vital para la resolución de la partida.
- ✿ Una gran variedad de tomos relacionados con el mundo del arte en sus diversas formas. Incluso hay algunos libros que hablan de cine como forma de arte. Curiosamente, estos libros datan de principios del siglo XX.
- ✿ El libro más importante es el diario de Gillen Dubois, escrito en francés. Narra la última etapa de la vida de este burgués francés y su proceso de exilio de Paris, cómo conoció al pintor “Anónimo” y los detalles de construcción de la mansión. Este diario parece bastante manoseado y tiene anotaciones en los márgenes hechas con bolígrafo.

En lo referente al pintor, el diario de Dubois, hace referencia a cómo se conocieron, hace alusiones a la poca calidad artística de su obra pero se sorprende ante su actitud y su fortaleza mental. Hay algo en él que le lleva a considerarlo como un miembro más del culto. Sin duda, Dubois escribe el nombre del pintor, pero los jugadores solo podrán observar un borrón innatural que lo ha hecho desaparecer. En el diario también se narra el enaltecimiento de su figura como pintor y su desaparición.

*Cuando llegué esa noche a Des
Roses, me comunicaron que ~~estaba~~
estaba en su estudio. Fui resuelto a
verlo y contarle las buenas nuevas de
aquello que estaba a punto de
suceder. Pero cuando acedí a sus
dependencias no hallé ni rastro de él
solo una fina capa de arena en el
suelo y su última obra terminada, su
autorretrato.*

El autorretrato de Dubois

Respecto a la mansión, la información más relevante que los jugadores pueden obtener es que fue construida sobre un aljibe como la ópera de París, que se llena con el agua proveniente del lago de la parte posterior. Es en este subsuelo donde el culto creó su altar. Para acceder a esa zona, las entradas se encuentran en las dos grandes fuentes de la mansión. Una se encuentra en la entrada. Y la otra en el laberinto de rosales de la parte posterior.

Otro hecho destacable, que puede otorgar la salida a los jugadores, es que la mansión estaba protegida contra lo arcano mediante símbolos, ya que las prácticas que se llevaban a cabo en su interior podrían resultar altamente peligrosas. Por ello además se inscribe en las paredes de Des Roses un conjuro de purga y que, lamentablemente para los jugadores, ha sido borrado junto con algunos símbolos de protección.

Al mencionar la pirámide de la biblioteca, Dubois dice:

*El material que lo compone no es de este
mundo. Como recordará, lo compramos
cerca de Lyon, a un campesino, propietario
de las tierras y vitícolos sobre las que
cayó un meteorito. Proviene de zonas
desconocidas para la mayoría de humanos.
A través de ella he podido observar en
numerosas ocasiones seres y sitios de
otro mundo. En ocasiones he podido
contemplar el pasado y verme a mí mismo
paseando por el salón de Des Roses, y
en otras ocasiones he visto el salón lleno
de polvo y desolado...*



Es importante aclarar que el pasaje donde explica la adquisición del meteorito es anterior a los sucesos descritos en este diario. En las últimas páginas escritas del diario se puede leer:

*Los preparativos están casi
terminados. Esta misma noche se
realizará el ritual. Estoy tan
emocionado. Si todo sale como está
previsto, la próxima vez que mire
este mundo lo haré con otros ojos...*

DESENLAZ


Dependiendo del camino que se tome durante la partida, existen diversas formas de concluir con la aventura.


LA ANTIGUA BIBLIOTECA

Los jugadores, guiados por el diario de Dubois, pueden acudir a la antigua biblioteca ubicada en el piso superior. Ante ellos encontrarán una puerta labrada que cierra la estancia. Los relieves de la puerta representan una estampa similar al jardín de las delicias del Bosco, pero con un entorno plagado de tentáculos y horrores similares a los que acechan la mansión. La puerta no tiene pomo y cederá ante el intento de entrar de los personajes. Con una tirada de  (15) se puede deducir que la puerta es de reciente manufactura. Una vez dentro, los personajes encontrarán una estancia diáfana, presidida por una enorme cama con sábanas de seda y rodeada de un intrincado sistema de cámaras. En el centro de la estancia está la pirámide que corona el salón del piso de abajo. La pirámide que se encuentra en el centro, podría mostrarles el pasado del salón. Si es así, observarán a un grupo de sectarios ataviados con túnicas, dispuestos a salir por la puerta con la intención de realizar un ritual. Una tirada de  (15) les permitirá ver de forma legible el hechizo que adorna la estancia principal de Des Roses y así poder activar la defensa frente a lo arcano.


En la actualidad esta sala sirve como zona de “esparcimiento” para el anfitrión de la mansión. Lovelock ha descubierto la emoción que supone para él atraer horrores de otras dimensiones y mantener relaciones con ellos. En las cámaras quedan reflejados esos encuentros. Si alguien los viese, podría caer en la más tormentosa de las locuras.

