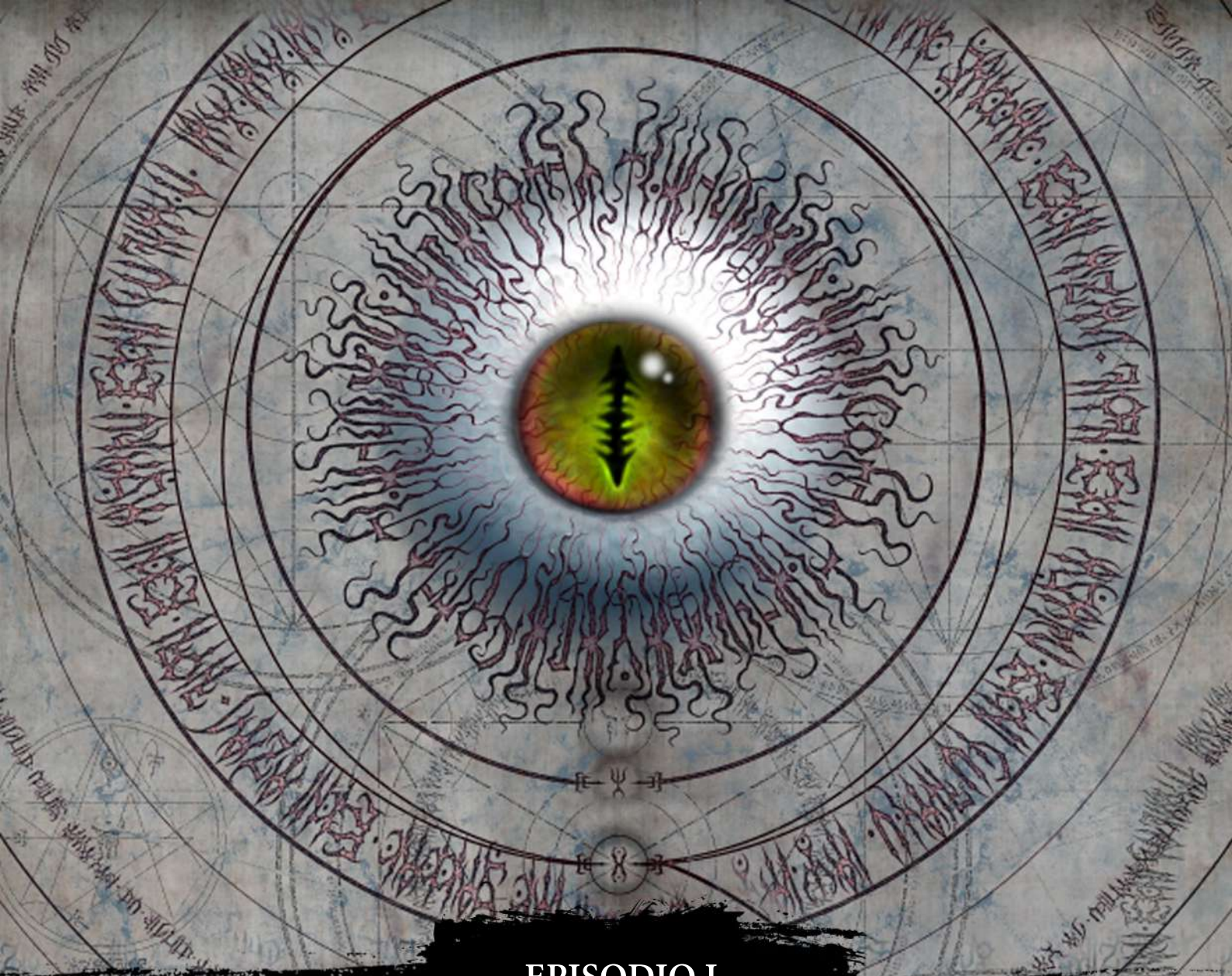


CULTOS INNOMBRABLES

MACRO-CAMPAÑA

DISCÍPULOS DE NYALARTHOTEP

ESCRITO POR
SCMartins



EPISODIO I

EL OJO DE AZATHOTH

CAMPAÑA INTRODUCTORIA
DE

**DISCÍPULOS DE
NYARLATHOTEP**

ESCRITO POR
SCMartins



Status-quo NORFOLK

Los protagonistas de esta aventura son gente normal con vidas normales —o eso aparentan— que viven en la pequeña gran ciudad de Norfolk, Virginia, EE.UU. Se reúnen periódicamente en un acogedor pub del centro —concretamente, todos los viernes por la noche—, para tomar los excelentes cócteles de su simpático amigo: el camarero Anthony Care, y desahogar las penas vividas durante la dura semana.

De alguna forma, todos se conocieron allí mismo, en el pub, primero unos y luego otros, creciendo el grupo hasta contener a todos los miembros que son hoy. Y es que estos amigos no tardaron en percatarse que entre ellos hay más cosas en común de lo que resulta normal, de lo que resulta probable: todos han tenido, en diversos momentos de su vida, unas cuantas experiencias extrañas e inexplicables, sueños de otros mundos y de cierta forma, vivencias paranormales...



Evidentemente, la asunción de la veracidad de estos hechos y la increíble coincidencia que supone que todos compartan este tipo de experiencias, no tienen porqué determinar o contradecir las creencias o pensamientos de ninguno de ellos; sin embargo, en su momento, la sensación de complicidad no dejó a ninguno indiferente, hecho que los consolidó como grupo de amigos de forma extremadamente rápida.

Ahora han pasado ya varios meses desde que se reunieron todos por primera vez. El tiempo, como es normal en un grupo de amigos, ha unido a unos más que a otros, pero, más allá de cualquier pequeña rencilla, el grupo no ha sufrido crisis de relacionamiento importantes. De momento

Norfolk es una ciudad de la costa este de los EE.UU. con aproximadamente 250.000 habitantes. Fue a lo largo de la historia un importante puerto naval y hoy acoge la Base Naval de Norfolk (la más grande del mundo).



NODO I

La Mansión Carmesí

Todo empieza cuando uno de los miembros encuentra casualmente, en un periódico, en internet o quizás ve en las noticias, una imagen de una antiquísima (y muy mal conservada) mansión victoriana, cuyos ladrillos de las paredes exteriores están pintados en un llamativo y ya desgastado color rojo carmesí. En la información que acompaña a la imagen, se relata la importancia que en su día tuvo esta propiedad para el pasado histórico del enclave urbano de Norfolk y se critica su lamentable estado, culpándose a la familia propietaria de su abandono: los Delaware.

Nota: el redactor de esta noticia, caso el personaje la lea, o el informante, caso la vea o escuche, será un joven periodista llamado Samuel Coleman.

En un principio, toda esta información sería aparentemente irrelevante de no ser porque resulta que todos los personajes, durante las últimas semanas, han tenido diversos sueños de sí mismos, encontrándose unos a otros en el interior de una

gran casa cuyo exterior no han visto. El asunto ya había resultado turbio las primeras veces que lo comentaron, pues era perturbador que se encontrasen en sueños unos a otros —estando indudablemente en el mismo sueño— y que al día siguiente fuesen capaces de relatar lo soñado separadamente sin variar ni un ápice el relato; pero ahora esto...

Esto ya era demasiado, y eso es precisamente lo que sentirá el primer personaje en ver la imagen de la Mansión Carmesí (preferiblemente el que se muestre más sentimental o “blando”, con la intención de que el hecho lo afecte con más intensidad). Y es que, mismo sin haber visto su exterior en los sueños, el protagonista estará seguro de que resulta ser la misma mansión por cuyo interior vagaron, noche tras noche, él y los demás durante las últimas semanas.

Se espera que el personaje se las arregle para, de alguna forma, enseñar la imagen (y quizás la información que la acompaña) a sus amigos de pub. Cuando lo haga, todos y cada uno de ellos sentirán lo mismo que sintió él al verla: la total certeza de que se trata de la misma mansión del sueño recurrente que comparten, y luego el consecutivo miedo que les induce esta tremenda revelación.

Nota: para que se genere el ambiente de desconcierto y negación deseado, es recomendable que el Director de Juego dramático de sobre manera, la identificación de la Mansión Carmesí con el lugar que visitan en sueños, como el hecho que demuestra definitivamente que los protagonistas comparten una relación más que casual.

Tras esto, se podrá proceder al desarrollo de las reacciones de los personajes y plasmar impacto que esto tiene en su identificación como grupo —caso los jugadores muestren una iniciativa para ello y el enfoque de la partida sea el de generar una campaña prolongada—. Pero, tarde o temprano, la situación solo puede conducir a que los personajes se dispongan a visitar la mansión real y verla con sus propios ojos.

***Nota:** en la información dada en la noticia no constará la dirección, ha de entenderse que con el evidente objetivo de no anunciar una propiedad abandonada óptima para que un grupo de adolescentes acampen en ella, un par de vándalos la llenen de grafitis y la destrocen, o para que medio centenar de vagabundos acudan en busca de cobijo... Así que los personajes tendrán que arreglárselas para obtenerla de alguna otra forma.*

ENCUENTRO I

Samuel Coleman

Si los personajes deciden contactar con el redactor/informante de la noticia con el objetivo de obtener de él la dirección de la Mansión Carmesí, Samuel Coleman será el nombre con el que se deparen.

No será complicado conseguir su teléfono (una rápida búsqueda en Google entregará su Facebook y Twitter); pero, contactando con él, el periodista no dará de ninguna forma la dirección de la mansión por vía telefónica o telemática, a excepción de que se consiga urdir algún tipo de argucia o treta de cierta complicación (*Difícil 18-22*).

Por otro lado, conseguir un encuentro con Coleman será posible, pero solo si se logra engañarlo con alguna falsa noticia o alegando los personajes ser miembros de la familia Delaware. Tan pronto se produz

ca el encuentro —evidentemente en un lugar concurrido y céntrico— el periodista se comportará de forma evasiva, caso descubra el engaño, e incluso podría intentar llamar a la policía... No obstante, cederá ante la más mínima presión forzosa o amenazante, huyendo despavorido, asegurando que la situación no quedará así.

Samuel Coleman

Concepto: promesa periodística

Cita: Solo hago mi trabajo: enseñar al mundo la verdad...

FORTALEZA 3 ■■■ Delgaducho
REFLEJOS 3 ■■■ Avispado
VOLUNTAD 4 ■■■ Espíritu rebelde
INTELECTO 5 ■■■ Pseudoartista

HABILIDADES

- 5 Perseguir famosos
- 3 Ofuscar con su flash
- 4 Ojo de fotógrafo
- 6 Colarse en eventos
- 4 Preguntas comprometedoras
- 5 Alumno excelente
- 5 Periodista del The Washington Post
- 1 Turbios testimonios

Complicación: mata por una exclusiva.

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 13

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +0/+1

Entereza: 6

Estabilidad mental: 18

Degeneración: 0

ENCUENTRO II

Biblioteca Slover

Cabe la posibilidad de que, en algún momento, los protagonistas creen oportuno buscar información sobre algún aspecto de la campaña en la biblioteca pública más grande de Norfolk, la Biblioteca Slover.



Esta biblioteca es un gran recinto público caracterizado por su peculiar emplazamiento, quimera de dos estilos arquitectónicos, tomando como base un edificio de estilo renacentista que con cuya expansión, de carácter vanguardista, resulta en la conformación de un bello e impresionante edificio. La entrada principal, situada en el recinto de reciente construcción, da paso a un gran vestíbulo con un amplio mostrador. Dicho vestíbulo da acceso a las demás zonas de la biblioteca, entre las cuales se incluyen: una zona para niños, una sala de juegos, una sala de ordenadores, diversas salas de estudio, y las varias secciones de la biblioteca con sus documentos y libros. Todo el edificio presenta un marcado carácter que intenta unir lo antiguo con lo nuevo.

