



ELGUARDIANDELOSARCANOS.BLOGSPOT.COM

Aventura pensada para un grupo de 4 a 6 cultistas con experiencia previa y dominio de las artes arcanas. Por una serie de casualidades se descubre el trabajo de un famoso fotógrafo que incorpora signos evidentes de los Mitos. La búsqueda del lugar de origen de las fotografías y los sucesos que allí se desencadenan son la trama principal de una historia que gira en torno a Shub-Niggurath, la madre con mil retoños.

¿SUEÑOS O VISIONES?

La introducción de esta aventura podría ser incluida en otra anterior que estés jugando. Uno de los cultistas debe tener sueños recurrentes con una joven con los ojos de un imposible color índigo claro. Sobrecogedoramente hipnóticos. La muchacha le llama y pide que acuda en su socorro y, cuando comienza a acercarse, una nube informe llena de bocas que desprenden un gelatinoso icor le

rodea. Ese es el momento en el que se despierta cubierto de sudor.

El jugador que experimente los sueños será elegido decidiendo entre las siguientes características:


- ~ El que tenga mayor degeneración.
- ~ Aquel cuya suma de Artes Arcanas y Ocultismo sea mayor.
- ~ El que ya haya tenido un contacto con Shub-Niggurath.
- ~ O sencillamente, el que preveas que mejor se vaya a ajustar al papel

Una mañana de primavera, este jugador se va a despertar del mismo modo que todos los días durante los últimos meses, empapado en sudor y con la pesadilla recurrente aún reciente. Tendrá la televisión puesta, aunque no recuerda haberla dejado encendida por la noche. En pantalla hay un documental sobre una nueva generación de mujeres que son capaces de ver en cuatricomía, usando una

paleta de cuatro colores en contraste con el resto del mundo que vemos mezclando el clásico rojo, verde y azul. Son una muestra evidente de la evolución humana.

El jugador se verá animado a salir a dar una vuelta. Algo que va con su rutina habitual y que no debe ser extraño. Una vez en la calle sus pasos le dirigen hacia una pequeña galería en el Soho, un barrio de Nueva York (aunque puedes situarlo por razones de tu partida en cualquier otra parte). Ensimismado en sus pensamientos ni siquiera se ha dado cuenta de a donde ha llegado. Ante él se encuentra una muestra fotográfica, con carácter póstumo, del afamado Raymond Topps, uno de los fotógrafos más conocidos de Playboy. Félix Laroux, el dueño de la galería está fuera, junto al escaparate de una sala vacía, y comenzará a hablarle.

Raymond fue un gran hombre. Un explorador de otra época. Pero parece que solo es conocido por su faceta de fotógrafo de Playboy. Ya sabes, las grandes luces tapan todo lo demás. Pero Raymond fue mucho más que eso. Era un hombre de otra época y eso he querido mostrarlo con esta exposición. Estas son sus fotos de sus viajes por el Tíbet, en las ruinas de Nan Matol en Ponape, en las profundidades de Yonaguni... Siempre le atrajeron los misterios y pocos hombres pueden presumir de tener mayores conocimientos en esos temas.

Pero, a pesar de toda la retórica de Félix, el jugador se siente irremediabilmente atraído por una fotografía en particular. Solo por una. La que muestra una gruta similar a la aparecida en sus sueños. En base a sus conocimientos de los Mitos, aquí hay algo interesante. Superando una tirada de Intelecto más  a dificultad media (15) sabrá que se trata de una cueva, o una gruta, decorada con pinturas al estilo de las que se pueden encontrar en excavaciones prehistóricas. Empleando tintes naturales, mezclando plantas y sangre se logran unos vivos colores con los que se representan unas inquietantes escenas de adoración a una espeluznante figura. Se trata de una mujer embarazada de proporciones exageradas, con un vientre y pechos desproporcionadamente abultados, pero que carece de cabeza. A la par que el resto de figuras danzan a su alrededor se observa multitud de bocas que surgen por el cuerpo de la mujer. Se intuyen

más partes de la misma escena y de otras, pero es difícil adivinarlo. Si la tirada supera una dificultad difícil (20) puedes revelar el nombre de Shub-Niggurath, la madre con un millar de retoños.

Ante las preguntas que se le puedan hacer a Félix, este siempre contesta lo mismo. Las fotografías le llegaron del mismo Raymond Topps, que quería montar la exposición a pesar de que menoscabase su reputación como gran fotógrafo. Pero falleció antes de verlo cumplido. Topps era un artista de la vieja escuela y seguía usando cámaras con carretes y revelando los negativos en su propio estudio en el ático de su propiedad. Además, le consta, que llevaba un diario personal relatando todas estas búsquedas. Pero para conseguir ese material deberán ponerse en contacto con su abogado Beau Fincher.

ENTRE ALBACEAS Y HEREDEROS








Beau Fincher es uno de los más prestigiosos abogados de Nueva York. Trabajó con Topps durante toda su vida y, en él, ha quedado el encargo de repartir sus bienes póstumos. Ardua tarea

BEAU FINCHER

Concepto: Abogado de las estrellas.

Cita: Hable con mi secretaria.

FORTALEZA	2	Fofisano
REFLEJOS	1	Miope
VOLUNTAD	6	Convincente
INTELECTO	4	Buena memoria

	2	En coche a todas partes
	1	¡En la cara no!
	6	Leer entre líneas
	5	Conseguir una duda razonable
	4	Represento a los famosos
	9	Leyes
	9	Abogacía

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 8

Iniciativa: 3

Bonificación al daño: +0/+0

Entereza: 8

Estabilidad mental: 21

Ataque: ninguno

teniendo en cuenta que el fotógrafo falleció sin esposa ni descendientes (al menos, reconocidos). Y lo peor es que parece que su resolución en los tribunales va a ser muy, pero que muy, lenta.

Encontrar el edificio de la firma Fincher & asociados no es complicado. Aunque conseguir una cita es algo muy difícil (25). Si trataran de acercarse a Beau le descubrirán reunido con un hombre extraño y sus dos guardaespaldas, que siempre lleva unas amplias gafas de sol que le cubren una gran parte de la cara, ocultando sus ojos. Y es que los jugadores no son los únicos interesados en el material de Raymond Topps. “Los Hijos de la Entropía” han enviado a uno de sus iniciados para recabar toda la información posible y hacerse con el material del fotógrafo.

LOS HIJOS DE LA ENTROPÍA

Se trata de un culto de ideología malthusiana: *somos demasiados habitantes y el planeta no puede sustentar a tantos, hay que reducir la población mundial para que los recursos sean sostenibles*. Buscan el poder para reconstruir el mundo en su deformada idea.

Concepto: Grupo de poderosos elitistas con gran influencia desde las sombras.

Motivación: Reducir la población mundial a cifras sostenibles, pero bajo su dirección.

Recursos 8 Son la elite de la sociedad

Influencia 7 Controlan el gobierno

Conocimiento 5 Viejos libros polvorientos

Tamaño 2 Solo los escogidos

Hitos

- ~ Comenzaron como una hermandad universitaria.
- ~ Tienen más de un siglo de existencia.
- ~ Los miembros más antiguos patrocinan a los nuevos iniciados
- ~ Creen que gobernar es su derecho.










Este enviado es Arthur Riddenly Thomas III, que ha conseguido, por sus propios recursos, que Fincher le abra las puertas del ático de Topps, donde espera encontrar las pistas que le conduzcan a la gruta representada en las fotografías.

ARTHUR RIDDENLY THOMAS III

Concepto: Cultista intrigante.

Cita: No podéis pararnos.

FORTALEZA	3	Vida sana
REFLEJOS	4	Puro nervio
VOLUNTAD	8	Porte aristocrático
INTELECTO	4	Versado

-  3 Equipo de natación en la Universidad
-  2 Puñalada a traición
-  6 Atento a los detalles
-  5 Mentiras sobre mentiras
-  3 Ególatra
-  6 Política
-  6 Burocracia
-  4 El destino está escrito
-  6 Susurros

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 12

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +1/+0

Entereza: 10

Estabilidad mental: 30

Degeneración: 2

Ataque: Estilete +6 (C+1)

Ojo de Azathoth,








ver página 208 del manual

GUARDAESPALDAS

Concepto: Músculos de alquiler.

Cita: No es seguro, señor.

FORTALEZA	6	Entrenamiento severo
REFLEJOS	4	Siempre atento
VOLUNTAD	2	Segundo plano
INTELECTO	1	Mal estudiante

-  6 Gimnasio a diario
-  7 Prácticas de tiro
-  4 Buscar entre la multitud
-  2 Cara de póker
-  2 Como hablarle a una pared
-  3 Anatomía básica
-  6 Conducción en situaciones extremas

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 16

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +3/+1

Entereza: 2

Estabilidad mental: 6

Ataque: pistola +11 (mM+1)

UN ÁTICO INACCESIBLE

El ático de Raymond Topps se encuentra en una de las zonas más elitistas, y caras, de Nueva York. El piso ocupa la última planta del edificio y solo se puede alcanzar mediante una llave electrónica insertada en el ascensor de la zona este. Dicho ascensor llevará a cualquier otra planta, pero solo al insertar la llave se desbloqueará el acceso al ático. No hay más puertas, el ascensor está incorporado a la vivienda.