La estancia donde se encuentra la pirámide es de un tamaño considerable, muy parecido al del salón que tiene

debajo, aunque sus techos son considerablemente más bajos. La estructura piramidal se encuentra en el centro de la estancia. Los jugadores deben superar una tirada de  (16) para darse cuenta que el material que la compone no es de este mundo.

Llegados a este punto, la estructura de la mansión empezará a colapsar, poniendo a los jugadores en serio riesgo: cascotes y vigas se desploman, pudiendo forzar alguna tirada de  para poder sortearlos.

A través de la pirámide comprobarán que se puede ver el salón principal, donde se encuentra una oleada de criaturas que entra por la puerta principal y arremete contra los invitados que se encuentran allí. También podrán observar fluctuaciones entre las dimensiones, haciendo que la situación sea cambiante a cada momento. En ocasiones se observará el pasado, e incluso el futuro, aunque ellos no lo sepan.

Si se disponen a leer el hechizo, deberán superar una tirada de  (18) para poderlo entonar correctamente. Si quieres añadirle mayor grado de tensión, la inoportuna aparición de un ángel descarnado de la noche (pág. 127 del manual básico) puede hacer que varios de los jugadores se intenten enfrentar a él, mientras algún compañero intenta pronunciar el hechizo. Si el hechizo se completa con éxito, una sacudida de energía intangible recorrerá toda la mansión. Después vendrá una calma silenciosa y los posteriores gritos de los supervivientes, que no dudarán en correr despavoridos cuando crean que están a salvo.


El hechizo ha protegido la maltrecha mansión. Y no solo eso. Sin que los personajes puedan saberlo, han liberado de su sueño eterno al culto que se encontraba atrapado en ella.

LA EXTRACCIÓN DEL CUADRO

Si los jugadores relacionan los acontecimientos recientes con los cuadros, pueden creer que la única solución es destruir alguno de ellos o el propio autorretrato, ya que parece la obra central. En esencia esto tendría sentido, pero el autorretrato del pintor está acumulando mucha magia y no dejará acercarse a nadie que tenga intenciones hostiles contra él. Sin embargo, el cuadro no pondrá objeción en prestar algo de ayuda mientras las acciones de los jugadores afecten a las criaturas atacantes y no a su propia integridad. Después de todo, él es el objetivo de las bestias, ya que es su magia la que las ha atraído (leer descripción del cuadro en **Apéndice I** en la página 12).

Después una tirada de **Estabilidad** (16), los jugadores podrán “adentrarse” en el interior del cuadro. Se encontrarán en el jardín de la mansión, frente a un pintor de rostro demacrado. Detrás de ellos se encuentra un cabalette con un lienzo que parece representar la estancia donde se encontraban los jugadores.

El pintor se muestra como un hombre un tanto desquiciado y nervioso por lo que está ocurriendo. Los

personajes pueden intentar entablar conversación con él. Si los jugadores en algún momento le preguntan por su nombre, éste les sonreirá y dirá que se llama Baptiste Dufour, pero que cuando se trasladó a los Estados Unidos empezó a usar como seudónimo el nombre de Arthur S. Pickman. También pueden tratar de convencerle para coger el cuadro y así llevárselo de la mansión con una tirada de  (20). Si la superan, volverán a la sala de exposiciones en mitad del caos. El cuadro se encontrará entre la manos de quien superó la tirada.

A partir de este momento, a los jugadores le espera una carrera frenética hacia los exteriores de la mansión. Para hacer el momento más intenso, durante ese tiempo puedes crear algún conflicto mediante seres que los intentan interceptar, ya que ahora que poseen el cuadro son el blanco de todas las oscuras miradas. Incluso algún investigador presente podría interpretar que los jugadores son los causantes del caos y enfrentarse a ellos para complicar aún más las cosas.

Cuando consigan salir por la puerta de la casa se encontrarán un escenario horroroso en el jardín. Una gran cantidad de restos humanos están desperdigados por el suelo, mientras algunas criaturas se dan un festín en algunos rincones. Es un buen momento para plantear algún enfrentamiento final con algún ser de carácter más poderoso. Este enfrentamiento no tiene porque llegar hasta el final, ya que al separar el autorretrato de los demás cuadros, la magia se va debilitando y las criaturas comienzan a desaparecer. Tras dos o tres asaltos, la criatura desaparece y la “normalidad” vuelve a *Des Roses*.