El director de la biblioteca, encargado del acceso a la sala del registro histórico de la ciudad, es un viejo señor barbudo de ceño fruncido, quien usa un llamativo monóculo dorado, llamado **Henry Johnson**. Los personajes podrán tener acceso a los archivos de la familia Delaware entregando un nombre real y algún documento que compruebe su identidad —probablemente el carnet de conducir, ya que en EE.UU. no existe DNI—.

En estos archivos encontrarán diversa información sobre la familia. Según en el momento en el que acudan a la biblioteca, los personajes podrán hallar —entre los miles de documentos pertinentes a la familia Delaware— una información u otra.

El tiempo que los personajes tardarán en encontrar los documentos de interés por los cuales acudan, será determinado por —cada vez que consulten los archivos—, una tirada según las siguientes características: (*INT + cultura, profesión o percepción, según resultado: + de 20, 1h; 20-18, 2h; 18-16, 4h; 16-14, 6h; - de 14, 8h*).

Los documentos de interés a descubrir en la biblioteca son:

1. *Sobre los Delaware y la Mansión Carmesí* (pág. 30).
2. *Sobre David Carter Moore* (pág. 30). (*Solo tras superar el Nodo II*).
3. *Copia del testamento de David Carter Moore* (pág. 31). (*Solo tras superar el Nodo II*).

ENCUENTRO III

Ayuntamiento de Norfolk

Es muy probable que los personajes, en su búsqueda de la dirección de la Mansión Carmesí, tengan la idea de acudir al Ayuntamiento de Norfolk en busca de dicha información.

La Casa Consistorial de Norfolk, Palacio Municipal o simplemente Ayuntamiento, es un agnónimo edificio de marcado carácter administrativo. La construcción principal cuenta con una única planta; su estilo es sobrio y su aspecto, serio. En la parte trasera del edificio, está conectada por una pasarela, una pequeña torre de oficinas de 11 plantas, torre que resulta ser la Oficina del Sheriff de la ciudad.

En el interior del Ayuntamiento, los personajes se depararán con un vestíbulo principal —tras pasar por un detector de metales vigilado por dos guardias de seguridad— en el cual, acudiendo al mostrador, podrán hablar con una joven y amable secretaria (de nombre Jessica) que los ayudará en lo que necesiten. O al menos los ayudará a buscar ayuda, ya que cuando los personajes pregunten por información al respecto de la mansión, esta los llevará a la oficina de uno de los funcionarios del registro catastral: **Isaac Thompson**.

Isaac Thompson es un hombre de mediana edad, de aspecto cuidado y sano, y de carácter amigable; aunque en el fondo tiene una personalidad un tanto maniática. En su oficina, completamente ordenada, los personajes podrán hablar con él y este —tras registrar, al menos el nombre, teléfono y dirección, de uno de ellos, comprobando la veracidad de los datos—, intentará saber lo máximo posible a cerca de los motivos de la consulta, a medida que les da la información que requieran sobre el inmueble de la mansión. El sonriente hombre incluso imprimirá una ficha sobre el inmueble para los personajes, en la cual constará la dirección exacta y la superficie aproximada de la propiedad, entre otras especificaciones.

ENCUENTRO IV

El matrimonio Delaware





El señor y la señora Delaware viven en una gran casa de estilo neoclásico en el barrio Broad Creek, en la calle 1st View, nº 9555. Conseguir su número en internet o en una guía telefónica es relativamente fácil (*INT + percepción o profesión Fácil 12*). Hallar su dirección directamente, en base solo a su apellido es más complicado y requeriría una búsqueda detallada en internet (*INT + profesión Media 17*).

Contactando con los Delaware por vía telefónica, los personajes solo conseguirían marcar un encuentro engañándolos de alguna manera (*VOL + subterfugio o interacción, Media 15*) o logrando captar su atención mencionando la mansión (*VOL + interacción Media 13*); si fuese el caso, el señor Delaware —tras escuchar el mensaje de los protagonistas en su contestador, ya que nunca contesta a llamadas inesperadas—, devolvería la llamada a los personajes aceptando invitarlos a su casa o encontrarse con ellos en algún restaurante de la ciudad, dependiendo esto de la argucía empleada por los personajes.








Isaac Thompson

Concepto: funcionario maniático

Cita: Lo siento, pero esa información es confidencial...

FORTALEZA	4		Deportista
REFLEJOS	3		Agilidad de oficinista
VOLUNTAD	3		Buen empleado
INTELECTO	6		Mente analítica

HABILIDADES

-  6 Jugador de padel
-  5 Raquetazo limpio
-  2 Miope
-  8 Manipular la situación
-  2 Reservado
-  5 Licenciado en administración
-  8 Funcionario del registro catastral

Complicación: aún no salió del armario.

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 14

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +1/+2

Entereza: 6

Estabilidad mental: 18

Degeneración: 0

En el encuentro, estando presentes tanto el Sr. como la Sra. Delaware, el matrimonio se mostraría amable y amigable, hasta el momento en el que los personajes comenzasen a realizar algún tipo de preguntas incómodas o que conlleven cierto misterio, es decir, sobre la familia o el pasado de la mansión; momento en el cual intentarían evitar el asunto y finalizar el encuentro. Sin embargo, los personajes podrán lograr sonsacarles toda la información que quieran, en base a una o dos tiradas adecuadas de interacción, mientras sigan persistiendo

Si los personajes no se cobran la antipatía del matrimonio y su encuentro no acarrea percances, en algún momento de la conversación el Sr. Delaware indicará a los personajes que si en verdad desean averiguar más sobre su familia pueden acudir a la Biblioteca Slover, donde encontrarán varios documentos de dominio público sobre la historia de su familia y su relación con la historia de la ciudad.

Encuentro con el matrimonio Delaware después del Nodo II:

Cualquier pregunta sobre los artefactos resultará en muecas extrañas de total desconcierto e incompreensión por parte del matrimonio; excepto si los personajes preguntan explícitamente por el Ojo de Azathoth, describiendo este como un ojo de cristal verde e iris amarillo. Caso eso ocurra, el señor Delaware recordará las historias sobre un tatarabuelo suyo que era conocido por llevar un ojo de cristal verde e iris amarillo, llamado David Carter Moore.

Nota: el Sr. y la Sra. Delaware conocen la historia de la Mansión perfectamente, aunque no saben nada sobre los Mitos o los artefactos y tampoco sobre lo que realmente ocurrió en relación con la muerte del joven Sir Cedric y el hijo de la criada (caso los personajes se lo pregunten).

Jeremy Delaware

Concepto: inversor multimillonario

Cita: Todo el mundo tiene un precio.

¿Cuál es el tuyo?

FORTALEZA	3	■■■	Fibroso
REFLEJOS	4	■■■■	Buena puntería
VOLUNTAD	6	■■■■■	Carismático
INTELECTO	4	■■■■	Excéntrico

HABILIDADES

- 5 Golfista a tiempo completo
- 8 Poderoso swing
- 3 Percibir silencios insospechados
- 5 Cara de póker
- 5 Gran sentido del humor
- 6 Coleccionista de coches antiguos
- 4 Contactos en las grandes empresas

Complicación: le pierden las apuestas.

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 17

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +2/+2

Entereza: 8

Estabilidad mental: 24

Degeneración: 0

NODO II

¿Visión onírica?

Sea como sea que encuentren la alejada casa, cuando al fin den con ella y la tengan ante sus propios ojos, la sensación de estar por no será distinta a cuando la vieron en la imagen. Una vez más, podrán asegurar que se trata de la mansión por la que vagan en sus sueños, con total certeza.

Sin embargo, enseguida la notarán distinta, más vieja y carcomida, con una exuberante maleza en sus oscuros jardines y numerosas enredaderas trepando por sus rojos muros. Verán una mansión más descuidada, y, sin duda, mucho menos enigmática que en sus sueños... Entrar en la propiedad sería ilegal, no es difícil deducirlo, ya que claramente se trata de una propiedad privada; no obstante, no habrán casas alrededor, ni personas o cámaras que puedan atestiguar una incursión, por lo que sería natural que los personajes entren y comprobasen realmente que se trata de la misma casa que en sus sueños.

Cassandra Delaware

Concepto: Sra. de la Mansión Delaware

Cita: No existe belleza en el mundo, si no la crea el hombre...

FORTALEZA	3	■■■	Delgada
REFLEJOS	3	■■■	Flexible
VOLUNTAD	7	■■■■■	Aires de emperatriz
INTELECTO	5	■■■■■	Filosófica

HABILIDADES

- 10 Yoga, pilates, footing y Herbalife
- 2 Abofetear a Jeremy
- 4 Atenta a los detalles
- 3 Entrar inadvertida
- 5 Charlar sobre arte
- 5 Dileante de arte
- 7 Coleccionista de arte

Complicación: es estéril.

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 18

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +0/+1

Entereza: 9

Estabilidad mental: 27

Degeneración: 0

A fin de cuentas, sienten algo en su interior que los llama y aunque intenten opacarlos, no pueden negar que algo los une...

Tras entrar en la casa, quizás forzando la puerta principal (*FOR o INT + físico, subterfugio o profesión Media 16*), la trasera (*FOR o INT + físico, subterfugio o profesión Media 13*) o quizás a través de alguno de los grandes y numerosos ventanales entablados del primer piso, los cuales podrían romperse con un poco de tiempo y determinación (*FOR + físico o combate Media 17*); los personajes se depararán con un interior oscuro y polvoriento, al cual apenas entran algunos rayos de luz a través de los huecos entre los tablones que cubren las ventanas. La casa está completamente desamueblada, no hay nada que buscar, nada que encontrar.

Nota: aún sabiendo que en la casa no se depararán con ningún peligro especial, el director de juego debería intentar transmitir esta sensación, haciendo que los personajes procedan a explorar los rincones de la gran mansión uno a uno, con sumo cuidado y cautela.

Frente a la aparente decepción, cuando los personajes se planteen abandonar el lugar, una tirada de (*VOL + percepción Media 12*), al personaje más tranquilo, atento y calmado —o al que más cautelosamente procedió con registro—, revelará una trampilla, hasta entonces inadvertida, en los tablones del suelo del gran salón. Dicha trampilla estará en medio del gran salón principal, en el centro de la casa, y los personajes la verán justo en el momento en el que uno de los rayos de luz, de los que entran a través de las rendijas, ilumina la oxidada anilla que facilita la abertura de la trampilla.

Levantándola, los personajes verán ante ellos una angosta escalera de tablones carcomidos por la humedad y el tiempo, que desciende hacia un abismo negro, oscuro

e insondable. Con cualquier fuente de iluminación, o tanteo previo, descubrirán que no mucho más abajo, a apenas un par de metros de profundidad hay agua, un agua negra y fría, inmutable y sin corriente alguna. Si los personajes descienden por las escaleras, rompiendo, por supuesto, el más pesado de ellos uno de los tablones al bajar, verán que en el presunto sótano no hay nada más que eso, agua; ni siquiera paredes, columnas o cualquier otro elemento estructural podrán distinguir con sus luces, a excepción de la escalera y la estructura del piso de madera del gran salón, sobre ellos.

