

Heraldos del Caos



Una aventura para...

Gracias a...

CULTOS
INNOMBRABLES



Ilustración de portada por Adrián Rio, compartida bajo licencia CC BY-NC-ND 3.0

Más información: <http://adrianriom.deviantart.com/art/Nyarlahotep-516598326>

Texto: Manuel Belizón

Cultos Innombrables es un juego de...

El texto de esta obra, excepto los términos registrados, está bajo licencia:



Aventura producida por:



Por fin había llegado el momento. Antoine había imaginado esta noche infinidad de veces. Durante los años que habían pasado juntos, su familia había estado disfrutando de los placeres más vanales de la vida, pero también habían descubierto algunas revelaciones inquietantes. Una forma un tanto efímera de calmar la ansiedad que sentían todos al conocer el destino que le esperaba a la humanidad. Un destino sin esperanza.

Hoy el mundo compartiría la desesperación de saber que no hay futuro. Era su gran noche, la de toda la familia en realidad. Él mostraría al mundo lo que esconde la realidad bajo su superficie. La verdadera posición del hombre en el orden cósmico. Nada estropearía su noche, todo iba a salir perfecto.

Los trabajadores de la galería estaban terminando de colocar la última obra bajo la atenta mirada de Antoine. Era la última escultura de la colección, la más importante. Se había asegurado de estar allí cuando los hombres movieran la urna cubierta por una sábana. Nadie vería la escultura hasta su presentación.

Los operarios se quedaron quietos mirando en algún punto detrás de Antoine, ignorando sus últimas indicaciones. Miró por encima de su hombro con el ceño fruncido y se quedó petrificado, sin dar crédito a lo que veía. A unos metros de distancia lo contemplaba un niño de unos 10 años vestido con uniforme escolar. Ajustó las gafas decorativas que usaba y sin volverse del todo espetó:

— ¿Quién te ha dejado entrar? Fuera de aquí... y ni se te ocurra tocar nada.

El niño permaneció quieto, mirando la espalda de Antoine, que siguió dando órdenes a los trabajadores. Los hombres no se movieron, así que tuvo que volverse para terminar con aquello. Se remangó su camisa de quinientos dólares y alzó la voz.

— Mira, niño. No sé por qué te han dejado entrar pero aquí estamos haciendo algo importante, ¿vale?. Un asunto de mayores. Si no quieres meterte en un buen lío ¡lárgate!

El artista hizo ademán de acercarse al muchacho con paso vivo pero éste alzó una mano y entonó un cántico que ningún oído humano había escuchado hasta ese momento. Terminó con un nombre maldito que ninguna garganta humana sería capaz de pronunciar. Antoine nunca había escuchado ese nombre, pero lo había visto escrito alguna vez. No tenía ni idea de cómo lo había reconocido.

La voz del chico sonó irreal.

— Ahora que estamos solos, ¿tengo tu atención?

No le hizo falta mirar para saber que ya no había nadie a su espalda. Un miedo ancestral se removió en el interior de Antoine.

Introducción

Heraldos del Caos es una aventura para Cultos Innombrables planteada para una sesión de juego y que incluye los personajes listos para jugar. Transcurre en octubre de 2015 en la ciudad de Nueva York. Se puede trasladar a otro escenario sin dificultad, aunque es preferible que sea una gran ciudad.

Los personajes no se conocen antes de los acontecimientos de la partida, pero tienen en común un conocido que les ha iniciado en los conocimientos arcanos. Lo conocieron a través de internet y se hace llamar Narla. Hasta este momento nunca lo han visto, pero es alguien importante en sus vidas. Cada uno tendrá sus propios motivos para seguir en contacto. Ya sea por curiosidad, necesidad o ambición, Narla se ha convertido en el centro de sus vidas.

Al principio Narla contactó con ellos en uno de esos chat multitudinarios pasados de moda, o mediante un mensaje privado por foro. En realidad no recuerdan exactamente cómo empezó, parece que fue hace una eternidad. Hoy siguen manteniendo el contacto con él, o ella. Nunca en la misma página ni de la misma forma. De forma casual terminan en un sitio web en el que nunca antes habían estado y Narla se pone en contacto. Otras veces reciben un SMS desde números imposibles. Algunas veces tienen correos electrónicos cuyo remitente queda en blanco y al que pueden responder sólo durante un corto período de tiempo. Siempre es Narla el que contacta, nunca al revés.