FINAL OPCIONAL

ENCUENTRO CON LOS INVESTIGADORES

Si has elegido introducir a los investigadores de lo oculto como personajes no jugadores, se puede dar otro final posible. Estos investigadores, al ver el caos desatado, intentarán eliminar la influencia del autorretrato mediante su destrucción. Para ello Emilia White se dispondrá a recitar un hechizo de purga que destruirá el cuadro. Mientras, su ayudante armado con una pistola, la protege de cualquier interrupción que pudiera sufrir.

Los jugadores podrían darse cuenta de que la destrucción del cuadro no les conviene, ya que es un objeto de valor incalculable dentro de un culto. Esto puede desencadenar un enfrentamiento con los investigadores, envueltos en una vorágine de criaturas que lo harán más interesante. Si acaban con los investigadores se puede retomar cualquiera de las otras dos opciones anteriores.

En cambio, si los investigadores tienen éxito y terminan el hechizo, una llamarada surgirá del cuadro, provocando una combustión espontánea en Emilia White. El cuadro, aunque maltrecho, seguirá creando su influjo mágico y tendrá sus propias defensas.

Sea cual sea el final, los jugadores tendrán una hora antes de que la policía haga acto de presencia y les incordie con sus preguntas. Ellos no tienen nada que temer, pero el escenario dantesco que se encontrarán la autoridades hará que se pongan nerviosos y molesten a todos los presentes. Y por supuesto, será más difícil sustraer de la mansión cualquier botín interesante con la policía presente.

Como ya sabrán los jugadores, el cuadro es un objeto de poder. No sería descabellado pensar que cualquier culto que se precie debería tenerlo en su posesión.

VARIANTES

A continuación se exponen una serie de sugerencias que se pueden implementar en la partida para enmarcarlas mejor dentro de un ámbito actual o ampliar algunas tramas.

- ❖ Añade los personajes antagonistas de los jugadores. Dichos personajes estarán en *Des Roses* con el fin de impedir que cualquier problema suceda, además de investigar qué es lo que pasó realmente aquí. Puedes introducir a estos investigadores en momentos previos a la entrada a la mansión, interesándose por la actividad de los jugadores o algo similar. A lo largo de la aventura se han descrito escenas donde pueden aparecer, aunque puedes crear las tuyas propias.
- ❖ Introduce el factor tecnológico. La aventura se basa en la época actual, con lo cual el uso de tecnología está al alcance de cualquier usuario. Los dispositivos móviles, tablets, o televisores pueden estar presentes en las escenas de la aventura. Úsalos como un apoyo para generar una atmósfera de inseguridad. Ya sea mediante llamadas de Dubois, recepción de imágenes que hagan referencia a las apariciones, etc.
- ❖ Si vas a usar la partida como continuación a otra o dentro de una campaña, puedes usar tanto el autorretrato, como el Culto de las Rosas como gancho para futuras historias.
- ❖ Las historias relacionadas con las desapariciones que provocó el pintor pueden dar pie a partidas previas a ésta. Incluso se puede aventurar que las desapariciones de las víctimas de “Anónimo” son las que condujeron a los investigadores a conocer la actividad del Culto *Des Roses* y, a raíz de ello, se diera el desenlace conocido para el mismo.
- ❖ Por último, y no menos importante, siéntete libre de modificar la historia a tu antojo, hazla tuya y disfruta con ella.

APÉNDICES

APÉNDICE I LOS CUADROS

En este apartado se citan una serie de cuadros siguiendo una estructura muy clara: breve descripción del cuadro, los asesinatos que se cometieron para inspirarse y las apariciones que generan. Obviamente estas obras son orientativas, no dudes en introducir otros que creas más convenientes o que sean de tu propia cosecha.

Si los jugadores observan con detenimiento los cuadros, a excepción del *Retrato de Dubois*, deberán realizar una tirada de **Entereza**. El nivel de dificultad de dichas pruebas irá en aumento a medida que entren en más obras, siendo la primera con un nivel de dificultad de **Desasosiego** hasta llegar al nivel de **Pánico** en las últimas.

La mente de los personajes se verá transportada a cada uno de los cuadros, donde serán observadores en primer plano de los actos que el pintor realizaba como fuente de inspiración para la concepción de las obras pictóricas. Los personajes podrán interactuar con el entorno, pero nunca con el pintor o sus víctimas. Además, en cada escena hay un objeto imbuido de poder que puede ser recogido por los personajes. O incluso, puedes añadir si lo prefieres algún tipo de prueba que otorgue un aspecto temporal a aquel que la resuelve. Una vez la escena se desarrolle, la imagen se congelará frente a los personajes, que tendrán unos momentos para interactuar con la escena mientras son sacudidos por unos temblores que desencadenarán el derrumbe de la escena y su vuelta a la sala de exposición. De esta forma se incentiva a los cultistas a entrar en las realidades que les otorgan los cuadros.