Todo parece indicar que el único camino a seguir es a través del agua y así es. Si ninguno de los personajes accede a mojarse, este sería el momento ideal para ofrecer a alguno de ellos un punto de drama. Con que uno de ellos acceda es suficiente... Cuando el personaje (o los personajes) entren en el agua buscarán con sus pies desde las escaleras el suelo, y lo encontrarán enseguida, cubriéndoles el agua apenas las piernas, es decir, hasta la cintura (hay 1 metro de profundidad). Sentirán entonces como frente a ellos, frente a la escalera, se abre un aparente abismo en la propia oscuridad, como una especie de cueva o gruta sin paredes o techo, solo oscuridad y vacío. A medida que caminen hacia ese oscuro vacío y ya adentrándose en su interior, la profundidad del agua irá aumentando hasta que en algún punto, sin que puedan evitarlo, ya no darán pie y sus cabezas se hundirán profundamente en el agua, como si cayesen a un gran agujero inundado.

Rebatiéndose bajo las aguas, el personaje (o los personajes), verán como más allá de la superficie un destello rosado como la aurora estallará en un cielo cian, que se abrirá sobre sus cabezas a medida que el suelo los eleva hasta dejar las aguas sobre sus tobillos. En ese momento, empapados, los personajes que hayan cruzado se verán

con los pies inmersos en la orilla de una pequeña laguna de pura oscuridad que se extenderá tras ellos; a su frente, algunos pequeños, pero robustos y frondosos árboles, aglomerándose aquí y allí alrededor de los descuidados jardines de la Mansión Carmesí.

***Nota:** considerando a los personajes todavía no iniciados en los asuntos de los Mitos y desconocedores de la verdadera naturaleza de sus capacidades (caso las posean), el Director de Juego debería pedir una tirada de Exposición al terror por Estupor (entereza Media, 15).*

Es probable que por el momento los jugadores aún no sean capaces de deducirlo, pero sus personajes acaban de cruzar un portal hacia las Tierras del Sueño. El ambiente es cálido y la atmósfera pesada, no hay viento o brisa y se hace difícil respirar con normalidad. Sin embargo, todo lo que ven sus ojos, desde los guijarros oscuros en orilla de la negra laguna, pasando por las verdes hojas de los árboles, hasta los abandonados nidos de pájaros entre los recovecos de la mansión, presenta un aura de color turquesa, como si la atmósfera del lugar lo impregnase todo con un tenue velo de dicho color...

Explorando la zona, los personajes enseguida percibirán que se encuentran en un mundo totalmente análogo al real, pero a diferencia de este, completamente imbuido en un silencio ominoso e inquietante, sin pájaros, sin insectos, sin aparente vida o movimiento, como si todo estuviese petrificado ante su presencia; como si nada quisiese ser visto...

Acercándose a la mansión, los personajes descubrirán que a diferencia de la “real”, los ventanales de esta no están entablados, sus jardines aún salvajes y descuidados son mucho más bellos y no lúgubres, y el aspecto general de la gran casa es mucho mejor... Encontrarán la puerta principal

(y la trasera) abierta, literalmente, y tan pronto pongan un pie en el interior —mucho más luminoso y claro que el real— estarán, sin lugar a dudas, en la misma mansión que la de sus sueños.

Independientemente de lo que decidan hacer los jugadores —aunque probablemente se dispongan a registrar la mansión—, en un determinado momento empezarán a escuchar el ligero y repetitivo golpeteo de la puerta que da acceso al torreón de la mansión, en el primer piso. No habrá viento o corrientes, ni en el interior ni en el exterior de la casa, aunque la puerta se mecerá como tal, golpeando lentamente, una y otra vez contra su marco. Cuando uno de los personajes se acerque, la puerta se detendrá cerrándose con un último golpe y su pomo dorado girará como si alguien al otro lado lo soltase lentamente. Los personajes deberán abrir la puerta, y cuando lo hagan, en el interior del alto habitáculo cilíndrico del torreón, solo verán la escalera de caracol que conduce a su cima, llamándolos en silencio.

Tras subir, finalmente en la cima, los ruidosos tablones de la escalera los llevarán a un pequeño ático, circular, vacío y oscuro, iluminado apenas por la luz que entra por un pequeño ventanuco; luz que brillará sobre el centro del suelo del habitáculo, donde los personajes verán un aparente cubo de madera con extraños símbolos grabados en su exterior.

Acercándose al cubo, descubrirán que es una caja y levantando su sencilla aldaba, sin candado alguno que la cierre, brotará de su interior una poderosa luz naranja cuya intensidad disminuirá rápidamente dejando ver que su fuente es un trapezoe-dro pentagonal cristalino, de un color naranja cobrizo, en cuyo interior fluyen sombras informes. El cristal, palpitante, primeramente fascinará a las mentes de los que lo contemplen, pero al instante colmará sus corazones de un profundo terror y

voces comenzarán a susurrar en el interior de sus cabezas palabras ininteligibles. Cuando los personajes cierran la tapa de la caja, aparecerá encima de esta como si estuviese pegado en ella un segundo cristal, pero esta vez menor y mucho más terrorífico: un cristal verde oscuro, con forma de ojo, cuyo iris, de un brillo dorado iridiscente, transmite una inexorable angustia.

Rodando, el rugoso cristal esférico, desde la cima de la caja y cayendo al suelo, girará como con voluntad propia y mirará, enfocando su gualdo iris, hacia los personajes. Estos sentirán como sus almas desnudas son juzgadas por la totalidad del universo y será entonces, cuando estén a punto de entrar en pánico, cuando la oscuridad verdosa de la profunda pupila de ese ojo crecerá incommensurablemente inundándolo todo y engullendo a los personajes.

Entre plena oscuridad, los protagonistas que se hundieron en las aguas bajo la Mansión Carmesí, emergerán de estas al borde de las mismas angostas escaleras por las cuales llegaron a ellas. Desde allí podrán subir de regreso al gran salón e intentar recuperar el aliento tras el inevitable miedo inducido por el episodio. Este será el momento de proceder a la realización de las tiradas de Exposición al terror por Pánico (*entereza Difícil*, 18).

Tras esta primera vivencia realmente sobrenatural, los personajes podrán regresar a la ciudad y pensar sobre lo ocurrido. En este punto tienen diversos elementos sobre los cuales indagar y por los cuales deberían sentir cierta inquietud por entender:

El otro lado

A través de las aguas los personajes cruzaron un portal hacia las Tierras del Sueño (pág. 76, manual Cultos Innombrables). Podrían deducir esta información y quizás no les resulte de mucho interés; pero caso deseen confirmarla, en una sencilla búsqueda

queda por internet fácilmente encontrarán información sobre la Tierras del Sueño y las diversas formas de acceder a ellas; entre las cuales se encuentra el cruzar portales imbuidos en localizaciones naturales, como cascadas, cuevas o lagos... (*INT + cultura o profesión Fácil* 10). Una tirada de ocultismo (*VOL + ocultismo Fácil* 12) también podría revelar esta información sin realizar ninguna búsqueda.

La caja

La caja de madera con diversas inscripciones talladas se trata del Materializador de Ulthar (pág. 208, manual Cultos Innombrables). Podrán averiguar sobre el artefacto pesquisando sobre sus diversos símbolos, si es que se fijaron lo suficiente. En internet pueden encontrar información sobre diversas cajas con inscripciones; no obstante, determinar que se trata del Materializador de Ulthar solo sería posible si encontrase una imagen fiel y exacta de la caja (*INT + profesión adecuada Difícil* 22), o mediante un análisis más profundo identificando los símbolos y grabados de su exterior —cosa que los personajes solo podrían hacer en base a su memoria ya que en el mundo de los sueños no se materializan dispositivos electrónicos con los cuales sacar fotos— lo que supondría una tirada complicada (*INT + percepción Difícil* 22).

El trapezoedro pentagonal

El cristal de brillo naranja del interior de la caja, se trata del Trapezoedro resplandeciente (pág. 208, manual Cultos Innombrables).



Los personajes podrán, pesquisando su descripción en internet y los efectos que ejerció sobre ellos, determinar la naturaleza del objeto con relativa facilidad (*INT + profesión Media 15*) llegando a determinar que el cristal se trataba del Trapezoedro Resplandeciente. Aunque no se espera que los personajes posean altas puntuaciones de ocultismo también podría realizar una tirada para probar su conocimiento sobre el cristal (*VOL + ocultismo Media 13*).

El ojo de Cristal

El pequeño ojo de cristal verde, oscuro y áspero, se trata en verdad del poderoso Ojo de Azathoth (pág. 208, manual *Cultos Innombrables*). Se puede obtener información sobre el ojo en internet fácilmente, determinando así que el ojo que vieron probablemente se trate de este artefacto (*INT + profesión Fácil 12*); sin embargo, obtener información detallada y en profundidad sobre este objeto es mucho más complicado (*INT + profesión Difícil 20*). Mediante ocultismo: (*VOL + ocultismo Media 17*).

La información sobre cualquiera de estos artefactos puede ser obtenida mediante la consulta de libros físicos específicos. Esto resultaría mucho más fiable y sencillo (pudiéndose reducir la dificultad de todas las tiradas en al menos dos puntos); no obstante, es complicado hallar los ejemplares adecuados, ya que no se encontraría información relevante en ejemplares de cualquier biblioteca. Aún así, podría ser posible que algún personaje tenga uno de estos ejemplares sobre la Verdad bajo su posesión (aunque aún no sepa su verdadero poder), o más probable aún, que conozca algún contacto que les pueda fornecer el acceso a uno.

En definitiva, tras este punto de la aventura, los personajes deberán hacer indaga-

ciones sobre los artefactos y averiguar el sentido de la visión. Pueden acceder a encuentros ya dados o repetirlos si creen que en ellos pueden obtener más información, pero seguir adelante será inevitable para resolver el misterio. Su misión es identificar los objetos y encontrarlos, con la finalidad de descubrir el propósito para el cual los quieren.

ENCUENTRO V

La leyenda de Ulthar

En algún punto de la aventura, tras identificar mínimamente cuales son los tres objetos que deben hallar, aquellos personajes que se sumergieron en las negras aguas bajo la Mansión Carmesí, viajando así al mundo de los sueños, comenzarán a tener una suerte de sueños y alucinaciones con una profunda, susurrante y grave voz. Dicha voz les inundará en breves surtos la conciencia y los personajes escucharán en sus mentes una frase en diversos idiomas, incluido el inglés. Superando una tirada de Exposición al terror por Estupor (*entereza Media 13*), el personaje logrará esclarecer su mente y entender la voz, que dirá: “primero la caja, primero Ulthar”.



Nota: no todos los personajes que viajaron al mundo de los sueños tienen porque sufrir estas alucinaciones al mismo tiempo, pueden ocurrir en cualquier momento y a cualquiera de ellos, eso queda a discreción del Director de Juego; no obstante, se recomienda que se emplee en momentos en los cuales los jugadores se planteen entre ellos las dudas de cómo proseguir, usando el elemento como guía y respuesta para esclarecer su camino

Los personajes han de deducir que Ulthar es un sustantivo independiente que no forma parte del nombre del artefacto por mera casualidad. Buscando en internet será difícil que descubran algo sobre esta localización (*INT + profesión Difícil 20*) más allá de eso, que se trata de una localización; pero, de ser así, encontrarán información —probablemente en una página de difícil acceso o incluso en la propia deep web— que les revelará una leyenda sobre un supuesto poblado de los EE.UU., en el interior del estado de Washington, llamado Ulthar.

En dicha leyenda se narrara que el poblado existió en el siglo XIX, durante aproximadamente cincuenta años, ya que tras ese periodo desde su fundación, todo los habitantes del poblado desaparecieron misteriosamente. Existen varias hipótesis sobre la explicación de este hecho. Algunas plantean que los habitantes lo abandonaron tras el brote de una terrible plaga, otras sugieren que el suelo dejó de ser cultivable, lo que obligó a los colonos a irse; pero, entre las más conspirativas, existe una hipótesis que afirma que los habitantes fueron trasladados misteriosamente al Ulthar análogo en el mundo de los sueños, dejando así el Ulthar real abandonado.