Narla conoce la Verdad del mundo, y ha empezado a mostrar a los personajes parte de ese conocimiento. En ocasiones envía una página con información que sólo está accesible durante unas horas. Otras veces son páginas que reproducen música caótica que al cabo de varias horas producen revelaciones. Vídeos de criaturas inhumanas que sólo permanecen unas horas online...

Nota para el Narrador:

Narla en un avatar de Nyarlathotep que usa en internet. Y ha concebido un pequeño plan para difundir un poco más el caos en el mundo. Se trata de ir a la tierra de los sueños, a un lago en el que reposan los sueños de la humanidad y usar los recuerdos traumáticos de alguien para esparcir un montón de pesadillas. Narla tiene influencia y poder suficiente como para controlar a alguien, llevarlo a la tierra de los sueños e introducirlo en el lago, pero esta vez El Caos Reptante quiere divertirse un poco y de paso hacer sufrir a un puñado de desdichados. Los jugadores.

Narla va a usar a uno de sus servidores, un chaval de nombre Quincy con una comprensión profunda de lo arcano. Le ha pedido que encuentre una puerta a la tierra de los sueños, tras sus pasos irá el grupo de PJ. Cuando estén ante el lago, Quincy pedirá que elijan a uno de ellos para entrar. El regalo de Narla será revelar la relación que tienen los PJ entre ellos. Cada uno de ellos ha arruinado la vida de otro, de forma que el círculo se cierra y todos tendrán alguien de quien protegerse y alguien de quien buscar venganza... por supuesto, el libre albedrío de los jugadores es incuestionable, ¿qué harán? ¿huir? ¿defenderse de su agresor? ¿vengarse? Narla está deseando verlo...

Si todos deciden huir Quincy estará allí para asegurarse de que alguno de los PJ entra en el lago. Puede ser que los jugadores unan fuerzas para doblegar a Quincy y que sea él quien entre en el lago, aunque esta opción puede hacer que todos los jugadores sobrevivan, también es peligroso desafiar a alguien con los conocimientos de Quincy.

Se adjuntan los personajes jugadores propuestos para esta aventura con sus respectivos trasfondos en ficheros aparte.

Aperitivo

24 de octubre de 2015, Narla ha citado a los jugadores a las 18:00 en la Water con Dock.

Necesita su ayuda, así como la de otros que también le siguen y a los que también está ayudando e instruyendo. Se requiere etiqueta y llevar un abanico negro, que servirá para identificar a los otros colaboradores de Narla.



Empieza a caer la noche y sobre la esquina en la que se han citado los PJ se alza el puente de brooklyn en dirección al distrito de manhattan. En el lugar de la cita parece que no hay nada de interés, se trata de una calle desértica que sólo está poblada con almacenes (cerrados y con algún guarda de seguridad medio dormido). Parece el típico cruce de calles donde los mafiosos se reúnen en las películas.

Deja que los personajes se presenten unos a otros. Es de esperar que lleven visibles los abanicos, así que es un buen momento para dejarles interpretar. Cuando todos los PJ se hayan presentado y no tengan mucho más que decirse, una furgoneta de comida parará justo en la esquina opuesta. Se trata de la hamburguesería Joe's, una *food truck* un tanto llamativa que empieza a anunciar su llegada por megafonía, anunciando sus famosas hamburguesas de 3 pisos y su nueva especialidad, el abanico negro. Se trata de un pan de pita relleno de carne y verduras con una especia tremendamente fuerte.

Es de esperar que los jugadores terminen por acercarse a la furgoneta. Joe es un tipo tremendamente orondo, verlo moverse por el estrecho hueco interior de la furgoneta es todo un espectáculo. El vehículo no dejará de bambolearse de un lado para otro al compás del hombre. Viste una camisa, pantalón y delantal llenos de grasa que se intuye que alguna vez fueron blancos. Encima de la frente perlada de sudor lleva un diminuto gorrito de chef que le da un aire un poco ridículo.

Al ver a los PJ acercarse con el abanico negro, Joe les dirá que los estaba esperando (aunque haya sido el último en llegar) y les preguntarán si les gustan el pepinillo y la cebolla. Sin esperar casi respuesta se pondrá a preparar un menú extra gigante para cada uno de los personajes. Además de un gigantesco refresco y unas patatas *deluxe*, el menú incluye una de sus famosas hamburguesas de tres pisos (de las cuales está tremendamente orgulloso). Cualquier rechazo de la comida será ignorada. Invita la casa, por cierto.