A medida que los personajes vayan saliendo de los cuadros, la realidad empezará a distorsionarse en lo referente a su percepción del mundo. De tal manera que si todos los personajes entran en todos los cuadros, al final no serán capaces de distinguir claramente si están en la realidad o en otro cuadro horrendo. Como es obvio, si fallan las tiradas de entereza pertinentes este efecto se acelerará en los personajes.

En todas las visiones, cuando los personajes entren en los cuadros, la cara del pintor aparecerá borrosa o no serán capaces de contemplarla. Solo si han visto el *Autorretrato* (el último de los cuadros expuestos), serán capaces de ver su rostro, que se irá demacrando cuadro a cuadro.

Retrato de Dubois

El cuadro, representa a Dubois en el momento en que conoció al pintor “Anónimo”. Aunque presida la sala central de la mansión no es un cuadro de una calidad artística destacable. No transmite nada. No destaca. No tiene “alma”. Sin embargo, aparentemente no muestra signo del paso del tiempo o ha sido restaurado de una forma exquisita.

El pintor elaboró esta obra tiempo antes de entrar en contacto con su “inspiración”. Es por ello que este se hizo de manera normal y corriente. No genera ninguna visión o aparición, pero es una de las pistas claves que siguieron los filántropos para ubicar a Dubois como el mecenas del pintor y que la maison *Des Roses* fuera su lugar de trabajo.

La burla

Este óleo de grandes dimensiones es una parodia del cuadro “*Cronos devorando a sus hijos*”. En él se muestra a un hombre de avanzada edad, desnudo, con el cuerpo en una postura casi imposible. Tiene una mueca de dolor en la poca cara que le queda, ya que aferrado a su torso se presenta una figura grotesca, con una silueta similar a la humana pero con largas alas membranosas y negras. Unas enormes fauces ocupan casi la totalidad de su cara y con ellas devora el rostro del hombre anciano.

Para la elaboración de esta obra, el pintor secuestró a un respetado miembro de la comunidad en esos días: un influyente hombre de negocios. Para inspirarse, torturó al hombre dislocando sus miembros. Y mientras agonizaba de dolor, cercenó trozos de su cara con su espátula de pintura para ingerirlos a continuación.

Después de realizar la atrocidad, el pintor dejará la espátula con la cual ha cercenado la cara del hombre encima de su mesa de trabajo. Se girará hacia el hombre mutilado y se congelará la escena.

Objeto: Espátula.

Habilidades arcanas:

La espátula funciona como un foco para poder lanzar el hechizo *Signo rojo de Shude'Mell* con habilidad 6 (pág. 192 de manual básico).

Complicaciones:

- ✿ Su uso debe hacerse por contacto directo como si se tratase de un arma blanca.
- ✿ Si el golpe falla su portador puede sufrir daño.

Las apariciones derivadas de este cuadro consisten en la figura de un hombre de avanzada edad, con el rostro totalmente desfigurado y sangrante. Sus movimientos son espasmódicos y cuando los realiza, transmite una sensación de dolor inimaginable.

Inocencia

Lienzo cuadrado de pequeñas dimensiones en el que se muestra a dos niños corriendo sobre un lecho de hierba y delante de un perro que los persigue. Podría ser una estampa jovial sino fuera porque el rostro de los niños refleja miedo y angustia. Y la forma del can es un tanto inusual, ya que no parece tener ojos y las patas terminan en dos largos dedos. Para mayor desasosiego, los ojos de los niños parecen enrojecidos hasta tal punto que no se consiguen observar sus pupilas.

El pintor engañó a dos hermanos que jugaban en la calle para que le acompañasen. Cuando los tuvo a su merced, procedió

a sacarles los globos oculares con sus pinceles. Después de tal atrocidad los soltó ante los perros guardianes de la mansión, a los que había enfurecido previamente. Solo uno de los niños murió, el otro sobrevivió con graves secuelas y fue liberado por el pintor en un hospital de la zona.

Cuando el pintor finaliza la mutilación de los pequeños, procede a sacarlos de la habitación. Es en este momento cuando la habitación se queda sola. Poco después los personajes podrán oír los gritos de los niños en los jardines, justo antes de que se congele la escena.

Objeto: Píncel.

Habilidades arcanas:

Viaje a las Tierras del Sueño 5.

Complicaciones:

- ✿ Puede abrir portales a otras dimensiones.
- ✿ Es difícil de controlar lo que entra y lo que sale...

La esencia de este cuadro solo se debe a uno de los niños. Por eso éste será el único que se aparezca en forma de inocente criatura que no para de llorar sangre, con unas cuencas vacías y sangrantes, siempre corriendo y mirando hacia atrás.