Los jugadores no hallarán ningún indicio de esta leyenda en otra parte, por lo que, de no conseguir hallarla en internet, deberán buscar a alguien que se la pueda fornecer. Sin embargo, nuestros jugadores no siempre son tan avisados o imaginativos como nos gustaría, por lo que, si no se plantean esta posibilidad, hallarán “casualmente”, algún tipo de anuncio, en un periódico viejo, sobre un tal Chamán Gahéin: un supuesto brujo amerindio que vive en una vieja casa prefabricada a las afueras de Norfolk.

ENCUENTRO VI

El Chamán Gahéin

Acudiendo al Gran Chamán Gahéin, descubrirán a un viejo hombre de claro aspecto nativo americano, con un imponente tocado de plumas negras, blancas y rojas, aunque, curiosamente, vestido con vaqueros y una camisa de leñador. Este chamán les pedirá 200 dólares por una consulta espiritual por cada uno de ellos, la cual tendrá lugar en el salón de su pequeña y desordenada casa prefabricada (el precio puede negociarse, aunque no será fácil).

En la consulta —la cual solo se llevará a cabo durante la noche— el chamán realizará un curioso ritual con incienso y una pipa de fumar, colmando la estancia de un perfumado humo —que olerá para cada personaje de una forma distinta, según las esencias que más lo agraden—. Después de un largo tiempo de escuchar al viejo indio tocar relajantes melodías en su flauta de pan —estando todos sentados en el suelo, sobre alfombras, conformando un círculo—, los jugadores no podrán decir si es real o quizás efecto del propio humo, pero verán cómo este cobra vida transfigurándose en paisajes y formas, en el instante en el que el indio deja de tocar la flauta y comienza a hablar respondiendo a sus preguntas.

En el humo verán conformarse el pueblo derruido y abandonado de Ulthar, perdido en un bosque neblinoso; luego, la gran ciudad de Seattle con sus edificios y sus gentes; y finalmente, una sencilla casa y la anciana que mora en ella, cuya dirección el indio recitará repetidamente (nº12 de la calle Winter, barrio Magnolia). Después, todo el humo que inunda la estancia se concentrará vertiginosamente en el centro de esta, donde se conformaron las

imágenes, y a medida que la voz del indio entra en bucle repitiendo palabras en un idioma sin sentido, la masa neblinosa se revolverá furiosa. De repente, se encogerá y desaparecerá, como si nunca hubiese existido. Tras ello todos los personajes presentes deberán llevar a cabo una tirada de Exposición al terror por Estupor (*entereza Media 15*).

ENCUENTRO VII

Helena Care

Antes de proseguir por la línea argumental consecutiva al Chamán Gahéin, ha de destacarse que cabe la posibilidad de que los personajes, mientras buscaban informarse sobre los artefactos vistos en el viaje onírico del **Nodo II**, hubiesen regresado al **Encuentro II** (La Biblioteca Slover) o al **Encuentro IV** (El Matrimonio Delaware), y a partir de ellos hubiesen seguido la información pertinente a David Carter Moore. De ser así, los protagonistas habrían sido encaminados a contactar con Helena Care, ya que esta aparecerá en la información sobre el Sr. Moore como su última descendiente.

Acudiendo a su dirección (calle Murray, edificio Adams nº205, apartamento 306, barrio Ghent), los personajes descubrirán en su apartamento a una atractiva abogada de 42 años (de pelo negro, ojos intensamente azules y piel clara), con un evidente, arrollador y duro carácter. Cuenten lo que le cuenten los protagonistas, en ningún momento la abogada les invitará a pasar del marco de su puerta —en el mejor de los casos, acompañará a los personajes a tomar un café en la pastelería de la esquina—. Si estos le preguntan por su bisabuelo ella querrá saber primero quiénes son y para qué quieren la información y, con un poco de maña (*VOL + interacción Media 17*) conseguirán convencerla. Ella les revelará que su bisabuelo fue un hombre misterioso y reservado al público, pero, en la

intimidación, autoritario y firme (o al menos eso es lo que sabe de él). También dirá que tras su muerte, fue enterrado en el Cementerio Calvary, y caso estos le pregunten por su ojo de cristal (una pieza llamativa de por sí) dirá que también fue enterrado con él, o eso cree.

Sabiendo esa información, los personajes han de deducir que el Ojo de Azathoth está enterrado con el Sr. Moore en su tumba, por lo que deberán idear un plan para exhumar sus restos, torciendo la aventura, momentáneamente en otra dirección.

Helena Care

Concepto: Abogada de carácter

Cita: Adelante; aunque deberías saber que eso es ilegal en 27 estados, incluido este...

FORTALEZA 4 ■■■■ Chica gym
REFLEJOS 4 ■■■■ Rápida
VOLUNTAD 6 ■■■■■■ Mujer de carácter
INTELECTO 4 ■■■■ Justicia y honrradez

HABILIDADES

- 5 Coorer por el parque
- 6 Boxeo anti-estrés
- 5 Leer hasta la última cláusula
- 6 Encontrar vacíos legales
- 3 Rude
- 5 Derecho jurídico
- 6 Contactos poderosos en la Justicia

Complicación: a veces es demasiado impulsiva.

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 15

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +1/+2

Entereza: 8

Estabilidad mental: 24

Degeneración: 0

NODO III

El Cementerio Calvary

El Cementerio Calvary carece de cualquier medio de seguridad. Apenas tres parejas de trabajadores lo vigilan y mantienen, trabajando cada una en sus respectivos turno del día, turnos que van de: 8:00-16:00, 16:00-00:00 y 00:00-08:00.

Las dos parejas de trabajadores de los dos primeros turnos están conformadas, cada una, por un celador y un jardinero. La pareja del último horario, la conforman dos celadores que vigilan el cementerio desde una garita el borde de la calle St. Julian Av. (la única vía que da acceso al cementerio), por lo que ven todos los coches que pasan por la misma.

***Nota:** descubrir esta información es relativamente fácil. Bastará con vigilar el cementerio durante un día para poder intuir los horarios de cambio de turno y fijarse en la localización de la garita de vigilancia, casi al lado de la entrada principal del cementerio.*

El cementerio es bastante amplio y, durante la noche, no hay farolas que iluminen su interior. Solo una pequeña valla metálica encierra su amplísimo recinto y los celadores nocturnos son los únicos que patrullan, pero lo hacen cada dos horas, uno por vez. Si logran eliminar, en algún momento de la noche, a los dos celadores (o al menos a uno de ellos), no será difícil realizar la exhumación, no si los personajes van lo suficientemente preparados y logran hacerlo con la suficiente rapidez...

***Nota:** la ronda de cada celador dura aproximadamente hora y media y la primera empieza a las 00:00 h. Desapareciendo un celador, su compañero, en la garita, solo se preocupará en llamarlo a partir de los 15 minutos de retraso, y hasta que decida salir en busca de él, pasarán otros 5 minutos. Por otra parte, si los personajes realizan la exhumación con algún foco de luz, por el más mínimo que sea, eso llamará inmediatamente la atención de cualquiera de los dos celadores que estén patrullando, que, primero alertarán a su otro compañero, y, juntos, acudirán al lugar (aunque no llamarán a la policía hasta comprobar qué ocurre).*

El tiempo que se tardará en encontrar la

tumba de David Carter Moore supondrá una tirada de búsqueda (*INT + percepción o profesión, según resultado: + de 20, 10 min; 20-18, 30 min; 18-16, 1h; 16-14, 1h y 30 min; - de 14, 2h*), caso los personajes no la hubiesen identificado previamente... En el momento de la exhumación, para hacerlo con eficiencia, solo un personaje podrá cavar la tumba por vez; aunque, evidentemente, otro u otros, podrán ayudarlo —aplicándose un +2 a la tirada del que cava por cada jugador que lo ayude—. El tiempo que se tarda en realizar la tarea queda determinado por la siguiente tirada (*FOR + físico, según resultado: 16-14, 2h; 14-12, 4h; - de 12, 6h*).

En el momento en el que alcancen el ataúd, al abrirlo, en la oscuridad de la noche, el Ojo de Azathoth brillará con un intenso resplandor verde fantasmagórico. Estará allí, incrustado en el interior de la polvorienta cavidad ocular del cráneo de los esqueléticos restos. Cuando el personaje que proceda a cogerlo lo toque, del interior del ojo —que hasta entonces carecería de pupila e iris—, surgirá un intenso brillo dorado que crecerá a cada segundo más intenso. Finalmente no habrá forma de ocultar su brillo, pues su luz quemará y resplandecerá tan intensamente que iluminará todo el cementerio atrayendo la atención de cualquiera que se encuentre a cielo abierto en las inmediaciones (especialmente los celadores). Salvo que se dé una situación excepcional, la luz habrá cegado a los personajes, por lo que ninguna reacción podrá impedir el suceso

Mientras proceden a huir del cementerio, tendrán que tomar (caso vayan en coche) la única vía de acceso y salida del mismo, la St. Julian Av. Cogiendo un sentido u otro, se cruzarán en el camino, inevitablemente, con un coche de policía que los detendrá y les inspeccionará el vehículo. Si la pareja de agentes encuentra cualquier pista que pueda relacionar a los ocupantes del vehículo con algún indicio de exhumación...

ción en el cementerio o cualquier otro crimen, los agentes, de forma bastante agresiva, se dispondrán a arrestar a todos los pasajeros.

A todo esto, el ojo seguirá brillando intensamente (aunque ahora, apenas al nivel de una bombilla convencional). Su brillo solo podrá ocultarse encerrando la pieza en algún recipiente completamente opaco; un bolsillo o las manos no serían adecuados, ya que el cristal desprende con su luz un intenso calor y, de intentar hacerlo, el personaje deberá realizar una tirada de resistencia (15) y sufrirá el valor del dado menor de daño si la falla o apenas 1 punto de daño, caso la supere (aunque si fuese el caso no lograría cubrirla por más que unos segundos). Sin duda el verdoso resplandor del ojo, caso no logre ser opacado a tiempo, no solo delatará a los personajes como fuente del fenómeno por el cual decenas de vecinos de la zona llamaron a los servicios de emergencia (motivo de la presencia y actuación policial), sino que también los pondrá en el punto de mira de la autoridades como individuos extraños y peligrosos, especialmente después de que

estos descubran la exhumación (a la mañana siguiente), si es que no son arrestados en ese mismo momento y logran escapar de la policía.

***Nota:** téngase en cuenta que de ser arrestados los acontecimientos se torcerían a una situación crítica para los personajes de la cual les supondría todo un desafío escapar, si es que realmente llegan a tener alguna oportunidad de hacerlo. Por ello, es recomendable que el Director de Juego colabore para evitar esto, incentivando a los jugadores a luchar contra los agentes si es que no logran engañarlos o seguir su camino. Cabe también determinar que solamente son dos agentes, que cualquier refuerzo no llegará en menos de cinco minutos y que no existen posibles testigos cerca, ya que frente al cementerio, al otro lado de la St. Julian Av. pasan las vías del tren, por lo que no hay viviendas en ese tramo de la calle.*

Celador del Calvary

Cita: Dios no me lleva porque sabe que entonces ya no quedaría nadie que vigilase los muertos.

FORTALEZA 5 ■■■■ Fuerte como un roble
REFLEJOS 3 ■■■ Cansado por los años
VOLUNTAD 4 ■■■ Viejo testarudo
INTELECTO 3 ■■■ Chapado a la antigua

HABILIDADES

- 🕒 3 Patrullar
- 👊 5 Patear a los vándalos
- 👁️ 3 Vista cansada
- 🕒 6 Sigiloso
- 👊 2 Viejo amargado
- 📖 2 Educación primaria
- 📢 4 Avisar a las autoridades

Complicación: demasiado mayor para estas cosas.