En la planta baja se abre un recibidor con un mostrador donde se sienta Fred Morton, el portero del edificio desde hace más de 30 años. Es un hombre mayor de anchas espaldas y gesto serio, pero modales exquisitos. En seguida se dirigirá a todo recién llegado al que no conozca ofreciendo sus servicios e interesándose por la dirección a la que se dirige. Morton tiene una llave maestra para el ascensor y una taquilla con las llaves de todos los departamentos del edificio. Pero es muy leal a su labor y no podrá ser sobornado.

FRED MORTON

Concepto: Portero orgulloso de su trabajo.

Cita: ¿En qué puedo ayudarle?

FORTALEZA	4	Corpulento
REFLEJOS	3	Saludar a los vecinos
VOLUNTAD	2	Servicial
INTELECTO	2	Demasiadas horas muertas

	3	Movimiento reducido al edificio
	1	Curso básico de defensa personal
	4	Conozco mi lugar de trabajo
	1	Parecer ocupado
	2	Hablar del tiempo
	2	Mantenimiento del edificio
	3	Guardia

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 11



Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +1/+0

Entereza: 3

Estabilidad mental: 9

Ataque: Defensa personal +4 (m+1)








Si se logra superar el obstáculo del ascensor habrá que realizar una tirada de Intelecto +  difícil (20) para detectar la alarma silenciosa activada por el movimiento. El sistema de seguridad otorga 60 segundos antes de empezar a sonar para poder introducir el código de desactivación en el panel de control. Si se intenta desactivarlo habrá que tirar por Intelecto +  (habilidad de informática) a nivel medio (16), aunque no le digas al jugador cuál es la dificultad para que no sepa si ha logrado evitar la alarma o no. Con un vistazo general sobre el ático se encontrará rápidamente el panel, situado al lado de la puerta del ascensor, no hace falta tirada. Tampoco hay que tirar para saber lo que es o si está activado, suponemos que los cultistas son gente curtida en temas de infiltración y latrocinio. Si se falla en la tirada un par de miembros de una empresa de seguridad acudirán en 6 a 8 minutos para dar una vuelta y comprobar el ático.

SEGURATAS

Concepto: Agente de seguridad hastiado.

Cita: Todo en orden.

FORTALEZA	4	Entrenamiento básico
REFLEJOS	3	Buena coordinación
VOLUNTAD	2	Quemado
INTELECTO	1	Impulsivo

	5	Loco del fitness
	6	Prácticas de tiro
	3	Distraído
	2	Transmitir calma
	2	Tratar con clientes
	2	Cotilleos de las celebrities
	3	Vigilancia

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 14

Iniciativa: 3

Bonificación al daño: +2/+1

Entereza: 2

Estabilidad mental: 6

Ataque: pistola +9 (mM+1), taser +9 (M)

DIFERENTES FORMAS DE ENTRAR

Aquí se describen algunas de las posibles formas de penetrar en el ático, aunque siempre se deja a la imaginación de los jugadores otras posibilidades no descritas.

- ~ Mediante la llave que poseé Beau Fincher. Dicha llave se encuentra en su despacho en el bufete de Fincher & Asociados, dentro del estuche que contiene toda la parafernalia legal. Conseguirlo debería ser más complicado que entrar en el ático. Además ya ha entrado en contacto con Arthur Riddenly Thomas III y, en el momento en que los cultistas logren entrar en el hogar de Raymond Topps, se encontrarán ambos en un coche dirigiéndose al mismo.
- ~ Amordazar al portero y robarle su llave. Es una opción buena, pero no carente de peligro. Se genera el aspecto **VECINOS** que se podrá invocar en cualquier momento para que alguno de los vecinos del edificio entre, salga o, sencillamente, oiga algún ruido y llame a la seguridad.
- ~ Engañar al portero asegurando que se dirigen a otro piso (dando un nombre tras una rápida ojeada a los buzones) y, en el penúltimo piso, bloquear el ascensor y escalar el último tramo, Reflejos + 🎲 a dificultad media (15). Abrir la puerta requiere una tirada de Fortaleza + 🎲 a dificultad media (15) también.
- ~ Otra solución más imaginativa es estudiar la situación y darse cuenta de que hay una empresa que se dedica a limpiar la fachada, colgando un andamio sostenido por cuerdas. Pueden tratar infiltrarse en la empresa, conseguir el material y colarse por una ventana. Otra forma más espectacular sería lanzar un cable desde un edificio cercano y deslizarse. Fija la dificultad que creas conveniente, pero ante algo tan molón permite que lo puedan hacer. De todos modos, entrar por una ventana obstaculizará encontrar el panel de seguridad, que para ser hallado antes de dar la alarma requerirá de una tirada de Intelecto + 🎲 a nivel normal (15).

COGIENDO LOS PAPELES

Una vez conseguido el objetivo de entrar en el ático, ahora toca encontrar los negativos y el diario de campo de Raymond Topps, donde se describen los viajes. Vamos a dar por hecho que logran ambos,

pero la tirada que tendrán que realizar describirá la cantidad de tiempo consumida en la tarea y las consecuencias que se deriven de la misma. Mediante Intelecto + 🎲, si conseguimos entre 10 y 15, justo cuando tengan en sus manos los negativos y el diario, se abrirá la puerta del ascensor trayendo consigo a Beau Fincher, Arthur Riddenly Thomas III y a sus dos guardaespaldas. Si la tirada se sitúa entre 15 y 20 el encuentro se realizará en el recibidor del edificio, o en la calle si salen de otra forma distinta. Con un 20 o más, verán a los cuatro desde lejos mientras huyen, sanos y salvos, con su botín. Con una tirada inferior a 10 o una pifia, les pillan con las manos en la masa sin el botín, aunque esto perjudicaría seriamente el devenir de la aventura. Para la búsqueda usa las reglas de colaboración del sistema **Hitos**, descritas en la Guía Genérica:

Si un personaje recibe la ayuda de otro en una tarea suma un +5 a su tirada. Si son dos los que le ayudan, añade otro +4. De tal modo, que cada personaje extra que se incorpore añadirá lo que el anterior pero reducido en uno cada vez:

Colaboran 2: +5

Colaboran 3: +9

Colaboran 4: +12

Colaboran 5: +14

Colaboran 6: +15

Una séptima persona no añadirá nada más.

De cómo se desarrollen los acontecimientos depende de las elecciones tomadas con anterioridad. Pero ten claro que conviene que Riddenly sobreviva porque tendrá un papel en el futuro. Aunque si los jugadores acabasen con él, siempre puedes usar otro miembro de “Los Hijos de la Entropía” con las mismas estadísticas.

ALGUNAS PISTAS Y UN DESTINO

Con el suficiente tiempo se pueden estudiar los negativos y, usando sus fechas, encontrar la entrada en el diario que relata los mismos. Las pistas conducen a la zona de los Grandes Lagos, en la Columbia Británica, exactamente a Harrison Hot Springs. En el diario se habla de una gruta inquietante, rodeada de extrañas escrituras y dibujos. Y de un cáliz sobre un altar de piedra en el centro. Parece que se ha añadido con posterioridad en un margen, que ninguna de las fotografías que realizó al mismo se han podido revelar. Todas están veladas.

DE TURISMO POR CANADÁ

Se cuenta que el nombre de Canadá procede de la época de los conquistadores españoles que, cuando volvían de estos lares, y el cartógrafo real les preguntaba por lo que habían encontrado, siempre contestaban que: “*Acá nada*”. Posiblemente solo sea una leyenda o una buena historia para contar, pero describe perfectamente el ambiente solitario y alejado de todo que envuelve a estas tierras.

Los cultistas podrán alojarse en el hotel *Sasquatch Daze* que vive del turismo de los grupos de aficionados que viajan en busca de aventura en la naturaleza o, incluso, de pruebas de existencia del bigfoot, uno de los mayores reclamos turísticos de la zona.

NUEVOS SUEÑOS

Puedes elegir al mismo jugador que anteriormente tuvo los sueños, al que haya encontrado el diario o al que haya descifrado el lugar, queda a tu entera disposición, pero los sueños han cambiado. Se sigue viendo a una muchacha joven, de piel clara y unos increíblemente prístinos ojos color índigo que se dirige al jugador. Ambos están en una gruta cubierta de extrañas pinturas mientras una nube informe se forma en torno a ellos. Pareciera que se formase miles de bocas y desaparecieran al momento. Pero esta vez la muchacha le ofrece un cáliz, un viejo cáliz de piedra. Parece fabricado con algún tipo de basalto negro, perfectamente pulido, sin marcas externas. Cuando el personaje lo coge ella sonríe y, sin tiempo a reaccionar, le realiza un amplio corte en la garganta del que empieza a manar sangre. Ésta se recoge en el cáliz, el cual llena en un instante. El jugador no siente ni miedo ni dolor mientras la muchacha le dice: “*La vida exige vida*”.