Purga

Esta tabla nos muestra una playa en la cual puede verse una pira ardiendo en la que una mujer se quema viva entre gritos de dolor. El mar ha sido pintado embravecido y, si se mira fijamente, pueden verse las siluetas de tentáculos descomunales por encima de las olas. En el cielo se pueden apreciar figuras aladas sin forma definida.

El rapto de una prostituta, su quema en una de las calderas de la mansión y el posterior vertido de las cenizas al lago que se encuentra detrás de la mansión fue lo que necesitó el artista para inspirarse. Cada vez era más cercana al pintor la inspiración de mundos lejanos y seres que viven en la sombra.

En esta escena, los personajes irán intercalando secuencias. En un primer momento se encontrarán ante las calderas, donde se escuchan los gritos de una mujer. Y posteriormente acompañarán al pintor hasta la orilla de un lago, en el que vierte unas cenizas que porta en una caja de madera. Dejará la caja de madera en el suelo y se congelará la escena.

Objeto: Cenizas.

Habilidades arcanas:

Las cenizas funcionan como el *Polvo de Ibn Ghazi* (pág. 209 del libro básico).

Este cuadro genera la aparición de una mujer de buen físico pero que aparentemente está carbonizada, sin pelo, ni párpados, solo una costra negra. No emite sonido claro alguno, ya que sus pulmones y cuerdas vocales están totalmente calcinadas. De su boca solo sale un humo denso y gris.

Pianista

Un piano es lo único que muestra este cuadro. Un piano con una rosa en la tapa. Se encuentra en el centro de un

salón idéntico al de la mansión *Des Roses*. No es un cuadro que tenga nada escabroso, pero si lo miras atentamente, está elaborado con tal nivel de realismo que puedes llegar escuchar las notas de una leve sonata.

El pianista era otro miembro del Culto de las Rosas que gozaba de gran prestigio, tanto dentro como fuera de él. Los rumores apuntaban que estaba llevando a cabo una serie de pactos oscuros, con el fin de conseguir el talento que necesitaba. Esto llegó a oídos del pintor y, sabiendo que los poderes superiores a menudo se presentan llenos de caprichos, decidió poner fin a esa posibilidad. Para matarlo pensó que la mejor manera era ahogarlo con una de las cuerdas de su propio piano. Pero no todo salió como esperaba: el pianista murió y dejó de ser un estorbo, pero el cuadro que pintó a continuación, pese a ser una obra de arte sin igual, tenía el poder de retorcer su cerebro y hacer que en su cabeza no cesará de sonar aquella maldita "*Sonata de las Rosas*" que el pianista nunca pudo terminar. ¿Sería el castigo por arrebatarse el juguete a algún ente superior?

Al entrar en el cuadro observarán el salón principal de la mansión *Des Roses* y al músico tocando un gran piano de cola. Detrás de éste surge la figura del pintor, que lo estrangulará hasta que el músico caiga muerto encima del piano. La escena se congelará en ese instante, excepto un metrónomo que se encuentra encima del piano.

Objeto: Metrónomo.

Habilidades arcanas:

- ✿ Cuando el metrónomo es puesto en marcha, aquel que lo haga verá multiplicada su capacidad auditiva.
- ✿ El efecto dura hasta que alguien toca el metrónomo o se detiene.

Complicaciones:

No solo se escuchan sonidos de este plano...

Este cuadro no generará una aparición como tal. Simplemente, de manera recurrente se escuchará por la casa las notas de un piano con una melodía inacabada y repetitiva, que irá haciendo mella en quien la escuche.

Paisaje

Este óleo muestra las vistas desde una ventana. En primer término se ven los jardines de la mansión *Des Roses* hasta su verja exterior. A partir de aquí se muestra un paisaje extraño, que nada tiene que ver con el real. En la lejanía se observan grandes macizos montañosos con tremendas alturas y lomas ondulantes. Pequeñas manchas pintadas en el cielo rosado parecen mostrar criaturas voladoras. Todo está envuelto en una neblina rosada que parece no provenir de ningún pigmento.

El pintor quería representar lo que sus ojos veían a través de la ventana de su estudio, ubicada en el piso superior de la casa. Tras varios intentos, no lograba plasmar el color deseado. Así que decidió obtener el color del jardinero de la mansión. El desdichado trabajador fue apresado por el pintor. Lo degolló y posteriormente, también lo desolló.

Uso su sangre como pintura y la piel de su espalda como el nuevo lienzo sobre el que plasmar su obra.

La escena que vivirán los personajes que entren en el cuadro comenzará en el estudio del pintor, donde el jardinero está completamente desnudo y atado con los brazos y piernas extendidos. Enseguida el pintor secciona su garganta y recoge la sangre que mana de ella en un cubo. Para que no se coagule la sangre, mueve la sangre vertida con sus manos. Posteriormente con un cuchillo afilado, comenzará a desollar al jardinero hasta retirar toda la piel de la espalda.