Después de la comida o si los jugadores se impacientan y lo apremian, Joe se pondrá serio y se pondrá a trastear en la guantera. Dirá a los jugadores que Narla necesita su ayuda, y que además el tiempo corre en su contra (a pesar de ser él mismo quien los ha entretenido). Uno de sus más preciados servidores ha desaparecido, se trata de un niño que ronda los 10 años de nombre Quincy Kerry (mostrará a los PJ una foto en blanco y negro borrosa del niño, que parece llevar un uniforme escolar imposible de reconocer). Narla ha pedido algo a Quincy, aunque Joe no sabe de qué se trata. Lo único que le ha dicho Narla es que Quincy necesita la ayuda de los jugadores, y que estos tienen que encontrarlo y ayudarlo. Por cierto, Joe tampoco ha visto nunca a Narla, aunque le ha ayudado con el negocio, ya lo creo que sí.

Hablando de todo un poco, parece que al chaval le ha mirado un ejército de tuertos, porque allá a donde va ocurre alguna desgracia. El crío tenía

un padre borracho que maltrataba a la madre, el padre murió de una puñalada (no se encontró al culpable), la madre no superó la pérdida y al cabo de unos meses se suicidó. Luego se produjo una masacre en su colegio, del cual fue el único superviviente. Lo último que se conoce es que estuvo en una familia de acogida, que acabó por repudiarlo después de que la hermana perdiera la cabeza y fuera internada en un psiquiátrico.

Joe no sabe cual es la tarea que tiene que hacer el chico, pero Narla le ha dicho que hace unas horas fue la galería Agora. Una de las galerías de artes más exclusivas de Nueva York que precisamente hoy inaugura la última obra de un prometedor artista. Joe entregará a los jugadores una invitación algo grasienta a la exhibición que ha recibido por correo ordinario esa misma mañana.



Agora
Gallery

ANTOINE

visiones del futuro

Gran **inauguración**, 24 oct 2015. 18:00

www.agora-gallery.com

modernandcontemporary**art**gallery

Arte contemporáneo

Si los jugadores buscan información sobre el artista que inaugura su trabajo en la galería podrán encontrar que Antoine "el visionario" es un joven de edad indeterminada que apareció en escena hace unos años y está emergiendo con fuerza. Se trata de un pintor y escultor cuyas obras son transgresoras y retan al observador en una cacofonía de caos y terror. Es el último artista de moda, la primera vez que estrena colección en un sitio de tanto prestigio. Una gran presentación lo consagrará entre los artistas más demandados en los próximos años... o puede ser el enésimo artista que lo intenta y mañana nadie recuerde su nombre.

La galería Agora está situada en Manhattan, en el corazón del conocido barrio Chelsea de arte. Se trata de una serie de manzanas que albergan las galerías más exclusivas de Nueva York. Aquí acude la crema de la alta sociedad neoyorkina, deseando pasear sus caros trajes mientras ven el arte más vanguardista del momento.

Esta galería en particular ocupa la planta baja de un edificio típico de la isla, con fachada de ladrillos, 3 pisos de altura y muchas ventanas pegadas unas a otras. La entrada se compone de una puerta de cristal y un pequeño cartel que anuncia el nombre de la galería. Por dentro es un edificio diáfano, muy minimalista, con decoración y muebles blancos.

En la recepción hay un mostrador de cristal ahumado con una chica sentada delante de un ordenador. También hay algunos paneles con información de la galería, las últimas exhibiciones o la historia del arte moderno. En el acceso a la galería hay un par de tipos de seguridad fornidos, aunque no hay detector de metales.

Si los jugadores entran, la chica mostrará su sonrisa mil veces ensayada, aunque se le congelará si alguno de los asistentes no van con ropa a la altura del evento. Al presentar la invitación, la recepcionista hará una llamada telefónica y

Apectos de situación:

Ambiente exclusivo.

Demasiada seguridad para un sitio así.

Arte inquietante y opresivo.

pedirá a los PJ con exquisita educación que esperen.

Después de un momento aparecerá una chica joven de pelo azul eléctrico y un vestido ajustado con la espalda al aire del mismo color. Se presentará con unos modales exquisitos, llamando a los jugadores con apelativos como "cariño" o "cielo". Su nombre es Celeste y después de las presentaciones solicitará a los jugadores que la acompañen ante Antoine, que desea hablar con ellos. Aunque primero, si los jugadores no tienen inconveniente desea mostrarles la galería para que observen la obra de Antoine. Sólo es un primer vistazo, después seguro que tienen oportunidad de disfrutar de la exposición en todo su esplendor.