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 13

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +1/+2

Entereza: 4

Estabilidad mental: 12

Degeneración: 0

Ataque: golpear con la linterna +6 (M)

Agente de policía

Cita: Atención, necesitamos refuerzos!

FORTALEZA 5 ■■■■ Fuerte y preparado
REFLEJOS 4 ■■■ Ágil
VOLUNTAD 4 ■■■ Agente de la ley
INTELECTO 3 ■■■ Impulsivo

HABILIDADES

- 🕒 8 Perseguir criminales
- 👊 8 Disparar primero, preguntar después
- 👁️ 4 Vigilias nocturnas
- 👊 2 Intimidar con su pistola
- 👊 4 Tranquilícese señora
- 📖 4 Leyes básicas
- 📢 6 Acceso a armas

Complicación: recordar a su familia.

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 17

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +2/+3

Entereza: 5

Estabilidad mental: 15

Degeneración: 0

Ataques: pistola +6 (mM) y porra +6 (M)



NODO IV SEATTLE

Prosiguiendo con el hilo argumental que da continuidad a la búsqueda del Materializador de Ulthar... Caso los protagonistas no logren descubrir información sobre la leyenda de Ulthar en internet (**Encuentro V**) y tampoco crean conveniente contactar con el Chamán Gahéin —o con cualquier otra posible ayuda—; cabe emplear un último recurso al Director de Juego: los sueños.

Los mismos personajes que hayan sufrido las alucinaciones auditivas sobre la voz grave y susurrante que les indicaba la siguiente pista: “primero la caja, primero Ulthar”; podrán también, en algún momento, comenzar a experimentar otros fenómenos... Primero encontrarán en su casa un nombre: Evelyn Bellamy; grabado a base de arañazos en algún mueble, en la pared o quizás en una puerta. Luego, la televisión, la radio, el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico, se sintonizará o encenderá inesperadamente, en algún noticiario o página de internet en el cual

hable claramente sobre la ciudad de Seattle. Por último (quizás incluso estando los personajes ya en la ciudad de Seattle), sonarán con una pequeña y bonita casa, la nº12 de la calle Winter, en el barrio Magnolia.

***Nota:** se recomienda que estas pistas en forma de fenómenos paranormales no sean experimentadas todas por todos los personajes que viajaron al mundo de los sueños, aunque tampoco que sean experimentadas únicamente por uno de ellos. Con el objetivo de hacer partícipes a todos los jugadores e incentivar su colaboración para la deducción del objetivo, es recomendable que cada fenómeno lo experimente un personaje distinto (mientras sea posible), de forma única y exclusiva, siendo este el encargado de relacionar la pista que posee con la de los demás.*

Con estas pistas y con un claro rumbo, los protagonistas deberán plantearse viajar al lado opuesto del país, comenzando así a

prepararse para su visita a Seattle. El medio por el cual lo hagan es irrelevante para el desarrollo de la partida, aunque el jugador de juego debe tener en cuenta la situación de los personajes para con las autoridades, ya que viajar en avión (siendo mucho más rápido y cómodo) supone pasar un control, lo que podría generar problemas; mientras que viajar en coche (siendo más costoso, agotador e incómodo) no debería levantar sospechas...

Nota: el viaje en avión dura unas 7 h y 45 minutos con un coste aproximado de 300 dólares por persona. El viaje en tren (que implicaría un autobús hasta Washington y un transbordo en Chicago) dura, como mínimo, 3 días y 6 h también con un coste aproximado de 300 dólares por persona (aunque podría rebajarse). En coche supondría unas 44 h de conducción, siendo la distancia de algo más de 4476 km, lo que equivale a unos 260 dólares en gasolina (suponiéndose el vehículo de viaje una furgoneta del tipo Volkswagen Crafter).

La gran ciudad de Seattle es un importante centro cultural, educativo y económico de la región, sede del Condado de King, con casi 700.000 habitantes y también uno de los principales puertos de los EE.UU. Los personajes se depararán con una ciudad limpia, organizada y moderna.

Se requiere aquí la capacidad imaginativa del Director de Juego para poder introducir a un personaje cuya relevancia se verá mucho más adelante en la campaña. Los personajes pueden encontrarlo en cualquier lugar de la ciudad, mientras sufren algún tipo de percance (ofreciéndose este a ayudarlos) o en cuanto buscan descansar y recuperarse del largo viaje en algún hotel (conociendo al personaje entonces). Este personaje es **Ítalo Green** y los protagonistas han de verlo como "su amigo en la ciudad de Seattle", alguien a quien acudir y a en quien poder confiar.

Seattle presenta un fuerte sector sindical, poderoso y organizado. Este sector maneja buena parte de las políticas de la ciudad y posee una fuerte influencia en su economía; sin embargo, nada más lejos de la realidad... En verdad quien controla a estas organizaciones sindicales, y ostenta en definitiva el poder de estas, es un culto secreto denominado La Cúpula. Ítalo Green, es uno de sus miembros más elevados, parte de la cúpula dirigente del culto. Su vínculo con los personajes tendrá lugar de forma inevitable ya que su trabajo se basa precisamente en eso: localizar e identificar personas y organizaciones relacionadas de alguna forma con los Mitos (debido a sus grandes poderes para presentir lo arcano), y el grupo de los protagonistas no pasará desapercibido...

Ítalo Green

Concepto: joven reclutador de cultistas
Cita: unidos, revelaremos al mundo la Verdad...

FORTALEZA	4	■■■■	Esbelto
REFLEJOS	5	■■■■■	Escurridizo
VOLUNTAD	7	■■■■■■■	Magnético
INTELECTO	4	■■■■	Calculador

HABILIDADES

- 5 Nadar en la piscina de su dúplex
- 7 Practicante de Krav Magá
- 3 Leer los labios
- 4 Imponer respeto
- 5 Galano
- 3 Tocar el piano
- 3 Líder de su propia célula
- 2 Miembro de La Cúpula
- 8 Percibir presencias

Complicación: fuertes dolores de cabeza

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 17

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +2/+3

Entereza: 5

Estabilidad mental: 15

Degeneración: 2 (escucha sonidos adimensionales)

Ataques: cuchillo militar +6 (C) puñetazo +4 (m)

La Cúpula está conformada por siete miembros, cada uno líder de su propia célula de cultistas. "Los siete" como se hacen llamar, se reúnen una vez al mes ya que solo juntos se mantienen en el poder.

ENCUENTRO VIII

Evelyn Bellamy

Dirigiéndose a la casa de la señora Evelyn Bellamy (cerca del centro, al norte de la ciudad), los personajes se encontrarán con una olvidadiza anciana que vive sola y cuyo carácter es de todo menos agradable.

La mujer estará dispuesta a recibir a los personajes e invitarlos a un té o café en su salón, aunque siempre con una expresión de desagrado y seriedad. Tan pronto se mencione en la conversación algo relacionado con los Mitos (especialmente sobre el Materializador de Ulthar), la anciana se pondrá muy nerviosa y se apresurará en expulsar a la indeseada y desconocida visita. Será en ese momento cuando se pedirá a uno de los personajes que proceda a realizar una tirada cuyo propósito no se le será revelado (*REF + percepción Media 15*), para ver si este es capaz de identificar o no el Materializador de Ulthar; presente allí mismo, justo en la cocina abierta al salón, utilizándolo la anciana como una caja de té.

Nota: la señora Bellamy demuestra una exquisita educación, pese a su mal genio, y por ello invita a los personajes a charlar en el interior de su casa, creyendo —caso estos no den indicios de otros asuntos— que se trata de la visita de periodistas o investigadores que vienen a entrevistarla debido a sus turbias historias.

Si los personajes se comportan como personas civilizadas y se marchan de la casa sin intentar ninguna argucia, se irán sabiendo que la caja se encuentra allí y probablemente se planteen realizar una incursión en esta para robar la caja. De ser así, podrían ocurrir varias cosas... Lo primer que ha de tenerse en cuenta, es que los personajes deberán lograr realizar la incursión sin levantar las sospechas o llamar la atención de cualquier vecino —ya que la

calle Winter es una calle completamente residencial, de casas grandes y familias tranquilas; al igual que el barrio Magnolia en general—.

Lo segundo a tenerse en cuenta, es que la señora Bellamy, tras lo ocurrido, se asegurará de cerrar puertas y ventanas durante las próximas semanas (aun siendo algo que no acostumbra hacer); por lo que, forzarlas o abrirlas durante una posible incursión sin causar inconvenientes, requerirá de dos tiradas: primero una para forzar la puerta o una de las ventanas (*INT + profesión o subterfugio Media 13*) y otra para determinar cuán sigilosa fue la actuación (*REF + subterfugio, según resultado: + de 18 perfectamente sigiloso; 18-16 despierta al perro del vecino —que empieza a ladrar—; 16-14 el vecino, el señor Hoffmann, llama a la policía al ver a los personajes actuando; - de 14, de alguna forma el personaje actor da un golpe que despierta a la señora Bellamy*).

Evelyn Bellamy

Concepto: bruja jubilada

Cita: qué exageración, ni que fuese una bruja...

FORTALEZA 2 ■■

Cuerpo senil

REFLEJOS 3 ■■■

Abuela ninja

VOLUNTAD 8 ■■■■■■

Vida experimentada

INTELECTO 5 ■■■■

Mente fría

HABILIDADES

3 Visistas semanales al balneario

4 Bastonazo

5 Vigilar a los vecinos

4 Colarse en el supermercado

4 Hijo, podría ayudar a esta pobre anciana...

4 Experiencia de vida

3 Jubilada

5 Antigua bruja

8 Bebedor de auras

Complicación: el tiempo pasa factura

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 12

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +1/+1

Entereza: 10

Estabilidad mental: 30

Degeneración: 2 (presencias extrañas acuden a ella)

Ataques: drenar aura +10 (M+5), bastonazo +6 (C)

A partir de esto los personajes decidirán cómo proceder, y, si fracasan estrepitosamente, incluso podrán acabar arrestados perdiendo su mejor oportunidad de conseguir la caja (algo seriamente inconveniente para el desarrollo de la campaña). Si la señora Bellamy se despierta, los personajes podrán intentar proseguir con la incursión, ya que esta solamente bajará para asegurarse de que no ocurre nada y, si realmente eso aparenta la situación, volverá a subir para proseguir con su sueño. Si el señor Hoffmann pilla in fraganti a los personajes y llama a la policía, esta llegará justo en el momento en el que los protagonistas consigan tener la caja en sus manos (mientras todavía están en el interior de la vivienda); uno de los agentes llamará a la puerta, en cuanto el otro da un rodeo a la casa, después de que el señor Hoffmann les haya indicado dónde había visto a los presuntos ladrones exactamente. Si los personajes tienen más suerte y solamente despiertan al perro, el señor Hoffmann acabará viéndolos de igual forma, pero al momento de salir de la vivienda, llamando también a la policía. Sin embargo, esta llegará demasiado tarde como para sor-

der a los protagonistas —no obstante, si los personajes hubieran empleado algún vehículo para realizar el robo, el señor Hoffmann sin duda habría logrado fotografarlo antes de su huida, entregando el número de la matrícula a las autoridades—.

Si los personajes optan por esta vía y todo sale correctamente, al día siguiente deberían encontrarse perfectamente seguros, donde sea que se oculten en la ciudad, poseyendo el Materializador de Ulthar en sus manos.