Encima de la mesa de trabajo del pintor se puede observar una paleta llena de colores ocres.

Objeto: Paleta.

Habilidades arcanas:

Protección contra lo arcano 6.

Complicaciones:


Esta imbuida en una maldición.

Cada vez que se usa su portador sufre secuelas mentales.

El jardinero se presentará ante los jugadores como un hombre desollado que intenta gritar, pero que solo emite sonidos guturales por tener la garganta seccionada, de la que no para de brotar sangre.

Autorretrato

Ésta es la obra final del autor. Un lienzo rectangular que muestra la cara de un demacrado hombre, de edad mediana pero con rasgos que dejan entrever algún tipo de enfermedad que afecta a su piel. El pintor se ha retratado a sí mismo delante de la mansión *Des Roses*. En su mano se puede ver una paleta de pintor y, en la otra sujeta un pincel. No tiene una postura típica de retrato, sino que parece que está pintando algo en ese momento y que el observador lo mira desde el lienzo. Este encuadre le da un toque tétrico e inquietante.

Las marcas que muestra el pintor son claros signos de la gran degeneración sufrida. Así lo pueden entender también aquellos jugadores que tengan Degeneración 1 o más. Si se realiza una tirada de  (16), se puede descubrir que en una de las ventanas de la mansión hay una figura femenina, pero tan difuminada que no se puede ver nada más. Sin embargo, los jugadores que la miren verán en su mente la cara de una chica asiática de rasgos preciosos en media cara y una deformación horrenda en la otra mitad. La chica les devolverá la mirada con una sonrisa perversa. Alguien está mirando el alma de los jugadores y eso es sobrecogedor.

Este cuadro en sí no genera ninguna aparición. De hecho, tiene encerrada la esencia del pintor, lo que lo convierte en un objeto mágico. Puede servir como fuente de información de otros planos, ya que el pintor logró trascender a un plano de consciencia superior pero con el castigo de quedarse encerrado en él.

Podrás encontrar más detalles sobre este cuadro y lo que esconde en el apartado anterior *La extracción del cuadro en la página 11*.

APÉNDICE II

ESTADÍSTICAS Y AYUDAS DE JUEGO

En este apéndice encontrarás las ayudas de juego para los jugadores y las estadísticas de algunos personajes no jugadores de la partida. También se incluyen las fichas de los investigadores por si decide incluirlos en ella.

Emilia White

ESTUDIANTE DE POSGRADO EN LA
UNIVERSIDAD DE CHICAGO

FOR 3 *De huesos delgados*
REF 3 *Ojos rápidos manos lentas*
VOL 7 *No le teme al horror*
INT 7 *Mente inquieta desde la infancia*

HABILIDADES

2 Sedentaria
 4 Defensa personal en la universidad
 5 Observadora de lo oculto
 2 Chica del montón
 4 Oradora de aula
 6 Estudiante de física teórica
 6 Evitar el nefasto futuro

Iniciativa: 6 Defensa: 9 (6 desprevenido)
Aguante: 6 Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Resistencia: 18 Bonificación al daño a distancia: 0

*Sé cosas que nadie quería saber.
Ése es el motivo de que hoy esté aquí.*

Kenneth Hall

HACKER AMATEUR, MECÁNICO DE PROFESIÓN

FOR 4 *En la precisión está el control*
REF 5 *Ojo analítico*
VOL 5 *Nunca dice no*
INT 6 *Estoy más cualificado de lo que parece*

HABILIDADES

4 Entrenamiento ocasional
 6 Equipo de tiro con arco
 5 Los detalles son su pasión
 2 Gestos delatadores
 5 Galán de medianoche
 6 Especialista en infiltración cibernética
 3 Introducido en los Mitos

Iniciativa: 8 Defensa: 11 (8 desprevenido)
Aguante: 6 Arma: Pistola (Mm+1)
Resistencia: 18 Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1

Aún no estoy preparado para esto.

Guarda de seguridad

SEGURIDAD PRIVADA PARA EVENTO EXCLUSIVO

FOR 7 *Esculpido en gimnasio*
REF 4 *Ve los problemas antes de que ocurran*
VOL 3 *El dinero manda*
INT 3 *No le pagan para pensar*

HABILIDADES

5 Los músculos abren puertas
 6 Varios estilos de defensa
 3 Sospecha de todo el mundo
 5 Intimidación arrolladora
 2 Habilidades sociales nulas
 3 Teleguía
 5 Impecable en el trabajo

Iniciativa: 5 Defensa: 15 (12 desprevenido)
Aguante: 8 Arma: Pistola (Mm+1)
Resistencia: 24 Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 4
Bonificación al daño a distancia: 1

No me haga perder el tiempo.