Los jugadores tendrán la oportunidad de echar un vistazo rápido a la exposición de arte en su galería principal. El lugar alberga decenas de personas, este tipo de eventos son muy exclusivos y nunca se llena la galería completa (aunque no por falta de demanda), el servicio de catering reparte copas de champán y canapés diminutos, la seguridad privada intenta pasar desapercibida lejos de las obras. Los matrimonios adinerados pasean del brazo fingiendo que no se odian y mostrando al resto el éxito que impregna sus vidas. Los jóvenes intelectuales discuten sobre el significado de cada obra y las chicas de alta sociedad discuten sobre las novedades de la próxima temporada de moda.




La exposición se divide en tres grandes áreas temáticas:

- Horrores de las profundidades: un área dedicada al océano y lo que alberga en sus fondos abismales. Son obras inspiradas en lo que puede esconder la profundidad de las aguas: un coral negro inteligente que parece moverse, una especie de barro con inscripciones ilegibles, un cuadro de una raspa de pescado con cabeza de bebé, otro con motivos marinos en el que se aprecia un pesquero siendo atacado por una serie de tentáculos que surgen del mar... la figura principal de este área es una maravillosa escultura de un hombre desnudo en torno al que se enroscan unos tentáculos.

- La evolución del hombre: aquí se puede encontrar hombres mestizos, una bestia con rasgos humanos, un feto con escamas de serpiente, un cuadro de un hombre con rasgos caninos alimentándose de un brazo humano, un hombre alado con la piel pétrea como una gárgola... la escultura que más miradas atrae es la de un esqueleto cubierto de gusanos de diferentes tipos. Parece que la escultura está cubierta de algún tipo de alimento y las larvas se abalanzan sobre él, creando un efecto de criatura humanoide compuesta por gusanos.

- Felinos extraordinarios: sin duda la parte más extravagante de la exposición, dedicada a los gatos domésticos y sus variaciones. Hay cuadros que representan mininos cuyo cuerpo tiene partes mecánicas, otro que representa un gato saltando con 5 patas, un tapiz que representa un gato con batín, pipa y lentes sentado en un butacón leyendo un libro a la luz de una chimenea. De nuevo lo más impresionante es una escultura, esta vez se trata de decenas de gatos con muecas fieras que están devorando a una pareja de ancianos que visten ropas de campesinos.

Si los personajes superan una tirada de Int +  a dificultad 12 (puedes concederlo sin hacer la tirada) reconocerán sin esfuerzo que, aunque hay mucha superstición, la colección también tiene parte de la Verdad oculta del mundo. Otra cosa de la que se podrán percatar los jugadores durante este paseo es que hay demasiada seguridad para un evento de este tipo.

Celeste dirigirá a los jugadores a la sala privada, donde está Antoine reunido charlando con sus mecenas. Dentro de la sala particular hay 4 hombres de la seguridad del evento, dos de ellos nunca se separan de Anotine.



Los hijos de Cros

Este pequeño culto está formado por una decena de individuos. Aunque no es un culto muy poderoso, desde luego tiene más conocimiento y experiencia que los PJ que se proponen en esta aventura. Es un culto formado por gente que usa el conocimiento de los Mitos para su propio beneficio o placer, sin más pretensión que el pasar el tiempo que les queda de la mejor forma posible. Están resignados al destino fatal al que está condenado la raza humana, pero eso tampoco quiere decir que no persigan sus propios objetivos.

Su líder es Antoine, un artista con aires de grandeza que se complace al ver la reacción de los ignorantes cuando contemplan la parte oculta de la realidad. De alguna forma retorcida y repulsiva, ver la desesperación del resto le hace sentirse mejor con su amargura ante la falta de futuro. Por eso le gusta tanto crear obras tan perturbadoras... hoy tiene guardada una sorpresa para los asistentes a la inauguración, que supondrá el culmen de su obra.

Celeste es la mano derecha de Antoine. Por supuesto también son amantes ocasionales, aunque su relación no tiene ningún tipo de atadura moral. Celeste es como una niña obsesionada con ser el centro de atención, y lo consigue con su seducción natural, sus modales exquisitos y su arte para manipular a los demás. La más llamativa de sus extravagancias es cambiar su manera de vestir al tiempo que cambiar su nombre. Lo mismo se llama Celeste y se cambia el color de pelo a azul, que se hace llamar Blanca o Rosa, siendo esos colores los predominantes en su indumentaria. Es una persona adicta a la depravación más completa, disfruta como una mantis religiosa asesinando a algunos de sus amantes justo en el climax.