UNOS VECINOS PECULIARES

Tanto el hotel como los exteriores de Harrison Hot Springs contienen peculiares personajes que conviene ir conociendo. Lo primero con lo que se toparán en el hotel es con un grupo de entusiastas que han viajado hasta tales latitudes buscando al Bigfoot. Si, al Pies Grandes. Son cuatro hombres ya talluditos cuya máxima expectación en la vida es hallar pruebas fidedignas de la presencia de este

“Gigantopithecus”, supuesto homínido residuo de una época ancestral y que podría ser el eslabón perdido dentro de la evolución del ser humano. Se muestran animados y seguros de su búsqueda. Sin preguntar mucho, rápido dan detalles sobre cómo han poblado los bosques circundantes con cámaras nocturnas y sensores de movimiento. Aseguran ufanos que si está allí lo encontrarán.

Además de algunos turistas más (incluye los que creas necesarios) también hay una joven pareja con un niño de 8-10 años, bastante travieso, y que les vuelve locos, causando revuelo a su paso, generando varios destrozos como macetas rotas o sillas volcadas. Todo un tesoro de crio (es importante que describas al crio revoltoso porque más adelante tendrá un papel relevante).

El bar cercano al hotel es también un lugar destacado. En él se suele reunir gente de todo tipo, especialmente ahora que una comuna hippie ha establecido su asentamiento a un par de kilómetros de allí. Son gente de todas razas y nacionalidades, unidos por su amor por la madre tierra, la pacha mama. Aseguran que se acerca una nueva era para la relación entre el ser humano y la tierra. Y que ellos están aquí para celebrarlo. Son gente muy abierta, que no valoran el dinero y bastante liberales en cuanto a su sexualidad, ejem.

UNA NOCHE EXTRAÑA

Anima a los jugadores a salir por la noche para tratar de hablar con la gente del lugar y, así, tratar de hallar alguna pista que los conduzca a las cuevas. Deberán ser discretos para no ser tratados como locos, salvo con los hippies, que se mostrarán muy abiertos aunque será imposible sacarles de su propia visión. Constantemente pedirán a los jugadores que se sumen a su “fiesta”, donde festejarán la madre tierra y entrarán en comunión con ella. Rolea un poco la escena y permite que hablen con varias personas, aunque no obtendrán nada claro. Algunos residentes recuerdan “ciertas” cuevas pero no son capaces de situarlas.

¿UN POCO DE SUERTE?

Elige a uno de los jugadores, el que mayor suma tenga de Voluntad + . Una muchacha mulata, con rastas morenas y ojos de color verde se acerca al personaje separándole del grupo (si el jugador es femenino cambia al PNJ por un hombre). Tiene una voz suave y sedosa que se manifiesta con una charla agradable. La muchacha se llama Mina y parece estar muy interesada en el jugador. Fundido a negro. Mientras el resto de cultistas se marcha del lugar, no hay rastro de este personaje ni de la chica, parece que se han marchado con planes propios.

El grupo llegará al hotel ya entrada la noche y se encontrará de frente con los investigadores del Bigfoot. Se muestran nerviosos y excitados. Claman a voz viva que por fin lo han encontrado y tienen todo preparado para marcharse, en un jeep aparcado en el exterior. Si se les pregunta afirman que una de las cámaras que tenían instaladas en los bosques ha grabado algo. Si piden verla, la excitación hará que quieran marcharse con presteza, pero se detendrán para mostrarla. La grabación no es muy buena, fue transmitida desde la cámara a la tablet de uno de ellos de manera automática. Se muestra un bosque en blanco y negro, con diversas interferencias. Entre los árboles parece surgir una figura gigantesca. Solo es un borrón, podría tratarse de un tronco podrido cayendo. Solo dura unos segundos y es difícil atreverse a dictaminar nada. Con una tirada de Intelecto + a nivel difícil (20) se llega a la conclusión de que es algo vivo moviéndose, no es falso. Y tirando por Intelecto + a nivel muy difícil (25) se puede representar lo visto con un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath. En todo caso no permitirán más que ver la grabación una vez, dada su prisa y, desde luego, no permitirán que se les acompañe. La gloria es suya. Y saldrán a toda velocidad, haciendo imposible que se les siga.

MÁS QUE TIEMPO PERDIDO

La mañana siguiente en el hotel será un caos de gritos y golpes. La policía va llamando puerta por puerta a grito vivo. El chaval

travieso que conocieron el día anterior ha desaparecido, sus padres preocupados han incitado al cuerpo de policía local para buscarlo de inmediato.

LA PEOR RESACA DE LA HISTORIA

El jugador que desapareció la noche anterior junto con la chica de las rastas se despierta en su cama, en su propia habitación. Pero está cubierto de sangre, salvo por las botas, que aún lleva puestas, llenas de barro seco. No recuerda nada de lo sucedido. Su memoria se detiene justo cuando comenzó a hablar con Mina. Después, el vacío más absoluto.

Es una excelente situación para generar algo de tensión cuando la policía llama a la puerta mientras el jugador trata de limpiarse y esconder el estropicio. En esta situación, el sheriff Bear Phelmann, solo está difundiendo la desaparición del muchacho y preguntando si alguien ha visto algo. No intentará entrar dentro, aunque alimentará sus sospechas que el personaje se muestre excesivamente nervioso o incongruente.

BEAR PHELMANN

Concepto: Sheriff de una localidad pequeña.

Cita: Calma, calma, vamos a tomar un café.

FORTALEZA	2	Demasiado sillón
REFLEJOS	3	Se piensa cada movimiento
VOLUNTAD	2	Resuelto
INTELECTO	4	Mirada penetrante

	2	Debería hacer más ejercicio
	6	Prácticas de tiro
	5	Ver más allá de la fachada
	2	Transmitir calma
	2	Llame a comisaria, alguien le atenderá
	2	Conozco mi territorio
	3	Proteger y servir

Aguante: 3

Resistencia: 9

Defensa: 14

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+0

Entereza: 4

Estabilidad mental: 12

Ataque: pistola +9 (mM+1), taser +9 (M)

BUSCANDO RESPUESTAS

Parece lógico que el jugador trate de buscar respuestas, puesto que su mente está completamente en blanco en lo referente a la pasada noche. Si sale a investigar en la comuna, tras unos cuantos dimes y diretes (que el ritmo de vida de los hippies no es al que estamos habituados) solo descubrirá que no hay ninguna Mina con rastas entre ellos.

EN EL PUNTO DE MIRA

De vuelta al hotel les llega una nueva noticia. Se ha descubierto un altar de piedra en el bosque lleno de sangre. La escena es terrorífica, parece salida de una película gore de serie B. Una enorme piedra de forma rectangular, que está apoyada en el suelo y sirve habitualmente de mesa para los excursionistas, está plagada de sangre fresca. Un cuchillo, también de piedra, con los bordes pulidos hasta resultar cortantes se descubre en las inmediaciones. La policía se teme lo peor y, con rapidez, consigue una orden para comenzar a inspeccionar todas las habitaciones del hotel, así como la comuna cercana.

Pronto se pondrá el punto de mira sobre los personajes, especialmente si han actuado de manera extraña o han ido haciendo preguntas “extrañas” entre los habituales. Phelmann les pondrá en aviso de que no pueden abandonar la zona hasta nueva orden y necesita que le relaten donde estuvieron la pasada noche.

Si el personaje que apareció cubierto de sangre no ha hecho desaparecer los restos de su habitación la policía lo encontrará y procederá a detener para encarcelarlo. No será una situación que dure demasiado. Por la tarde se encontrarán los restos de un alce, con una gran herida en el cuello. Además los análisis de la sangre hallada en el altar confirmarán que no se trata de sangre humana, sino de animal. Por lo que se le liberará sin cargos, salvo una multa por escándalo público.

Cuando el personaje salga de su celda, mirará hacia el interior y se encontrará con Mina, la muchacha de las rastas, en su interior. Que le dice:

En las cuevas del norte está la respuesta, marchad rápido porque el tiempo llega. Su tiempo es ahora.

Y tras esto, un ruido en el interior de la comisaría llama su atención y cuando vuelve la vista la muchacha ha desaparecido de nuevo.

EL PEQUEÑO VUELVE Y NO SOLO

Muy entrada la tarde el pequeño vuelve a aparecer. Es posible que los jugadores estén haciendo planes para marchar a los bosques norteros en busca de las cuevas, pero debes mantenerles en el hotel hasta esta escena. Retrasa los preparativos, que tarden en alquilar un coche para marchar o en elegir el equipo necesario.

El chico está en buen estado, simplemente se perdió. Aunque su relato resulta extremadamente interesante. Llegó a unas cuevas al norte, cubiertas de extrañas pinturas y con un altar de piedra en el que había una copa, también de piedra. Luego se hizo de noche y un árbol gigante le trajo de vuelta a casa. Evidentemente los padres y autoridades no le harán ni caso, y dejarán todo en imaginaciones del pequeño. Pero seguro que los cultistas sacarán interesantes conclusiones. Incluso es posible que lleguen a identificar el árbol gigante con un Retoño de Shub-Niggurath.

EN EL DENSO BOSQUE

Hace más de 24 horas que los investigadores que buscaban pistas del Bigfoot marcharon apresurados del hotel. Dejaron su vehículo al final del sendero y se adentraron a pie en los densos bosques canadienses. Su deseo de encontrar al animal criptozológico era toda la motivación que necesitaban. Pero no contaban con los Copper. Una familia endógena, salvaje, aislada y liderada por un loco como Leif Copper. Los investigadores llegaron al límite del camino con su vehículo y lo dejaron aparcado junto al vado. Luego prosiguieron a pie valiéndose de un sistema GPS que indicaba la localización de cada una de sus cámaras instaladas. Con una vaga idea de donde se encontraba el lugar mostrado en la grabación anduvieron despreocupados, movidos por la excitación del momento.