No obstante, cabe también la posibilidad de que ideen un plan alternativo a la incursión, en el cual busquen interactuar con la señora Evelyn o con otros PNJs. De una forma u otra, si en su primer encuentro con la Sra. Bellamy mencionan los

Mitos o la caja, esta quedará prevenida sobre las posibles intenciones de los personajes. En cualquier caso, se puede permitir a los personajes que realicen una tirada para identificar el artefacto (si entran en algún momento a la casa), aunque esta tirada será mucho más difícil de lo que sería si se diesen las circunstancias anteriormente mencionadas (*INT o REF + percepción u ocultismo Muy difícil 25*).

ENCUENTRO IX

En busca de Ulthar

En este punto de la aventura, los personajes pueden poseer, de los tres artefactos, apenas el Materializador de Ulthar, o también el Ojo de Azathoth; según se hayan desarrollado los encuentros... Sin embargo, no habrán tenido todavía ninguna señal sobre la localización del Trapezoedro Resplandeciente.

Es aquí donde entra en juego la localización de Ulthar. Los personajes, siendo esta la única pista inconexa, deberán deducir que por Ulthar transita el camino al Trapezoedro, y así es... No en cualquier mapa constará la localización del que es ahora (y lleva siendo más de un siglo) un pueblo fantasma; así que los jugadores deberán poner todo su ingenio para deducir que, Ulthar solo aparecerá en mapas o enciclopedias de la época durante la cual existió (es decir, entre el año 1850 y el año 1900), por lo que solo recurriendo a documentos de esta época podrán hallar su localización. Queda en manos del Director de Juego determinar el desarrollo de esta pequeña parte de la campaña.

Algunas consideraciones de utilidad y para inspiración:

- Se podría introducir aquí a Ítalo Green, quizás como un personaje que ayude a los jugadores en esta tarea, o quizás como res- puesta a la misma.

- Téngase en cuenta que Seattle es una gran ciudad con importantes museos, galerías, centros educativo y bibliotecas; edificios llamativos que podrían contener información de interés sobre Ulthar y, quizás, también sobre las Tierras del sueño...

- La Sra. Bellamy es una suerte de bruja, por lo que conoce tanto la leyenda de Ulthar como su localización, así que podría ser un medio por el cual acceder al pueblo abandonado. De hecho, que la caja estuviese bajo su poder no es casualidad...

- La leyenda de Ulthar, aunque sea una historia de hace más de medio siglo, todavía es conocida por los ancianos, ya que estos la oyeron de sus abuelos y algunos incluso de sus padres.

***Nota:** es imposible hallar la localización a través de Google Maps o cualquier imagen vía satélite. Y aún si se supiese la localización y se buscase la imagen de la misma, los personajes no verían nada más que un lago y no podrían identificar ruinas de ningún tipo debido a los bosques de la zona.*

ENCUENTRO X

A través de la niebla

Ulthar, ahora nada más que los restos casi desvanecidos de lo que en su día fue una pequeña aglomeración de cabañas de madera; estará localizado a unas 2 h y 45 minutos al norte de Seattle, a unos 178 km, casi al borde de la frontera con Canadá. Los restos de las antiguas casas, estarán situados entre la maleza y los pinos, a las orillas de un lago de aguas negras (el Silver Lake). El lugar está en el fondo de un valle y, desde el amanecer hasta casi el mediodía, la superficie del

lago, y las inmediaciones de la zona, quedan completamente cubiertas por una densa bruma neblinosa.



No obstante, el término de la carretera por la que probablemente viajen los personajes no dará directamente en los restos de la antigua población, sino que conducirá hasta un pequeño camping con una gran cabaña principal y otras cuatro o cinco más a las orillas del lago. Dicho camping probablemente estará cerrado, ya que solo abre en temporada de verano, por lo que no habrá absolutamente nadie en la zona (o al menos es lo más conveniente), y, tanto la gran cabaña principal como las otras menores, estarán debidamente entabladas y cerradas.

Registrando un poco la zona, los jugadores enseguida encontrarán una placa a modo de mapa. En esta está representado el lago; en el extremo sur del mismo, el camping; siguiendo la carretera, a unos 6 km. al sur, el poblado más cercano (Maple Falls, con unos 300 habitantes); y, en el extremo norte del lago, los restos de Ulthar; además, claro, de los diversos caminos que transitan los bosques de las inmediaciones.

Cuando los jugadores se dispongan a registrar los restos de Ulthar (a 1 km al norte del camping), encontrarán entre árboles y maleza, apenas una única cabaña todavía en pie —estando las otras ya derruidas, restando de ellas apenas sus cimientos—. Dicha cabaña, estará en un pequeño claro entre los árboles, aunque no brillará el Sol sobre ella, presentando un aspecto lúgubre

y oscuro. Abriendo su deteriorada puerta carcomida por el tiempo, los personajes verán una estancia oscura y pútrida, con todos los muebles y objetos que se podría esperar que una humilde casa del siglo XIX tuviera. No obstante, claramente algo destacará: en el centro del pequeño salón de la cabaña, frente a la chimenea de piedra, una moneda de oro —muy antigua y deforme— yacerá sobre su angosto borde, en pie. Nada ocurrirá cuando los personajes la cojan, pero analizándola, descubrirán que en una de sus caras está grabada un presumible rostro o máscara (la insignia de Nyarlathotep) y en la otra, la efigie de lo que parece ser un faraón, rodeada por la siguiente frase en latín: “post iudicium, non inveniet réquiem”.

***Nota:** si algún jugador sabe latín o al menos posee las habilidades adecuadas, podrá realizar una tirada para traducir la frase (INT + cultura o profesión Media 13); caso tenga éxito, entenderá lo siguiente: “tras el juicio, no hallarás reposo”. Aunque, algo tan trivial como escribir la frase en el traductor de Google, acabaría revelando la misma información...*

Los personajes no hallarán nada más de interés en la casa o en las ruinas. Regresando, probablemente al camping donde, con las herramientas adecuadas o quizás con apenas tiempo, podrán haber forzado la puerta de alguna de las cabañas; los protagonistas deberán pensar sobre cómo proceder. Con suerte se les ocurrirá la idea de lanzar la moneda a las aguas del lago, ya que eso es lo que deben hacer; pero si los personajes se quedan bloqueados —o empiezan a elaborar ideas raras—, debería bastar con hacer que una televisión o radio se encienda inesperadamente. En dichos aparatos podrán escuchar hablar sobre mitología griega y la figura de “el barquero” o el río Estigia; pero, si no creemos a nuestros jugadores lo suficientemente versados en tales temas como para entender la pista, será mejor que les presentemos un repo-

taje sobre alguna fuente o pozo de los deseos...

Cuando finalmente asimilen la idea y lancen la moneda a las oscuras aguas del lago, una densa bruma surgirá en unos pocos minutos cubriendo todo el lugar. Mientras observan el fenómeno, los pájaros e insectos del entorno dejarán de manifestarse con sus cantos y sonidos, hasta que finalmente la niebla cubra por completo la superficie del lago, y todo quede en silencio. Será entonces cuando los personajes divisarán una extraña figura caminar sobre las aguas, arrastrando una especie de canoa con una cadena; dicha silueta, cubierta con una túnica oscura y cuyo rostro no será visible, se acercará a la orilla mirando a los personajes.

En algún punto la figura se detendrá, aunque el estrecho bote seguirá deslizándose suavemente por la superficie de las aguas hasta alcanzar la orilla. Entonces la figura esperará inmutable hasta que los personajes se suban y, cuando lo hagan, se dará la vuelta volviendo a tirar de la canoa con la cadena, arrastrándola al interior de la niebla; llevándolos al centro del lago.

***Nota:** para la exitosa consecución de este encuentro, será imprescindible que los personajes posean en sus manos el Materializador de Ulthar y lo lleven consigo bajo las aguas del lago. Si investigaron lo suficiente sobre dicho artefacto, deberán saber que su función es permitir transportar objetos a las Tierras del Sueño; por lo que, en este momento, suponiendo que viajarán a las mismas, deberían acordarse de llevarlo consigo —además, nada les impide intentar usarlo, si son conscientes de dicha posibilidad—. Aun así, si no dan indicios de pretender llevar el objeto con ellos en el presumible viaje, el Director de Juego deberá incitar a algún personaje a hacerlo, describiendo como en su interior surge tan imperiosa necesidad, o, quizás, recurriendo a las alucinaciones auditivas...*

Tras un par de minutos rodeados de niebla, sin que los personajes lo sospechen, el agua comenzará a atravesar el fondo del bote inundándolo. Poco a poco este se hundirá en las gélidas aguas. La embarcación se hundirá navegando bajo las aguas como si nada ocurriese; la figura, que ahora se verá sin ropajes, apenas como un cuerpo esquelético, sin ojos, con barba y cabellos blancos, seguirá tirando de esta de igual forma. Sin embargo los personajes, como es evidente, no podrán respirar bajo las aguas y tendrán que contener el aliento. Pero, en un determinado momento, la embarcación tocará el fondo del lago y se detendrá. La figura cadavérica que tira de esta, se dará la vuelta y, contemplando impasible, permanecerá allí esperando a que los personajes se ahoguen.

En este momento todos deberán llevar a cabo una prueba de resistencia (*VOL + físico Media 15*), los que la pasen, todavía mantendrán el control sobre sus actos y podrán decidir si permanecer allí; pero, los que no superen la tirada, se verán irremediablemente impulsados a nadar hacia la superficie. En un principio, lograrán nadar hasta alcanzarla; no obstante, poco después de que consigan emerger, notarán como varias manos, fuertes y huesudas, los agarrarán de brazos y piernas y los arrastrarán de regreso al fondo del lago. Si los personajes los desean podrán resistirse (*FOR + físico Difícil 20*), y si pasan la tirada, se soltarán de los esqueletos que los agarran y, una vez más, podrán alcanzar la superficie; sin embargo, esta vez, sin que puedan evitarlo, los esqueletos se aferrarán a sus cuerpos y los hundirán hasta ahogarlos como a todos los demás...

Nota: es recomendable generar en este punto un tono de acción y lucha, enfatizando en la posibilidad que tienen los personajes de emerger y salir del agua; pero, ocurra lo que ocurra, como si es necesario hacer que un ejército entero de esqueletos surja de

las aguas, el único camino a seguir pasa por ahogarse en las profundidades del lago, por lo que ese deberá ser el destino de los protagonistas.



ENCUENTRO XI

La ciénaga

Tras ahogarse, los personajes recobrarán el aliento y la consciencia súbitamente, viéndose tumbados entre las aguas y el fango de un extraño pantanal. Cuando los protagonistas se recobren el aliento, antes de proseguir, deberán proceder a realizar una tirada de Exposición al terror por Miedo (*entereza Media 15*) en base a la aterradora experiencia previa.

Una vez se realicen las tiradas de cordura y los personajes comiencen a contemplar el entorno que los rodea, verán un misterioso pantanal, lleno de contrastes de luz y sombras, allá donde miren. A través de las ramas de unos retorcidos árboles muertos y sin hojas, los rayos de luz de un Sol turquesa iluminarán el ambiente, creando reflejos, aquí y allí, en las superficies de las oscuras y fangosas aguas que inundarán el suelo. No se oirán pájaros; pero, un constante fondo de zumbidos, chirridos y croar de ranas —miles de incesantes ranas— estará presente, perforando las mentes de los personajes hasta tornarse en algo más que una molestia.

En este momento, podría resultar interesante para la campaña, dejar a los personajes tomar el control de la situación e intentar desenvolverse en el pantano buscando el camino a seguir. Probablemente decidan seguir una dirección a leatoria y explorar los alrededores en busca de una salida, o quizás crean que lo más conveniente es esperar allí y establecer un campamento... Sea como fuere, es un buen momento para permitir a los personajes demostrar sus capacidades en una situación de supervivencia extrema real y ver cómo reacciona el grupo ante dicha situación.