Zombie

CUERPO REANIMADO POR MAGIA

FOR 5 *Fuerza sobrenatural*
REF 3 *Manotazos oportunos*
VOL 1 *Marioneta de la magia*
INT 1 *Inconsciente*

HABILIDADES

3 Moverse lentamente
 4 Mordisco

Iniciativa: 3 Defensa: 9 (7 desprevenido)
Aguante: 5 Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Resistencia: 15 Bonificación al daño a distancia: 0
Ataques: Mordisco (m+2)
Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1)

COLES, OCTUBRE 17, 1945.

MANSIÓN DES ROSES ABANDONADA

Hace apenas tres días, miembros de la policía accedieron al interior de una de las mansiones más lujosas de la ciudad. El motivo fue el aviso del jardinero, que llevaba varios días sin ver a ninguno de los habitantes de la misma y, temiendo lo peor, avisó a las autoridades.

En el interior no se encontró a ninguno de sus inquilinos ni signos de violencia. Las autoridades competentes aseguran que la mansión era propiedad de una familia francesa y, es posible que, con el fin de la guerra en Europa hayan decidido volver a su hogar sin previo aviso.

Las autoridades continúan las pesquisas sobre su paradero, ya que aun no están claros los motivos de la huida. Fuentes cercanas a este medio aseguran que en la mansión los oficiales encontraron todas las pertenencias personales de los habitantes de la casa lo que entraría en contradicción con la versión proporcionada por la Policía de Boston.

¡P

Lo
culp
de
sido
su a
tras
la in
pais
Mar
Hall
char
sobr
sado
cons
El
ayer
repu
de
sult
fens
plan
dec
dec

UN
P

La Mansión Des Roses vuelve a la vida

- La mansión retoma la actividad después de mucho tiempo abandonada.

JONATHAN WHITE | Boston



✉ Enviar

🖨 Imprimir

♥ Guardar

De nuevo, tras más de 40 años en un completo olvido, la mansión *Des Roses* vuelve a albergar vida en su interior gracias a la fortuna de la familia Lovelock. Esta casa, emplazada en una de las zonas más exclusivas de la ciudad siempre rodeada de misterio y oscurantismo, recobrará el esplendor de antaño albergando entre sus paredes grandes colecciones de arte. Se convertirá así en una de las galerías de arte más exclusivas de la ciudad. Sin duda, ésta es una de las mejores noticias que puede recibir el panorama cultural de Boston.

Según su nuevo propietario, se espera una gran inauguración dentro de unos tres o cuatro meses, cuando las obras de remodelación y restauración hayan concluido. En ella se darán cita los personajes más influyentes de la ciudad. Todo un evento de alto standing del que sin duda daremos parte desde esta redacción.



Más fiesta nocturna en la ciudad

- La reapertura de la mansión Des Roses juntará famosos de todo tipo.

MARK HUPP > Boston

0



Que la noche de Boston es lugar de inquietantes encuentros lo tenemos claro en la redacción de este periódico. Sin embargo, la que se está montado es de las gordas. No hablamos de otra que la reapertura de la mansión *Des Roses*, recientemente comprada y reformada por el joven millonario Michael Lovelock. Este joven, al que ya conocemos por sus excentricidades, promete a los asistentes una velada llena de sorpresas y, nosotros añadimos, descontrol. Son bien conocidos los excesos del chico por todo lo relacionado con lo políticamente incorrecto.

Cuando llegué esa noche a Des
Roses, me comunicaron que ~~estaba~~
estaba en su estudio. Fui resuelto a
verlo y contarle las buenas nuevas de
aquello que estaba a punto de
suceder. Pero cuando oí que sus
dependencias no hallé ni rastro de él,
solo una fina capa de arena en el
suelo y su última obra terminada, su
autorretrato.

El autorretrato...

Los preparativos están casi
terminados. Esta misma noche se
realizará el ritual. Estoy tan
emocionado! Si todo sale como está
previsto, la próxima vez que mire
este mundo lo haré con otros ojos...

El material que lo compone, no es de este
mundo. Como recordará, lo compramos
cerca de Lyon a un campesino, propietario
de las tierras y viñedos sobre las que
cayó un meteorito. Proviene de zonas
desconocidas para la mayoría de humanos.
A través de ella he podido observar en
numerosas ocasiones seres y sitios de
otro mundo. En ocasiones he podido
contemplar el pasado y verme a mí mismo
pasando por el salón de Des Roses y
en otras ocasiones he visto el salón lleno
de polvo y de paz...

Cultos Innombrables es un juego que se basa en reglamentos libres OGL.