Lo que no sabían es que estaban siendo seguidos desde que dejaron el coche.

LEIF COPPER

Concepto: Patriarca de una familia degenerada.

Cita: La verdad será revelada.

FORTALEZA	5	Infatigable
REFLEJOS	4	Más ágil de lo que parece
VOLUNTAD	8	Hipnótico
INTELECTO	2	No necesita libros

	5	Madrugador
	4	Experto cazador
	6	Inquisitivo
	4	Tengo una misión
	4	Orador poderoso
	2	Conoce su entorno
	4	Trampero
	2	Voces en mi cabeza

Aguante: 9

Resistencia: 27

Defensa: 14

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+1

Entereza: 9

Estabilidad mental: 27

Ataque: Escopeta +8 (CM+1)

MIEMBROS DE LA FAMILIA COPPER

Concepto: Prole de Leif Copper.

Cita: Padre ha dicho...

FORTALEZA	4	Vida sin comodidades
REFLEJOS	4	Gatos monteses
VOLUNTAD	2	Seguidores
INTELECTO	1	Por instinto

	5	Vida salvaje
	6	Escopeta de caza
	3	Atentos a la presa
	2	Inexpresivos
	1	Gruñidos y gestos
	1	Analfabetos
	3	Tramperos

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 15

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +2/+1

Entereza: 2




Estabilidad mental: 6

Ataque: Escopeta +10 (CM+1),
cuchillo +10 (C+2)

LOS "PERROS" DE LEIF COPPER

Concepto: Prole de Leif Copper.

FORTALEZA	6	Vida sin comodidades
REFLEJOS	8	Puro instinto
VOLUNTAD	2	Solo viven para servir
INTELECTO	0	No piensan

	6	Correr por el monte
	8	Despedazar a la presa
	6	Olfato hipersensible

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 21

Iniciativa: 9

Bonificación al daño: +3

Entereza: 2

Estabilidad mental: 6 **Degeneración:** 4

Ataque: Garras +14 (CM+3),
colmillos +14 (C+3)

LEIF COPPER Y LOS SUYOS

Los Copper adoran a la cabra de los diez mil retoños, pero de una manera muy particular y peculiar. Leif cree ser un elegido. Lo cree firmemente. En algún momento de su pasado tuvo una pequeña visión de los Mitos y la dio sentido acorde a su forma de pensar. Es el enviado de un poder superior, el heraldo sobre la tierra de un dios. Su profeta. Él y su familia. Y la verdad es que Shub-Niggurath apenas les tolera. Le han sido útiles en el pasado para mantener fuera de ojos curiosos algunos lugares de poder que tendrían relevancia en sus planes. Pero no forman parte de su "gran plan" más allá.

El principal problema es que, en los pintorescos y macabros sacrificios realizados en su nombre, han probado la carne humana. Y les ha gustado.

En torno a esos ritos han erigido el pilar fundamental sobre el que se ha asentado la familia. Ritos obscenos y sacrílegos que les han acercado al velo que separa las realidades permitiendo un pequeño vistazo a lo que está, y debe permanecer, oculto. En esas orgías de sangre y muerte la degeneración ha tocado las mentes más débiles cambiando sus cuerpos y eliminando toda razón que pudiera guiar sus actos. Estos pobres desgraciados son los "Perros", término que define perfectamente a esos niños incestuosos de largas extremidades, cuerpos enjutos y pequeñas cabezas. Incapaces de comunicarse solo emiten ruidos guturales. Terribles seres que no encajan en la categoría de humanos.

Los aficionados que buscan al ser criptozológico han tenido la "suerte" de entrar en la zona de caza de los Copper justo cuando se aproxima una fecha de gran simbología. Los astros se han alineado y Shub-Niggurath está inquieta. El bosque lo nota. Y la familia se prepara. Al dejar el coche se internaron en los bosques tratando de dar con la cámara que había mandado la captura. Pero los bosques son densos y la orientación para los extraños es complicada. Andando en círculos fueron presas fáciles para los acechadores, que se lanzaron sobre ellos sin darles la menor oportunidad. En el caserón familiar fueron atados en el sótano esperando la hora exacta, mientras se realizaban los preparativos necesarios. El tiempo pasaba lento mientras los pobres capturados perdían toda esperanza a la par que sus gritos y lamentos quedaban ahogados en la soledad que les rodeaba. Aún con todo, un poco de fortuna les vino a visitar cuando dos de ellos, que compartían cadenas en el mismo poste, lograron liberarse. Sin poder soltar a sus compañeros optaron por escapar y volver con ayuda de las autoridades. Asustados, hambrientos y horrorizados los dos fugados vagan por los bosques apelando a su suerte y rogando por su vida.

BÚSQUEDA INCIERTA

Los jugadores deberían prepararse y ponerse en marcha en su búsqueda de la caverna ahora que las autoridades no lo impiden, y parece que su camino ha quedado fijado. Los bosques del norte son densos y peligrosos, hay mapas que detallan grosso modo el

camino hacia las grutas montañosas norteñas, pero no conseguirán un guía, por mucho que paguen. Este viaje es para ellos, en exclusiva.

UN PEQUEÑO INTERMEDIO

Mientras el coche que hayan alquilado se dirige al norte por la carretera comarcal, se da un hecho que debería parecer poco significativo. Si van escuchando la radio, esta cambia de dial tras un pequeño bache, o se enciende si estuviere apagada. Se sintoniza un programa en el que varios expertos hablan sobre la evolución del ser humano, de cómo en los últimos miles de años casi no hemos cambiado.

Somos prácticamente iguales que el hombre de Cromañón recién salido de la caverna. La evolución se ha detenido. Hemos dejado de cambiar al asumir la supervivencia de la especie en base al avance tecnológico. Ya no tenemos la necesidad de adaptarnos a nuestro entorno pues poseemos la capacidad de cambiarlo. Nuestra biología ha dejado de avanzar, ¿qué puede suponer este hecho para la continuidad de la raza humana?

Queda en manos de los jugadores seguir escuchando el programa, cambiar de dial o volver a apagar la radio, pero ya no hay más información relevante.

¿SALVADORES...?

El coche debe abandonarse en el final del sendero, justo donde encontraran el de los criptozoólogos. Su coche está cerrado aunque no sería difícil abrirlo (10) o, directamente, romper una luna. Dentro aún queda algo de equipo. Las huellas dejadas no son frescas y es muy difícil seguirlas (22).

En ese momento, el jugador que más contacto haya tenido con la madre (el que tuviera los sueños, encontrare el diario o "intimase" con Mina, puede que todos sean el mismo) comenzará a escuchar voces, tiene la sensación de que el mismo bosque le habla, llamándole, guiándole, mostrándole una brújula imaginaria con una dirección fijada... hacia el norte, todo recto hacia el norte. Esta conexión se tratará como Desasosiego (fácil, 0/1) en términos de exposición al terror.

La tarde irá cayendo mientras la luz natural disminuye arrojando al grupo en su marcha. Los

sonidos de los animales resultan inquietantes a su alrededor mientras el frío viento helado les penetra hasta los huesos. El paisaje parece no cambiar y la sensación de ir andando en círculos pasa por la mente de los jugadores, pero aquél con la conexión se mantendrá imperturbable, sabe muy bien lo que está haciendo y a dónde quiere llegar.

Será cerca de la noche, cuando surja la duda de si asentar un improvisado campamento para descansar o seguir adelante, cuando, de entre la maleza, aparezca un pobre desgraciado enloquecido. Con ropas rasgadas, cubierto de sangre y de movimientos nerviosos e impredecibles. Nada más ver al grupo se asustará y tratará de huir, los jugadores deben ser rápidos para interceptarle. Al sentirse acorralado se acurruca en el suelo, en posición fetal, y comienza a llorar. Será necesaria una tirada de Voluntad + 🗨️ a nivel medio (16) para tranquilizarlo y conseguir que articule un discurso coherente.

¡¡Oh Dios mío!! Por favor, no quiero volver allí, no me llevéis allí. James logró escaparse conmigo... pero al final le cazaron... le escuche gritar mientras corría... no volví la vista, no quise verle... el resto está en la casa, en esa maldita casa... no son hombres, son demonios. Querían comernos, sacrificarnos en su nombre... Están locos, todos locos... ¡¡Por favor, no dejéis que me cojan!!

Con la suficiente paciencia se puede lograr más información de este hombre destrozado que se presenta como Edward. Qué hacer con él depende del grupo, si tratan de abandonarlo les seguirá a pocos pasos como un perrillo abandonado. Hará falta mostrar algo de violencia para lograr que se marche, y si se hace comenzará a gritar como un loco atrayendo, inmediatamente, la atención de los grupos de cazadores que andan tras él.

NUEVAS PRESAS PARA LA CAZA

Tiempo después del encuentro con Edward aparecerán sus perseguidores. Leif Copper ha dividido a sus hijos en varios grupos de rastreo que han salido en pos de los fugados. A uno ya le han dado caza. Al otro, se aproximan peligrosamente.