***Nota:** la única forma de viajar por las Tierras del Sueño (al menos en esta zona de las mismas) será tomando algún punto de referencia en el horizonte, o guiándose por las estrellas durante la brillante noche; ya que, durante el día nunca se verá el Sol, y brújula alguna apuntará en una dirección sin indicar con su aguja, al instante siguiente, otro rumbo.*

En un determinado momento, sin que los personajes puedan asegurar si es real o no, comenzarán a ver en las ramas de los mar



Desde el momento en el que se despierten, decidan lo que decidan hacer los personajes, el día parecerá no haber avanzado y el cielo cian (sin nube alguna) permanecerá iluminado por la luz de un crepúsculo sin Sol aparente. No será hasta pasadas unas 24 h que el día al fin se hará noche y en el cielo brillará entonces, una monstruosamente grande luna llena. Alrededor de ella se verán las mismas estrellas y constelaciones que en la realidad, aunque claramente más brillantes y nítidas. Será ahora, en la noche, cuando de repente los protagonistas se percatarán de que la ranas han parado de croar y ya no se oirá

chitos árboles figuras de cuervos contemplándolos. Los animales, de ser perturbados, o, simplemente observados, volarán sobre las cabezas de los personajes y, yendo y volviendo bajo el fondo estrellado, parecerán indicarles una clara dirección.

Si los personajes los siguen, tras un número indeterminado de horas luchando contra el duro terreno del pantano, lograrán al fin pisar tierra firme de verdad. Poco a poco saldrán de las aguas fangosas de la ciénaga, saliendo finalmente a campo abierto. En las colinas oscuras de un amplio paisaje campestre, verán en el fondo un aparente poblado.



NODO V

Ulthar

Llegando a dicho poblado, siendo todavía de noche, no habrá nadie en sus taciturnas calles y apenas unas pocas farolas iluminarán las mismas. La localización tendrá el aspecto de una pequeña ciudad inglesa de principios del siglo XX. Caminando por sus vías adoquinadas y entre sus casas de piedra, los personajes no hallarán a nadie, pero sí verán decenas de gatos vagando por los callejones y saltando de un tejado al otro... Precisamente contemplando los tejados, será notorio como los cuervos, que antes los guiaron, se aglomerarán ahora sobre una de las viviendas; una mayor que las demás y más refinada, aunque no por ello menos lúgubre e inquietante.

Cuando los protagonistas se acerquen a la misma y contemplen su puerta principal, verán bajo el lintel a una pequeña anciana vestida completamente de perturbadores tonos de rosa, aparentemente esperándolos. Cuando se acerquen lo suficiente, con amables palabras (y no sin hacer un breve comentario sobre los peligros de la noche), la anciana los invitará a pasar al interior de la gran casa.

Dentro se estará casi a oscuras, apenas iluminada la estancia por la luz de un pequeño fuego en la gran chimenea de la sala de estar y unas pocas velas diseminadas por los rincones. Entrando en la casa detrás de los personajes, la anciana cerrará apresuradamente la puerta, se acomodará en un gran sillón al lado de la chimenea y pedirá a los invitados que se sienten en el sofá delante de ella. Cuando lo hagan, les ofrecerá con toda la educación de una dama inglesa, una taza del té que habrá sobre una mesita frente al sofá. Una vez todos se acomodan, la anciana se limitará a contemplarlos con una mirada indistinta mientras toma su té tímidamente. Si los personajes hablan ella les hablará, pero solo cuando estos mencionen el Trapezoedro Pentagonal o el Materializador de Ulthar, refiriéndose a su objetivo de encontrar el cristal, la anciana parecerá recordar la presencia de invitados.

Será entonces cuando posará al fin su taza de té y, como un gato que expulsa una bola de pelo, comenzará a toser y echar saliva abriendo la boca hasta que finalmente escupirá el cristal en sus manos; el cual refulgirá con su inconfundible brillo anaranjado, denotando las sombras que fluyen en su interior. Tras esto, la pequeña anciana volverá a acomodarse en el sillón, apresando delicadamente entre sus manos el iridiscente artefacto. No hablará a menos que los personajes hablen, y cuando estos sugieran que ella les entregue el Trapezoe-dro, en su rostro se formará una grotesca sonrisa malévolamente con afilados dientes puntiagudos y sus pupilas brillarán en ámbar como el cristal. La “anciana”, informará a los personajes que ella es la guardiana del cristal y que no podrá entregárselo a menos que los personajes le digan las palabras exactas que ella espera oír. Evidentemente, tales palabras serán la frase que constaba en la moneda de oro que arrojaron al lago: “tras el juicio, no hallarás reposo”.

***Nota:** es recomendable dejar que los jugadores hagan el esfuerzo de recordar la frase por sí solos, sin posibilidad de realizar tiradas para determinar esto. Bastará con que digan la frase una vez, en el orden y con las palabras correctas.*

Si lo logran y dicen la frase, la anciana se paralizará y el cristal caerá de sus manos al suelo; luego, rápidamente, su cuerpo adquirirá una textura gomosa, que se irá deshinchando a medida que, de las cavidades del cuerpo de la anciana —especialmente su nariz y boca—, comenzarán a brotar un légamo pardo (a cada segundo con más intensidad) que se extenderá cubriendo el suelo vertiginosamente.

Cuando los personajes quieran darse cuenta de ello, el pegajoso barro, de aspecto orgánico pero pútrido, habrá impregnado paredes y muebles cubriendo ya sus techos; el cadáver informe de lo que fue la

anciana será ahora una tremenda masa viscosa de carne putrefacta. Entonces, como si siempre hubiesen estado ahí, decenas de gatos comenzarán a surgir de entre los rincones más oscuros de la casa, acercándose a los repugnantes restos y comiéndolos. Finalmente cuervos también aparecerán dentro de la estancia y, de repente, los protagonistas se verán atrapados por una tormenta de cuervos y gatos desesperados por devorar los pútridos restos fangosos.

Sin embargo, es todavía más interesante lo que ocurrirá si los personajes no logran decir la frase... Pasado el tiempo, la anciana seguirá inmutable agarrando el cristal con sus manos, sentada en el sillón. Nada cambiará la situación, nada a menos que los protagonistas decidan emplear la fuerza. Si atacan a la anciana, sea como sea, su cuerpo sufrirá el daño (e incluso podrían lograr arrebatarse el cristal); pero, como si no sintiese nada, esta no reaccionará de otra manera que con su inquietante sonrisa de dientes afilados.

Inmediatamente, esta sonrisa crecerá y crecerá, deformando, primero su rostro, y luego su cabeza; hasta que finalmente se desprenderá de su boca, emergiendo del interior de la anciana, seguida por una colosal masa de pelo negro. Como si esta hubiese sido apenas un disfraz, lo que brotará de su interior será una terrible criatura de unos seis metros de altura y, la sonrisa con afilados dientes, se verá entonces como una gran boca que podría engullir a una persona entera. Dicha criatura, se distinguirá en la oscuridad como una gran silueta bípeda pero con todos los rasgos de un felino. Antes de proceder a la lucha han de realizarse las tiradas de Exposición al terror por Miedo (m/M) (entereza Media, 13).

La criatura será una especie de gato deforme y monstruoso, con intensos ojos naranjas que brillarán como el cristal; y,

mientras los personajes posean este en sus manos, la bestia los perseguirá incansablemente allá donde vayan.

Nota: teniendo en cuenta que los personajes todavía son iniciados en los Mitos y se encuentran en el mundo de los sueños, donde las armas de fuego que llevasen consigo no se habrán materializado, este guardián les supondrá un desafío casi insuperable; no obstante, si usan el entorno y el ingenio, los personajes podrán derrotar a la criatura. De todas formas, si algún personaje sufre daño masivo o técnicamente muere, considerando que esto se trata de una campaña introductoria, el Director de Juego puede hacer que despierte emergiendo de las aguas del lago antes que los demás.

Para la resolución de este encuentro téngase en cuenta los siguientes aspectos de la casa: “un pequeño fuego en la chimenea”, “casa con interiores de madera”, “numerosos muebles viejos y polvorientos”, “armaduras y espadas decorativas en la entrada”, “cuchillos en la cocina”, “lámparas de aceite en la cocina”, “velas por doquier”, “espacios cerrados”, “estancias cerradas y pequeñas”, “oscuridad casi plena”... Es recomendable denotar estos aspectos incluyéndolos en la descripción de la vivienda.

El guardián

Concepto: bestia felina engendro de Nyalathotep

FORTALEZA 14 Grande y voluminoso
REFLEJOS 7 Bestia felina
VOLUNTAD 2 Guardar el Trapezoedro
INTELECTO 3 Instinto gatuno

HABILIDADES

🐾 5 Caer de pie
🐾 8 Saltar sobre su presa
👁️ 8 Visión en la oscuridad
👁️ 5 Acechar en las sombras

Aguante: 15

Resistencia: 45

Defensa: 20

Iniciativa: 8

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +5

Ataques: colmillos +8 (mM), zarpas +5 (M)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

NODO VI

El que susurra en la oscuridad

Tras la resolución del encuentro anterior, acabe como acabe, los personajes regresarán de las Tierras del Sueño emergiendo de entre las oscuras aguas del lago. Si los personajes logran decir la frase siendo envueltos por la vorágine de gatos y cuervos, oirán un susurro en sus cabezas que les dirá: “al pantano, regresad al pantano...”. Si por el contrario, acaban despertando al guardián, solo tras vencerlo oirán este mismo grave y oscuro susurro —o quizás mientras luchan contra él, caso el grupo lo tenga difícil para derrotarlo—.

De una forma u otra, saldrán de las gélidas aguas agotados. El lago y sus inmediaciones todavía estarán envueltos en una espesa niebla, aunque habrán pasado unas pocas horas y el día estará al caer. En este momento deberán llevar a cabo la tirada de Exposición al terror por Miedo (*entereza Media 13*).

Anocheciendo, las temperaturas caerán bruscamente; los personajes, empapados, deberán cambiarse de ropa y calentarse, o tendrán que realizar una tirada de resistencia (*aguante Difícil 22*) tras la cual, de no ser superada, entrarán en un estado de hipotermia; esto implica que toda su primera fila de resistencia queda marcada como daño consolidado, pasando el personaje al estado herido.

Tras recuperarse del escalofriante viaje, poseyendo el Trapezoedro Resplandeciente en sus manos, la aventura puede proseguir de muchas maneras... Si los personajes descubrieron la información suficiente sobre el artefacto, probablemente quieran realizar el ritual de invocación a Nyarla thotep cuanto antes, con el propósito de dar fin a la terrorífica experiencia que están viviendo. Puede que intuyan la fina-

lidad del Trapezoedro, pero aún no se crean preparados para entablar contacto con la deidad; por lo que puede que decidan regresar a Seattle, o directamente a Norfolk, y prepararse allí para ello. También cabe la posibilidad de que, por propia voluntad o por ignorancia, decidan antes encontrar el Ojo de Azathoth —caso no lo hayan hecho todavía—.

***Nota:** es importante que los personajes hayan empleado el Materializador de Ulthar para guardar el Trapezoedro Resplandeciente antes de regresar de la Tierras del Sueño, ya que, de no ser así, el cristal no habrá venido con ellos y deberán planear una forma de regresar otra vez (lo que alargaría bastante la campaña).*

De una forma u otra, decidan lo que decidan los protagonistas, para descubrir el verdadero objetivo por el cual reunir los objetos y qué fuerzas andan detrás de sus visiones, sueños e impulsos; los personajes deberán realizar el ritual con el Trapezoedro Resplandeciente, invocando así a Nyarlathotep y comunicarse con la deidad a fin de obtener dichas respuestas.