Las licencias originales: la OGL genérica publicada por Wizards of the Coast, y la nota de derechos de GORE, se copian a continuación en cumplimiento de lo en ellas dispuesto. Con afán de respetarlas, el texto se reproduce en su versión original, en inglés.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest

in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Companion System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford.

GORE™ copyright 2007, Goblinoid Games: Author Daniel Proctor, based on the System Reference Documents listed above.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Bunn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M.

"Thijs" Kriger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelson, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin.

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López.

Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin García.

Hitos: Guía Genérica, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara and Manuel J. Sueiro.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY GORE™, G.O.R.E.™, Lite GORE™, Lite G.O.R.E.™, and "Generic Old-school Role-playing Engine" are trademarks of Daniel Proctor and are product identity. The author's name, Goblinoid Games, all artwork and layout is product identity, except that artwork which does not belong to Goblinoid Games and is used here under license.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables (except for material designated product identity) is Open Game Content.

Copyright 2006, 2007 Goblinoid Games

GORE TRADEMARK

LICENSE 2.0, SEPTEMBER 2007

The GORE™ Trademark License is a royalty-free non-exclusive agreement between Goblinoid Games and third-party publishers. This agreement is non-sublicensable. This license grants publishers the limited use of the GORE™ trademark. Goblinoid Games reserves the right to revise or retract the GORE™ Trademark License. However, any products published under a version of the license prior to the release of a new version of the license or the retraction of the current license are grandfathered in to the extent that these products may remain in print and/or distributed electronically. Products produced under a previous version of the license may not be published in any revised form unless the revised product adheres to the terms of the current GORE™ license. If the GORE™ Trademark License has been retracted, products may not be revised for release under any previously existing GORE™ license, without express permission from Goblinoid Games.

Goblinoid Games further retains the right to retract permission to use this license from specific publishers and individuals. Permission may be retracted for a specific product or for all products from a publisher. In such a case, Goblinoid Games may require the publisher to cease the sale of any product produced under any version of this license, and may require the destruction of existing and unsold product. Third-party publishers do not need further written permission than what is provided here, unless otherwise noted, to begin producing material if the Terms of this agreement are met.

Publishers in compliance with the Terms of this license may do the following:

*Products may indicate compatibility and for use with GORE™ and/or Lite GORE™.

*Eligible products are not limited to role playing game material.

*Publishers may electronically distribute the GORE™ core game book (electronic version) released by Goblinoid Games if it is unaltered, distributed free of charge, and if a web link is provided at the download site to www.goblinoidgames.com.

Terms

Publishers must adhere to the following terms to gain the above rights:

*No work may include in the title "GORE™".

*A product may constitute a complete game and retain the right under this license to indicate compatibility with GORE™.

*The copyright page or similar notification of each work must contain the following text:

"GORE™ is copyright 2007, Daniel Proctor. GORE™ and Lite GORE™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the GORE™ Trademark License * (where * indicates the license version number) available at www.goblinoidgames.com."

*All products must be in compliance with the Terms of the GORE™ Trademark License version current to the date of any product's original publication or the date of a revised publication.

*Providing complimentary copies of works produced under this license to Goblinoid Games (usually electronic copies) would be appreciated, but is not required.

END OF GORE™ TRADEMARK LICENSE

NOTES ON THE LICENSE: We reserve the right to alter or retract the GORE trademark License only to have ultimate authority of the trademarks described.

Otherwise, we effectively would relinquish all rights to the trademark. We do not anticipate altering the license or retracting the license, either as a sweeping action or to specific publishers, and we have no reasonable circumstances in mind that such an action would be necessary. We have created wording to ease any fears publishers might have about this clause, by allowing works already published to remain in print even if the license is changed or retracted. We do not seek to "censor" publishers in any way. Publishers would only be subject to the cancellation of rights provided by this license in the most extreme circumstances. We hope this communicates our intention is not to ever try to pull a product out from under anyone.

Should a publisher wish to publish a work that is not ordinarily permitted under this license (or if there is concern about some terms), please feel free to send an inquiry to Goblinoid Games. In most cases, some (free) arrangement can be made.



Trazos del pasado es una aventura autoconclusiva que sumergirá a los protagonistas en la investigación de un desaparecido culto de Boston.

La mansión *Des Roses*, su antigua sede, vuelve a estar llena de actividad convertida en una exclusiva galería de arte. Su nombre vuelve a estar en boca de todos los interesados en lo desconocido. Su inauguración se presenta como uno de los mejores momentos para acceder a su interior y estudiar los misterios del antiguo culto. Pero es importante no olvidar que el pasado siempre vuelve.

Esta aventura está enmarcada dentro de la ambientación del juego de rol *Cultos Innombrables* haciendo uso del sistema *Hitos*, ambos de la editorial española Nosolorol Ediciones.