Será el sonido de las motos de campo que usan lo que llamará la atención del grupo. Además de que tampoco estén tratando de ocultarse. Entre gritos y

aullidos, incluso algún disparo al aire se acercarán al grupo dos muchachos jóvenes sin demasiado cerebro. Tras ellos marchan cinco adultos con dos “perros”, a una distancia de tres o cuatro turnos.

Si los jugadores tratan de ocultar a Edward e intentan engañar a los Copper deberán proceder a superar una tirada enfrentada de Voluntad + 🗨️. Aunque esto solo les otorgará algo de tiempo, pues los sabuesos que vienen por detrás tienen fijado el rastro.

El enfrentamiento directo debe ser visto como algo peligroso ante el tamaño de la prole de Copper. No pararán de aparecer nuevos grupos de rastreo aumentando la tensión que debe suponer esta escena. Varios metros más allá de la situación actual se halla una pequeña estación de madera de los guardabosques, situada a varios metros del suelo, empleada como punto de vigilancia de incendios en la época veraniega. Ahora mismo está vacía y tiene una radio que comunica con el servicio forestal. La radio funciona, pero hace falta encender el ruidoso motor de gasolina del exterior.

Juega este encuentro de la manera que más se adapte al estilo de juego de tu grupo, si quieren acción dásela, si buscan huir permíteselo. Total libertad.


En el punto álgido hará presencia un retoño de Shubb-Niggurath (pag. 151 CULTOS INNOMBRABLES) cargando contra los Copper y acabando con lo que la madre comienza a considerar una molestia intolerable. **Exposición al terror:** Miedo (media, m/M).

Mientras el caos se desata y los jugadores se encuentran en medio de una batalla entre una familia de psicópatas y una criatura de los Mitos, las voces en la cabeza del elegido se hacen más y más fuertes a la par que más claras:

Avanza, avanza, ya casi habéis llegado...

Siguiendo la recta fijada se abrirá el suelo provocando una ignota caída hacia lo desconocido.

EN EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

La caída no produce daño al atenuarse por la enorme cantidad de raíces y zarcillos que, atrapados por el barro, frenan el impacto. Los jugadores se encuentran en plena oscuridad. Ninguna luz les alumbraba, salvo que pueda entrar por la apertura que tienen sobre sus cabezas. Tratar de escalar el mismo camino para escapar por arriba no es demasiado complicado: Reflejos +  a dificultad media (15). Pero algo les llama, no se trata de una voz o de un sonido, sino de una sensación, una necesidad que les urge a continuar por el oscuro sendero que tienen ante ellos y que se adentra en la desconocida profundidad cavernaria.



Continuando por el camino las horas parecen discorrir lentas mientras la enorme claustrofobia de la inmensa prisión que les rodea parece crecer por momentos. No solo se ven obligados a andar en fila de a uno, el techo, cada vez más bajo, les fuerza a doblarse e ir encogidos. Tal es la sensación de encierro que llega el momento en que deben arrastrarse, dejando tras de sí todo el equipo que porten y suponga demasiado estorbo.

Tras un periodo de tiempo que parece eterno logran llegar a una caverna de piedra basáltica, negra como la noche pero iluminada por una extraña luminosidad que flota en el aire, como si de polvo de hadas se tratase. Las paredes están cubiertas de misteriosos glifos y escrituras de tiempos pasados cuyo significado se perdió hace eones. Aunque aún se pueden observar dibujos, dibujos sobre una enorme mujer de vientre y pechos abultados, alrededor de la cual danzan seres extraños e imposibles. Seres de anatomías desconocidas e inconcebibles. Seres no humanos. En el centro de la gigantesca sala, de techo elevado, hay un pequeño altar formado de la misma piedra que el resto. Pareciera una estalactita que haya sido cortada horizontalmente a modo de un enorme tocón de árbol. Sobre ella un cáliz. Un cáliz de piedra, esta vez diferente, imposible de reconocer por un geólogo, una piedra imposible, de otro mundo.

Al aproximarse al cáliz una nube comienza a formarse circularmente cubriendo la totalidad de las paredes, aumentando su tamaño progresivamente. De la misma materia de la densa nube se forman y deshacen a gran velocidad bocas de tamaños variables, de largas lenguas que exudan un pringoso icor verdoso. No causarán daño. Solo son una manifestación de la madre, Shubb-Niggurath (pag. 106 CULTOS INNOMBRABLES). No causarán daño físico, quería decir, pero la mente de los jugadores se enfrenta a un Dios Exterior: **Exposición al terror:** Horror (muy difícil, M/mCM).

Mientras la situación se desarrolla y esa nube amenaza con cubrirlo todo y a todos, en la cabeza de todos los presentes se aparece la imagen de una joven de piel clara, pelo castaño y unos ojos de prístino color índigo. Ella les llama, les pide su ayuda, les dice que beban. A la par, mientras las visiones se hacen más vívidas y poderosas el cáliz comienza a llenarse de un líquido rojizo, como si cayese de un decantador invisible. No es demasiado complicado adivinar que se trata de sangre. Por cada turno que tardan en decidirse a beber del cáliz deberán volver a tirar por Exposición al terror.

El que decida beber se convertirá en **HERALDO DE LA MADRE**, que deberá anotar como un nuevo Hito. También incorporará en su ficha:

-  6 Saber de la Madre
-  6 Caricia de Shubb-Niggurath

Por lo tanto su Degeneración debería aumentar como mínimo en 2: sus pies se vuelven oscuros, como si sufrieran una quemadura por congelación. Y al igual que esta, se les acabarán cayendo todos los dedos, formándose una dura costra de piel cicatrizada que se asemeja a una gran uña de animal, a modo de cascos. Los jugadores que asuman el nuevo rol, dejarán de tener pies para poseer pezuñas, como los retoños de la madre. Desde ahora, cada vez que aumente su Degeneración, el cambio progresivo les acercará más a un Retoño.

Solo hace falta que uno de los presentes beba del cáliz, aunque puedes permitir que lo hagan todos los que lo deseen. Momentos después una enorme luminosidad irrumpe cuando una abertura les invita a marcharse.

El/Los Heraldos, se sienten llenos de un saber desconocido y una nueva confianza interna. En sus cabezas recuerdan las únicas palabras de la madre:

“Todo está preparado, este es el tiempo. Es su tiempo. Salvad a Lyanne, tenéis que encontrarla y protegerla. Solo importa Lyanne. Marchad a Hidalgo, Texas. Lyanne tiene que vivir.”

La situación experimentada por los protagonistas debería suponer un nuevo inicio en la vida de los cultistas y es importante que lo narren y expliquen para interiorizar los cambios y asumir esa nueva dirección.

En los lugares cercanos no encontrarán rastro de los Copper, que han sido erradicados de la faz de la tierra. Ni tampoco del criptozoólogo Edward, que si bien huyó durante el enfrentamiento o cayó muerto, su cadáver no ha dejado rastro.

Una vez fuera el grupo se siente desorientado y no es capaz de situar de nuevo la entrada a la caverna y mientras se dirigen de nuevo a la civilización la duda surge ante el eco de las últimas palabras de la muchacha de ojos color índigo en su mente:

“...la vida exige vida.”

DE VUELTA A LA CIVILIZACIÓN

Una gran multitud de coches policías, ambulancias y coches de cadenas informativas se dirigen hacia el lago cercano a la comuna hippie. Se ha producido un suicidio masivo. Todos los miembros han sido encontrados flotando en el lago, un lago de aguas rojas que resultan conocidas a los jugadores. Según parece ingirieron una gran cantidad de anti-coagulantes, procediendo a realizar cortes por su cuerpo en múltiples localizaciones, arrojándose a las aguas inmediatamente. Las cadenas y programas hablan de un macabro rito, de una ceremonia roja, de una matanza perpetrada por mentes enfermas. Fueron unos campistas los que descubrieron el macabro espectáculo, y la hora del suceso se aproxima al momento en que los jugadores estaban dentro de la caverna.

El Sheriff ha perdido todo interés en el grupo, estando sometido a una gran presión ante el suceso

acaecido. Podrán marchar a su nuevo destino sin tener que detenerse.

UNA CIUDAD FRONTERIZA

Hidalgo es una pequeña ciudad sureña situada en el condado de Hidalgo, en el estado de Texas. Con una población estimada de 11.000 habitantes hace frontera con Méjico y es paso habitual de los inmigrantes que tratan de encontrar una vida mejor en busca del sueño americano.

Este continuo pasar de “espaldas mojadas” ha generado un fuerte rechazo en su comunidad abrazando los postulados de la política republicana más restrictivos con respecto a su frontera. George J. Penney, el alcalde del pueblo, ha hecho suyo el discurso xenófobo de construir muros y apoyado a las milicias locales que patrullan los lugares de entrada para ejercer su particular justicia.

OTRO PEQUEÑO INTERLUDIO


El método de viaje desde una localización a otra queda en manos de los jugadores, aunque no resulta trascendente salvo que estos hayan llamado la atención de las autoridades locales y se encuentren bajo busca y captura.