EL RITUAL DE INVOCACIÓN

El ritual deberá realizarse en una estancia completamente cerrada y en la cual no entre ni el más mínimo ápice de luz (tanto solar como lunar). En el suelo, en el centro del habitáculo, ha de dibujarse, con sal negra, un círculo y circunscrito a este, una estrella de tantas puntas como partícipes del ritual —que deberán ser como mínimo tres personas—. En el extremo de cada una de las puntas de la estrella, de forma respectiva a cada partícipe, se deberá disponer un pequeño objeto personal que tenga un gran valor sentimental para el mismo. Luego, en el centro del círculo, se deberá posicionar el Trapezoedro Resplandeciente.

En el momento en el que se quiera dar inicio al ritual, los participantes deberán

entrar en la estancia y, antes de comenzar, la misma deberá ser sellada; solo entonces los individuos deberán sentarse, dando la espala a sus respectivos objetos personales, y, con las manos dadas, encarar el Trapezoedro iluminados por su iridiscente brillo naranja. Ninguna otra fuente de luz deberá existir en el habitáculo. Las palabras de invocación son las siguientes:

*Nyarlathotep, Nyarlathotep,
yo, un humano de la Tierra, humilde
aberración, te invoco; en mi nombre
y en el nombre de los presentes.*

*Por la gracia de Azathoth,
los deseos de Shub-Niggurath
y la voluntad de Yog-Sothoth,
ven a nosotros, a través del espacio
y el tiempo, y manifiéstate
para que podamos escucharte.*

***Nota:** los personajes solo lograrán encontrar la información sobre el ritual de las manos de alguien versado en las artes de los Mitos, o en algún tomo que contenga los secretos de la Verdad. Con sus mentes más abiertas a la realidad, no debería ser muy complicado; aun así, esto queda a disposición del Director de Juego, quien incluso puede optar por entregar esta información tras el Nudo II, en el momento en el cual los personajes investigan sobre los objetos.*

Cuando realicen el ritual, siguiendo las indicaciones al pie de la letra, volverán a oír la oscura y grave voz que susurraba en sus cabezas... Sin embargo, ahora claramente ya no estará en sus cabezas, sino que provendrá de detrás de los partícipes del ritual, desde los rincones de la insondable oscuridad del habitáculo. La voz resultará ominosa y aberrante, infundiendo con cada palabra un gran temor; pero, tan pronto sea invocada, estará dispuesta a escuchar las preguntas de los personajes. Responderá a las mismas con toda la verdad, o al menos toda la verdad que

conoce el Director de Juego... Sin embargo, cuando los personajes le pregunten sobre el objetivo que deben cumplir con el Ojo de Azathoth (único artefacto cuyo objetivo, en este punto todavía no habrá sido desvelado), la voz contestará lo siguiente:

El Ojo vigila, y espera desde hace mucho tiempo este momento, al igual que aquel que me sirve entre los humanos; pero, soy piadoso y mi benevolencia no conoce límites, así que no les haré esperar más... No me habéis invocado a mí, he sido yo quien os ha llamado, y ahora, viendo que sois humanos lo suficientemente... "poderosos", creo que serviréis bien para mis propósitos. Todo lo que tenéis que hacer es entregar el Ojo a Anthony Care; y luego, seguir mis designios a través de él. Si lo hacéis y cumplís mis órdenes con ciega fidelidad, con el tiempo, os concederé todo aquello que deseéis...

NODO VII

El último viernes

Tras esto, todo lo que deberán hacer los personajes es regresar al pub donde todo comenzó. Disponiendo el día "casualmente" como un viernes, los protagonistas regresarán al bar donde, hasta hacía unos días, se reunían para hablar sobre sus penurias y beber para olvidarlas. Pues, Anthony Care, como se mencionó al principio, es el camarero de dicho pub, personaje con el cual los protagonistas mantienen una buena relación de amistad.

Entregándole el Ojo a Anthony, nada más tocarlo, este sufrirá una especie de ataque epiléptico, cayéndose al suelo entre espasmos y temblores, mientras echa espuma por la boca. Probablemente los protagonistas —o alguien, según en donde se de la situación— decidan llamar a los servicios de emergencia. Estos llegarán enseguida llevándose a Anthony. Siendo así o no, pocas horas después, el joven y apuesto camarero, se recuperará del ataque recobran-

do la consciencia; sin embargo, ya no será Anthony... Poco después de ese momento buscará, allá donde esté, el Ojo, y cueste lo que cueste lo exigirá para sí. Cuando al fin lo tenga en sus manos, con sus propios dedos, se arrancará el globo ocular derecho y en su lugar dispondrá el Ojo de Azathoth, convirtiéndose así, definitivamente, en David Carter Moore; ahora, resucitado.

Nota: cabe al Director de Juego definir enteramente el desarrollo de este final y cerrar los posibles hilos abiertos en sub-tramas. Sin embargo, una cosa ha de quedar clara: el siervo de Nyarlathotep es Anthony (ahora el Sr. Moore) y los personajes, son sus nuevos discípulos.

David Carter Moore

Concepto: cultista resucitado en Anthony Care.
Cita: he visto los interdictos de la realidad, ahora solo espero el día en el que volvamos a ellos...

FORTALEZA	5	■■■■■	Joven y sano
REFLEJOS	4	■■■■	Equilibrista
VOLUNTAD	8	■■■■■■■■	Profeta resucitado
INTELECTO	5	■■■■■	Astucia sagaz

HABILIDADES

- 3 Cuerpo joven, espíritu viejo
- 3 Echar a borrachos
- 5 Estudiar el entorno
- 4 Manipular a voluntad
- 4 Promesas irresistibles
- 4 Hombre de otra época
- 6 Siervo de Nyarlathotep
- 7 Signo rojo de Shude'Mell
- 6 Susurros
- 6 Mirada de entropía (Ojo de Azathoth)

Complicación: vive en otro cuerpo.

Aguante: 9	Resistencia: 27	Defensa: 12
Iniciativa: 6	Bonificaciones al daño: +0/+2	
Entereza: 10	Estabilidad mental: 30	
Degeneración: 5	Sangre verde iridiscente	

La resurrección del Sr. Moore tiene lugar mediante el empleo del poder mayor Maldición de la Sangre (pág. 200, manual Cultos Innombrables). El Ojo de Azathoth es el arca de David siendo Anthony el familiar (su bisnieto) de quien el espíritu de David se apodera. Sí, Anthony es hermano de Helena Care.

DOCUMENTOS

SOBRE LOS DELAWARE Y LA MANSIÓN CARMESÍ

Los Delaware fueron una familia grande, descienden directamente de entre una de las familias de los colonos ingleses que fundaron la propia ciudad y enseguida se hicieron poderosos. El comercio fue la base de su riqueza y su apellido perduró por los siglos otorgándoles la prestigiosa fama de buena familia de la que gozaron, conocidos por toda la ciudad.

En el año 1867 construyeron la Mansión Carmesí, una exuberante mansión victoriana. En aquel momento, el patriarca de la familia, Lord William James Delaware, se mudó a vivir allí con su esposa, Lady Melisa y sus hijos: el primogénito Sir Cedric James Delaware y sus hermanas, Kathleen, Sarah y Janne. Durante los primeros meses la familia vivió feliz en su nuevo hogar; sin embargo, desde el momento en el que se había finalizado la construcción de la costosa mansión, comenzaron a surgir los problemas en esta...

Lo primero que se percibió fue que los cimientos de la casa no habían sido bien asentados, lo ocasionó un desnivel variable en la casa que se agudizaba por momentos; esto, a su vez, conllevó a que la casa se hundiese poco a poco en una parte del terreno, haciendo que las paredes y la estructura en general se resquebrajasen debilitándose; finalmente, lo anterior, llevó a una continua filtración de agua, que inundaba el sótano sin que nada se pudiese hacer para evitarlo.

Lord William no podía revelar el fracaso de su proyecto mudándose de la mansión, así que, restando importancia al asunto, prefirió pagar continuas y costosas reparaciones estructurales en toda la casa. Con respecto al sótano, simplemente se limitó a cerrar el acceso al mismo, dejándolo inun-

dado, después de recibir la afirmación de los arquitectos de que la inundación no comprometía la integridad estructural de la mansión. No obstante, no fue el hundimiento de la casa la tragedia que desmoronó a la familia...

Un día, mientras Cedric jugaba en la mansión con el hijo de una de las criadas, ambos encontraron las llaves del sótano en el escritorio de su padre, y como no, decidieron abrirlo para ver qué es lo que se ocultaba dentro. Inconscientes, ambos niños cayeron al agua y presuntamente se ahogaron, aunque nunca se encontraron sus cuerpos, o al menos esa es la leyenda, ya que muchos creen que fue el propio Lord William quien los mantuvo ocultos para no revelar la realidad de su desgracia.

A partir de esa tragedia la familia Delaware cayó en desgracia. Abandonaron la Mansión Carmesí e intentaron deshacerse de ella por todos los medios, pero jamás lograron vender la propiedad, propiedad en la que habían invertido tanto dinero para construir.

Hoy, son los descendientes de Lord William quienes sufren la carga de ese lastre, el señor Jeremy Delaware, quien es estéril, y su esposa Cassandra. Debido a que la pareja no puede tener hijos, la familia Delaware de Norfolk, pronto se extinguirá.

SOBRE DAVID CARTER MOORE

David Carter Moore fue, durante inicios del siglo XX, el fundador de una empresa de construcción de barcos llamada Moore Shipyard Company, convirtiéndose, gracias al éxito de su empresa, en uno de los hombre más ricos de la costa este en menos de un año. Se casó en 1914, a los 29 años, con Erika Delaware y juntos tuvieron cuatro hijos varones. La fama de David Carter, no solo fue por el sorprendentemente rápido crecimiento de su compañía (gracias la venta de barcos a Inglaterra y

Francia durante la IGM) y, por consiguiente, de su fortuna; sino también por su llamativo aspecto, ya que había perdido el ojo derecho en un accidente cuando joven y en su lugar llevaba un ojo de un curioso cristal verde. Destacan también entre la información, varias tiras periodísticas que relacionan las insólitas muertes de todos los otros dueños de las compañías navieras de Norfolk, justo antes de que estallase la guerra, con el hecho de que la compañía del Sr. Moore fuese fundada en ese mismo periodo y él se convirtiese en la único constructor de barcos de la zona.

COPIA DEL TESTAMENTO DE DAVID CARTER MOORE

En la copia del testamento del Sr. Moore, este justifica la donación de todo su patrimonio a diversos centros caritativos de la

ciudad, en pro de su paz interna y como compensación por sus pecados en busca del descanso eterno. Aunque deja a sus herederos sin ninguna herencia.

En la copia, destaca para los personajes la frase final del documento: “[...] y es por ello que entrego todos mis bienes, excepto mi terrible ypreciado ojo, con el cual deseo contar para poder vislumbrar las insondables verdades que me espera al otro lado del Estigia”.

Además de la copia del testamento, los personajes encontrarán otros documentos que indican a Helena Care como su última descendiente viva actualmente. De esta solo consta una dirección de hace un par de años: barrio Ghent, calle Murray, Edificio Adams nº205, apartamento 306.

CRÉDITOS

Escrito, diseñado y maquetado por

SCMartins

Imágenes y recursos

Obtenidos de contenidos bajo dominio público disponibles en internet

Queda prohibida la venta de este libro y la copia y reproducción de sus contenidos con fines comerciales.