En un momento de ese viaje debería tratar de insertar este pequeño fragmento que resultará revelador a su debido momento. Ya sea en un transporte público o en un restaurante de paso donde recuperar fuerzas, los jugadores estarán sentados al lado de una pareja joven que está hablando de sus cosas. Cuando a uno de los PJs le llamará la atención algo de lo que dicen:

“Fíjate en los meñiques, inútiles. Un vestigio ancestral que permanece de nuestra época como proto-homínidos para escalar a los árboles. Pero sin sentido hoy en día. Nuestro yo futuro no los tendrá. Un modelo de nosotros mismos mucho más eficiente y adaptado a la forma de vida actual.”

Tras esto seguirán hablando de sus cosas sin más. Si uno de los personajes les interroga sobre lo que hablaban se mostrarán perplejos, no tienen la menor idea sobre lo que se refiere. No recuerdan nada de los últimos minutos.

¿DÓNDE ESTÁ LYANNE?

Buscar en la guía telefónica, a través de los registros de tráfico (colarse en un servidor del estado es un delito federal y requiere de una tirada de Intelecto +  a dificultad media (15)) o empleando otro sistema imaginativo dará como resultado el conocimiento de dos mujeres llamadas Lyanne.

Lyanne Cottonfield es una mujer afroamericana de entre 40 y 50 años, de grueso volumen, viuda y madre de tres hijos. Se muestra contraria a las políticas antimigratorias del alcalde y estará encantada de invitaros a la próxima marcha pacifista de la Plataforma por los Derechos Civiles que tendrá lugar en breve, demostrando su posición encontrada con el gobierno de la ciudad.

Lyanne Mutton es una anciana de ojos pardos con alzhéimer recluida en una residencia local. Su cabeza ya no la permite encadenar un discurso coherente y saltará constantemente a sus recuerdos sobre la Segunda Guerra Mundial, donde conoció a su fallecido esposo. Aunque ya no recuerda su nombre.

Evidentemente ninguna de las mujeres es la Lyanne que Shub-Niggurath os ha encargado proteger. El modo de proceder queda a discreción de los cultistas. Dales algo de tiempo para ver qué surge de sus entendederas y luego pasa a la siguiente escena.

UNA MANIFESTACIÓN CON VIEJOS CONOCIDOS

Llegado el momento los jugadores deberían dirigirse hacia el ayuntamiento, bien porque sigan a la masa de personas que se manifiestan, porque hayan llegado a la conclusión de que pueden encontrar alguna pista en los archivos oficiales o por alguna otra razón (que directamente surja de ellos o les indique sutilmente).

En las escaleras que conducen al ayuntamiento se está produciendo un multitudinario mitin donde el alcalde, George J. Penney, hace exaltación de sus ideas discriminatorias. EE.UU. para los estado-unidenses, cerrar la frontera para que no entren inmigrantes que roban el trabajo a los nacionales y

provocan que industrias como la Fundición tengan que cerrar, perdiéndose cientos de trabajos directos y miles indirectos con dicho cierre. El perjuicio que causan los ilegales debe ser detenido y el pueblo tiene el derecho constitucional de tomarse la justicia por su mano. Así pues, se muestra orgulloso de su ley local para acreditar como agentes de la ley a las milicias vecinales que patrullan la frontera protegiendo el estilo de vida americano. ¡¡Dios bendiga América!!









La situación aumenta de tensión cuando las primeras líneas de la manifestación promovida por la Plataforma por los Derechos Civiles chocan con los cuerpos de policía desplegados para mantener el orden. Los gritos, insultos y consignas incendiarias se suceden y comienzan a volar por los aires artículos de mobiliario urbano, así como botellas y piedras. A lo que la policía responde con cargas y botes de humo (aspecto de situación **REVUELTAS**).

AGENTES DE POLICÍA

Concepto: Agente de policía.

Cita: Circulen, aquí no hay nada que ver.

FORTALEZA	3	Curtido
REFLEJOS	3	Barriga prominente
VOLUNTAD	2	Desencantado
INTELECTO	3	Comido por la rutina

	3	Persecución
	6	Arrestar al sospechoso
	2	Noche en vela
	3	Pedirte que bajes el arma
	2	Discutir sobre Fútbol americano
	2	RCP
	4	Patrullar las calles
	3	Rellenar informes

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 14

Iniciativa: 4


Bonificación al daño: +1/+2

Entereza: 3

Estabilidad mental: 9

Ataque: pistola +9 (mM+1), taser +9 (M),
botes de humo y spray de pimienta +9
(aspecto: **CEGADO**)

Los jugadores deberían encontrarse en medio de todo el follón, con gente corriendo, la policía cargando, radicales lanzando objetos y humo y ruido por doquier. Es entonces cuando sobre ellos cae un individuo con una fea brecha en la parte superior de la cabeza. Es un hombre de treinta y pocos, pelo castaño y largas patillas que viste de negro con un alza cuellos. Se encuentra mareado y requiere de asistencia. Se trata del padre Thomas Fortheas, el pastor de la comunidad baptista y una de las cabezas visibles de la Plataforma por los Derechos Civiles.

A la par que los hechos se suceden, el jugador con la más alta  se dará cuenta de que junto al alcalde, mientras sus guardaespaldas le introducen dentro del ayuntamiento, hay una figura conocida. Arthur Riddenly Thomas III, el miembro de “Los Hijos de la Entropía”, que fuera enviado a tratar de recuperar los archivos relativos a la gruta fotografiada por Raymond Topps, marcha a su lado. Aquí llegamos a un punto en que las actuaciones previas de los jugadores condicionarán esta escena. Si escaparon sin problemas del ático es importante que al menos se cruzaran con él acompañado del albacea del fotógrafo, para tener al menos un punto de contacto. Si se produjo el enfrentamiento, entonces deberían asumir cierta presunción de precaución y mantenerle vigilado. Y si en dicho enfrentamiento lograron acabar con él (a pesar de la recomendación de que escapara con vida) nos sacaremos de la manga un típico recurso de las películas de serie B. Será su hermano gemelo, Albert Riddenly Thomas, quien tome su lugar, generando la imprescindible inquietud a los PJs que lo creían muerto (¡¡cha cha chaaaaaannn!!).

A la par que se producen las cargas, la masa de gente es conducida fuera de las calles principales, tratando de ser dispersada por los agentes de policía. La confusión domina la escena y no se les permitirá acercarse al ayuntamiento, al menos de momento, para tratar de investigar la persona avistada. Además, se mantendrá una fuerte presencia policial en las inmediaciones durante las próximas horas. El padre Fortheas se muestra agradecido con los jugadores si estos le han prestado alguna ayuda y les invita a acompañarle a la iglesia puesto que, dado su estado, necesita que le lleven.

LA PLATAFORMA POR LOS DERECHOS CIVILES

Thomas Fortheas es una de las principales cabezas visibles, y líder espiritual, de la Plataforma por los Derechos Civiles, en torno al cual se ha vertebrado la organización que hace frente a las políticas migratorias del gobierno de la ciudad. Idealista, luchadora y resuelta a defender los derechos fundamentales del ser humano en cualquier lugar, la Plataforma se ha convertido en el mayor contestatario al alcalde y a todos los que, llevados por el populismo y el miedo al extranjero, apoyan medidas restrictivas e incitadoras del odio.

Mucha de la gente que los jugadores se han encontrado durante la manifestación y la posterior revuelta se han reunido en los baldíos terrenos que acogen la iglesia baptista de la ciudad. Con improvisadas mesas y sillas traídas y compartidas por diversos donantes, decenas de personas, algunas de ellas con visibles heridas y contusiones, mantienen charlas en pequeños grupos y corrillos. El ambiente general es tenso después del enfrentamiento y las proclamas liberales se entremezclan con insultos e improperios hacia George J. Penney.

El padre Fortheas agradece a los PJs su ayuda y les invita a formar parte del movimiento asegurando que hace falta del esfuerzo de todos para detener este nuevo tipo de fascismo. Incluso insinúa, dejándolo caer, que si es necesario cruzar algún límite legal injusto, habría que hacerlo puesto que la ley de Dios es muy superior a la del hombre. Cuando un hombre bueno no hace nada, el mal puede caminar sobre la tierra. Durante este apasionado discurso un hombre vestido con pantalones vaqueros, una camisa de franela, chaleco rojo y una gorra que muestra el logo de *FreshJelly Ice Creams* interrumpe su elocución. Se muestra nervioso frotándose repetidamente las manos y este mismo nerviosismo se transmite al padre que cesa abruptamente de hablar y se despide sin casi mediar disculpa. Ambos se dirigen afuera donde se encuentra aparcado el camión refrigerador del primero, que también muestra el logo de *FreshJelly Ice Creams*. Miran a su alrededor alerta mientras hablan entre sí en susurros.

John Wesley, el conductor del camión, trabaja como transportista de la empresa de helados, llevando su mercancía donde quiera que sea requerida. Tanto dentro de los Estados Unidos, como a través de la frontera. Consciente de la situación de muchos inmigrantes y en comandita con Thomas Fortheas, ha modificado su camión para incluir una pared falsa interior, protegida del frío del refrigerador, que puede ocultar a media docena de personas y, así, pasar la frontera sin despertar sospechas. En su último viaje ha logrado traer a cinco personas, pero vista la situación actual, con toda la seguridad que el alcalde ha puesto en marcha en conjunto con las patrullas de vigilancia, está asustado. Teme por su trabajo, por su familia y por su integridad, así que ha venido a la iglesia, buscando un lugar donde poder ocultar su “carga” hasta que la tensión se reduzca y le sea más seguro llevarles a otro punto de destino.

Entre estos ilegales se encuentra Donita Ledesma, una jovencísima mujer sudamericana de ojos pardos, piel bronceada y pelo negro rizado, que habla con dificultad el inglés, embarazada de nueve meses y que ya ha salido de cuentas. A pesar de lo que puedan pensar no tiene inconveniente en contar que jamás ha yacido con hombre alguno y que su embarazo es un regalo del cielo. Que una mujer de prístinos ojos color índigo se la apareció en sueños anunciándola la buena nueva y de la importancia que supondría para generaciones venideras. Donita cree que se trata de la mismísima Virgen María, desconocedora como es de la existencia de los Mitos. Desde entonces todos sus esfuerzos han ido dirigidos en llegar a los Estados Unidos. Una fuerza inexplicable la empujaba. De lo que ha visto o ha soñado poco más puede recordar, como un si un velo hecho de niebla lo cubriera todo. Solo tiene clara una cosa, algo que se le ha quedado grabado a fuego y sangre: el nombre que le pondrá a la niña. Lyanne.






El padre esperará a que no haya nadie presente para introducir a los pasajeros ocultos al interior de la sacristía donde espera mantenerles cuanto tiempo haga falta por su seguridad. Será muy cuidadoso en este sentido y tratará de espantar a cualquier curioso o advenedizo que pille husmeando.

PADRE THOMAS FORTHEAS

Concepto: Pastor de los desamparados.

Cita: “Su Palabra” es la única ley que importa.

FORTALEZA	2	Incansable
REFLEJOS	3	Atento a mis feligreses
VOLUNTAD	8	Deus ex machina
INTELECTO	6	La Biblia es la respuesta

	2	Muchas horas de pie
	1	La violencia no es el camino
	6	Tengo oídos para todos
	6	Consejo y consuelo
	8	Teología

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 10

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +0/+0

Entereza: 11

Estabilidad mental: 33

Ataque: puñetazo +4 (m)

PROSIGUE LA BÚSQUEDA

Salvo que los jugadores hayan estado realmente interesados en los asuntos del padre y se entrometieran, a estas alturas deberían seguir sin saber dónde se encuentra la muchacha que necesitan encontrar. Pero conscientes de la presencia de Riddenly Thomas en la ciudad, junto al alcalde, es posible que sigan esa pista para tratar de recabar información.







Una vez pasado el revuelo provocado durante la manifestación, las calles se ven vacías y carentes de paseantes. En el ayuntamiento diversos funcionarios se afanan por realizar sus labores mientras el alcalde se mantiene reunido con sus hombres más cercanos, hasta que, tras recibir una llamada de teléfono se acaba dicha reunión y parte hacia su casa. Arthur Riddenly Thomas III, también se marcha, pero hacia el desierto, para reunirse con una de las patrullas de vigilancia que han capturado al jefe del cartel de trata de personas, dedicado a introducir a los ilegales a través de la frontera, a cambio de grandes sumas de dinero.

VIGILANTES DE LA FRONTERA

Concepto: Agentes voluntarios.

Cita: Está es nuestra casa y no estás invitado.

FORTALEZA	2	Demasiada comida basura
REFLEJOS	3	Siempre preparados
VOLUNTAD	4	¡Dios bendiga América!
INTELECTO	2	Simple

	2	Horas y horas bajo el sol
	6	Miembro de la NRA (NATIONAL RIFLE ASSOCIATION)
	3	Vigilancia nocturna
	3	Jerga de Rodeos
	2	Mecánica
	5	Conducir en el desierto

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 14

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +1/+2


Entereza: 5

Estabilidad mental: 15

Ataque: pistola +9 (mM+1), Fusil +9 (CM)

En el interior del desierto tejano, los vigilantes mantienen retenido a "Memo" Lopes, el jefe del cartel criminal que hace negocio con la introducción de los inmigrantes. Junto a uno de sus hombres, se encuentran de rodillas, con las manos en la cabeza y encañonados por sus captores. Sus rostros muestran la poca gentileza con la que han sido tratados y las manchas de sangre en sus camisetas lo atestiguan. Ambos callan. Cuando llega Riddenly asume el mando inmediatamente dirigiéndose a los dos hombres. Su tono es fuerte e imperativo. No le preocupan los ilegales ni la frontera, solo quiere encontrar a una niña llamada Lyanne (¿DÓNDE ESTÁ LA NIÑA?!). Al no hallar respuesta hace uso de su ojo tapado, mostrándolo y envejeciendo hasta la muerte a su subalterno, **Exposición al terror:** Miedo (dif. 15, m/mC). En ese momento Memo se acobardará y jurará que no conoce, ni tiene la menor idea de quién es esa chica. Ante esta situación optan por comenzar a torturarlo con los cables de la batería de una de las camionetas.

Memo Lopes no puede dar ninguna información relevante pues, aunque ha colaborado con John Wesley en sus viajes, no puede conocer a la muchacha. Pero si dará el nombre del transportista tratando de salvarse. Momentos después será ejecutado y enterrado allí mismo, mientras el miembro de "Los Hijos de la Entropía" se marcha en su coche en busca de Wesley.

Si los jugadores no han optado por seguir a Arthur Riddenly Thomas III cuando se marcha del ayuntamiento también pueden llegar al mismo punto si deciden entrar en el despacho del alcalde para investigar un poco. Es muy difícil (22) que los funcionarios dejen pasar a nadie, por muy persuasivos que se muestren. Algo más sencillo sería buscar una entrada trasera o ventana que diera a un cuarto no ocupado y deslizarse dentro, tirada de Reflejos +  a dificultad media (15).

Su espacio se encuentra lleno de mapas de la frontera y una larga lista de turnos de vigilancia que la cubren por completo. Parece bastante interesado en la gente que pueda traspasarla y no se ha guardado recursos para mantener el control. Buscando un poco, en un mapa colgado sobre la pared está señalado con rotulador rojo un círculo sobre la Fundición junto a una nota escrita a mano que pone: ¿LYANNE?

Lo primero que notarán al acercarse a la Fundición es que, a pesar de que en su discurso el alcalde mencionó que estaba cerrada, por sus chimeneas sale humo. En la entrada un par de patrulleros hacen guardia, junto a una furgoneta que está aparcada a su lado. En el interior otros vigilantes de la frontera están quemando los cadáveres de los ilegales ejecutados que Memo pretendía introducir. Uno de ellos lleva una chaqueta de *FreshJelly Ice Creams*, que Wesley le prestó al resentirse del frío en el interior del camión refrigerador. Si tus jugadores no han sido lo suficientemente avisados para ligar la pista, uno de los inmigrantes podría haber quedado malherido, pero todavía con vida, que les pusiese en el camino correcto hacia el transportista.

Todo conduce hacia el pobre de John Wesley.

Si a pesar de todo no se dirigen hacia Wesley, siempre queda el recurso de las voces en la cabeza del heraldo, transmitidas por la madre, ayudando un poco.

Llegados a este momento la capacidad de deducción de los jugadores marcará los acontecimientos por venir. Si unen los cabos y se dirigen directamente a la iglesia para hablar con el padre Thomas Fortheas, el destino del transportista pasará a un segundo plano sin relevancia en el juego. En caso de dirigirse a la casa del mismo (tras buscar la dirección en la red o en registros de tráfico), salvo que empleen algún medio sobrenatural se encontrarán a la policía llevándolo a instancias oficiales. El camión estará rodeado de técnicos que pronto descubrirán el compartimiento falso donde ocultar a la gente. Pista más que suficiente para ponerle entre rejas. Lugar que aprovecharán los rivales para sacarle la información relevante. Si los jugadores consiguieran llegar a él con presteza suficiente, el pobre hombre se desmoronará inmediatamente confesando que ha dejado a sus pasajeros en la iglesia, ocultos por el padre.

LA CONFRONTACIÓN FINAL

Llega el clímax de la aventura donde los PJs deberán defender la iglesia del acoso de los hombres del alcalde y de Riddenly mientras ayudan a dar a luz a una niña muy especial.

Ante la llegada de los jugadores el padre se mostrará evasivo tratando de negar todo en un primer momento aunque, al asimilar la situación actual, pronto buscará la involucración de los mismos suplicando por su ayuda. Una de las mujeres se ha puesto de parto y no es posible trasladarla en este momento, se llama Donita Ledesma y explicará, entre contracciones, la historia revelada anteriormente. El parto se ha adelantado y toca resistir en la iglesia hasta que finalice.

Thomas Fortheas no dispone de armas en su iglesia, aunque si los PJs realmente estuviesen necesitados podría aparecer alguna vieja escopeta de caza perteneciente a su padre. También hay unas cuantas latas de gasolina, que emplea para un motor

secundario que da electricidad cuando hay una bajada de tensión, y que podrían manipularse como explosivos. Además encontramos unas cuantas botellas de alcohol que servirían como cócteles molotov. La iglesia / casa es una construcción de una sola planta con una estancia principal de techo elevado en la que dar misa, junto con un par de habitaciones, baño y cocina a su lado derecho. En la parte posterior se ha construido un cobertizo donde se guardan algunos aparejos así como sillas y mesas supletorias para cuando hace buen tiempo y se organizan actividades al aire libre. El cobertizo se encuentra pegado a la casa, aunque no tiene entrada directa desde la misma, hay que salir fuera para visitarlo. El terreno en el que se encuentra situada es un baldío campo de tierra y polvo con algunas matas de trigo salvaje que surge sin un patrón concreto. La casa más cercana se encuentra a varias millas de distancia por la carretera comarcal.

VISITAS ESPERADAS

Da algo de tiempo a los PJs para prepararse y organiza el asedio. Un poderoso foco de luz ilumina desde las alturas la pequeña iglesia sureña, mientras el poderoso rotor de un helicóptero rompe el inquietante silencio de la noche tejana. Arthur Riddenly Thomas III hace acto de presencia en las afueras de la casa, a unos 600 metros de distancia, anunciando su llegada con las luces largas supletorias montadas sobre la carrocería y techo de las diversas camionetas que le acompañan. Haciendo uso de un megáfono para sobreponerse al ruido generado por las camionetas y el helicóptero.

Queremos a la niña, dadnos a Lyanne y os prometo que nada os pasará al resto. Tenéis mi palabra. Nadie tiene que morir esta noche. Todo puede acabar bien. Solo traed a la niña.

Para que conste por escrito, Riddenly no tiene intención de dejar con vida a ningún testigo. Si está siendo cuidadoso y todavía no ha arrasado el lugar es porque le interesa conseguir a la niña con vida. Los oscuros planes de “Los Hijos de la Entropía” concernientes a Lyanne son irrelevantes para esta aventura, pero podemos avistar un macabro sacrificio ritual en busca de un poder / conocimiento ominoso. Si los jugadores negocian su rendición, acabarán ejecutados tras ceder a la niña.

¿LOS DEFENSORES DE EL ÁLAMO?






Los atacantes lanzarán una incursión buscando la sorpresa, buscando el lado contrario al que se encuentra Riddenly mientras usa el megáfono manteniendo distraídos a los jugadores. Serán un par de hombres (usa las estadísticas de los “Vigilantes de la Frontera”), mientras un francotirador les cubre desde el helicóptero (aspecto de situación VOLANDO).

FRANCOTIRADOR

Concepto: Mercenario de élite.

Cita: Entrar y salir, es pan comido.

FORTALEZA	5	Culto al cuerpo
REFLEJOS	5	Enfocado como un láser
VOLUNTAD	5	No conoce el miedo
INTELECTO	3	Actúo, no pienso

	6	Muchas horas de gimnasio
	7	Disparos imposibles
	6	Una vez fijo al objetivo no se escapa
	5	Táctica militar
	6	Pilotar helicóptero

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 17

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +1/+3

Entereza: 6

Estabilidad mental: 18

Ataque: Rifle de francotirador +12 (CM+1), pistola +12 (mM+1), cuchillo +12 (C+3)

El helicóptero sigue sobrevolando y enfocando (usa las mismas estadísticas del FRANCOTIRADOR para el piloto) su halo de luz sobre la iglesia creando una inquietante sensación de agobio a los atrincherados en su interior. El sonido del pinchazo de las ruedas del medio de transporte de los jugadores entierra las esperanzas de huida. Presagiando la decisión de un cauto empujón frontal con una larga fila de hombres organizados en un amplio frente, separados por un par de metros cada uno, que marcharán sobre la construcción realizando preventivos barridos.

HELICÓPTERO

Modelo estándar de doble rotor, con un gran foco de iluminación montado en el morro.

EST:	3	Sin aspas no vuela
TAM:	3	Gama media
MAN:	5	Vuela como una mariposa...
TEC:	3	Efectivo, sin extras

Blindaje: 2 (planchas de acero bajo los asientos)

Defensa: 16 (REFLEJOS +  + MAN)

Aguante: 6

Resistencia: 18

Armamento: Ninguno

Tripulantes: 1 piloto, tres pasajeros (en estos momentos solo hay uno, el francotirador).

¡POR FIN! LLEGA LYANNE

Tras una tensa espera rechazando los ataques, y en medio del combate, nace Lyanne. Un pequeño bebé de piel clara, con cuatro dedos en manos y pies, pelo castaño y unos grandes ojos de un prístino color índigo. La madre ha muerto durante el parto.

En ese momento Arthur Riddenly Thomas III parece darse cuenta de un cambio en la situación y pasa a la acción tras haberse mantenido en un dialogante segundo plano. Descubriendo su ojo injertado libera un poder mayor intentando invocar un aspecto menor de su adorado Azathoth, desplegando un vórtice de destrucción entrópica sobre su objetivo. Pero sea bien porque logra su intención suicida, o porque pifia estruendosamente en la misma, el ojo, que late con vida propia comienza su corrupción y descomposición ilimitada empezando con el desgraciado portador, tornando su cuerpo en cenizas. El rango de podredumbre y consunción se extienden radialmente a su alrededor sin detención posible. Varios hombres que le rodean, sorprendidos ante el espeluznante espectáculo, son alcanzados por el poder que les devora la vida arrasándolos en su camino.

Los jugadores deberían darse cuenta de la situación e intentar buscar su camino de salida en una huida desesperada y bastante cinematográfica, buscando un medio de transporte que usar.

Recuerda que su coche ha sido inhabilitado durante el asedio para mantenerlos atrapados, por lo que deberían abrirse el camino a tiros entre el caos reinante para hacerse con una de las camionetas de los atacantes. El horror se ha desatado y muchos atacantes se encuentran ahora tirados por el suelo o hincados de rodillas llorando y rasgándose la cara con las uñas. Otros simplemente han enloquecido y siguen sus instintos más primarios golpeando y disparando sin centrarse en ningún objetivo en particular. Y todo ello mientras la ZONA CERO ENTRÓPICA se extiende radialmente desde la posición inicial consumiendo la vida y energía de todo aquello con lo que entra en contacto. Verse en medio de esta situación supone una **Exposición al terror: Pánico** (dif. 18, C/CM).

El padre Thomas Fortheas portará a la pequeña recién nacida en sus brazos negándose a soltarla o dejarla en otras manos. “Los más pequeños son lo que más ayuda necesitan”, eso dice, “soy responsable de esta vida”. El resto de ilegales cautivos bien pueden tratar de buscar su huida tratando de correr hacia algún lugar seguro o quedarse llorando dentro de la iglesia en posición fetal. Es posible que se encuentren algún desconocido asaltante, que se ha colado en el interior, dentro de la zona provista para la misa orando y suplicando por su vida ante la cruz.

Juega con el desorden de la escena añadiendo cierta confusión al forzar a los PJs a tomar decisiones rápidas y sin respiro. Pónselo un poco difícil añadiendo algún factor inesperado, tiros, gritos, incluso explosiones cercanas, pero, al final, deberían lograr escapar mientras observan la ola entrópica acabar con gran parte de Hidalgo a sus espaldas. Conducir a toda velocidad por las calles de la ciudad mientras ven a sus espaldas cómo todo se colapsa es otro elemento de pura acción a tomar en consideración y que puede añadirse de forma memorable a la partida.

EPÍLOGO

¿Y ahora qué? Cuando logren llegar a un lugar en que sentirse a salvo y poder descansar. Bien podría ser en medio de la carretera, al detener la camioneta tras la huida, observando la devastación que acaba por detenerse. El padre Fortheas se verá de pie, con la pequeña en sus brazos, los ojos en blanco y completamente quieto. Una densa nube aparece de la nada rodeándoles, en la que se forman y deshacen multitud de bocas de afilados dientes de las que brota un gelatinoso icor. La voz del padre surge, aunque no es su voz, sino un sonido ya conocido de un ser ancestral y que fuera escuchado por oídos no humanos, eones antes de que la humanidad fuera siquiera una posibilidad.

Lyanne es el futuro. El principio de un nuevo salto evolutivo en la raza humana. Un ser perfecto, mejor, más óptimo. Inmune al cáncer, a bacterias, con una esperanza de vida más larga y una capacidad de adaptación superior. Os hará parecer meros primates. Ella es la vida, es su estandarte. La vida prevalece. Siempre y donde sea. La vida debe prevalecer. Ahora seré yo quien me haga cargo de ella. Será criada y educada bajo mi protección y se convertirá en la madre de una nueva raza.

Tras acabar su discurso la nube desaparecerá con la misma celeridad con la que se formó dejando a los jugadores solos. Tanto el padre como Lyanne también se han marchado.

Durante los siguientes días los medios de información se harán eco de la destrucción de Hidalgo. Todo son conjeturas e hipótesis, nadie sabe realmente qué ocurrió. Se habla de un ataque terrorista con una bomba sucia, de un mero movimiento de tierras liberando alguna clase de gas de las profundidades... El ejército ha tomado las inmediaciones y la entrada es restringida. Pocos son ahora los que saben la verdad de lo ocurrido.

Madrid, 17 de febrero de 2017

Para descargar este módulo y muchos más visita: elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Imagen de portada © Nosolorol 2015, obra de Borja Pindado. Todos los derechos reservados.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