Otros miembros del culto con los que los jugadores podrían tener relación:

Tom "boy" Swartz es un chico obsesionado con la belleza y con ligar todo lo que pueda antes de desaparecer del mundo (que por lo que él sabe puede ser muy pronto). Tiene un bronceado antinatural y una sonrisa reluciente. Su obsesión es tener siempre el pelo bien, con la cantidad perfecta de fijador. Sabe moverse en todos los entornos, desde el karaoke más humilde de Brooklyn hasta los cocteles más selectos de los áticos de Manhattan. No tiene una orientación sexual definida, sólo busca a alguien que le saque de su monotonía, ya sea porque suponga un reto o porque tenga cierto magnetismo personal. Le encanta iniciar a jóvenes. Aunque sufre de SIDA nunca usa protección.

Enrique Montenegro es un auténtico especialista en engañar y embaucar a mujeres de edad que disfrutan de una situación económica boyante. No es que para hacerlo sean necesarios los conocimientos arcanos, pero tenerlos ayuda bastante. Desde que entró a formar parte de la familia de Antoine su éxito se ha doblado y gracias a ello puede permitirse los caprichos más caros. Sus favoritas son las viudas, que no tienen una necesidad natural de ocultar su relación con Enrique y a la larga dan menos problemas. Aunque las mujeres casadas parecen que están deseando que las rescaten de su aburrida vida. En este momento tiene a punto de caramelo a Ruby Weatherford, una de las principales mecenas de Antoine para convencerla de que no retire su apoyo al artista.

Coalición para la defensa de América

Este culto se preocupa por el futuro de los Estados Unidos. Igual que durante la guerra fría los espías eran héroes anónimos, este culto se autoproclama el encargado de la seguridad del país. No trabaja para el gobierno (aunque puede ser una variante del culto), pero la salvaguarda del país es el objetivo de este culto.

Y no sólo proteger los ciudadanos de Estados Unidos, más allá de eso se ven a sí mismos como protectores del mundo civilizado, la libertad, la democracia, los derechos humanos y el capitalismo. Por supuesto, asegurar la supremacía estadounidense a nivel mundial requiere a veces de medidas drásticas. Todo sea por garantizar la supervivencia del mundo libre.

Dentro de sus tareas está la de proteger a los ciudadanos americanos de terroristas relacionados con la Verdad. Dentro de su lista negra se encuentra Antoine "el visionario" y su pequeño culto, que tienen una malsana obsesión por mostrar el terror que oculta la realidad al mundo.

La Coalición ya ha tenido algunos encuentros con los hijos de Eros, y en la noche del estreno de su última colección no podían faltar. Los hijos de Eros conocen al señor Wright, fue elegido a propósito por ser el miembro que mejor ha estudiado a este culto y también como advertencia. No tienen nada que temer, son un culto más grande y poderoso que los hijos de Eros. Aún no se han pasado lo suficiente como para justificar su exterminio, aunque sí han descubierto parte de la Verdad de forma velada al público. En cuando les den una excusa, serán erradicados.

Paul Wright: Se trata un miembro de bajo rango del culto. Es un hombre entrado en la cuarentena bastante desmejorado, con bolsas bajo los ojos y una pequeña mata de pelo blanquecina en las sienes. Viste un traje caro hecho a medida con el que parece sentirse bastante incómodo. Lleva apenas unos años y obedece las órdenes de sus superiores. No es un hombre con iniciativa, se siente cómodo obedeciendo las órdenes del resto. Aunque tiene conocimientos de los Mitos no conoce ningún hechizo.

Iniciativa: 5
Defensa: 14/11
Aguante 7
Entereza 6
Revólver mM +1

Obedecerá sin dudar a su compañera, que le presentará las órdenes como meras sugerencias de una mujer sumisa. Va armado con un pequeño revolver.

Julianna Cross: Esta mujer pelirroja sabe cómo sacar partido de su atractivo. Ser una cara bonita sólo es una faceta más que explotar, es inteligente, ambiciosa, leal a su causa. Durante esta noche lleva un vestido negro que realza el color de su pelo. Será la que lleve la voz cantante, aunque sin abandonar su papel. Si los jugadores hablan con ella descubrirán una gran conocedora de la obra de Antoine, asegura que es una gran admiradora suya, de hecho su anhelo siempre ha sido conocerlo en persona.

Si por casualidad se encuentra a solas con el artista (sin ningún jugador), le intentará convencer con su poder para que suspenda la inauguración actual. Por supuesto Antoine no querrá hacerlo, aunque estará obligado a ello, lo cual provocará su enfado con los jugadores, por no haber evitado el desastre.

VOL 6
Iniciativa: 6
Defensa: 15/12
Aguante 6
Entereza 8

☞ Tentáculos de súcubo 4
☞ Susurros 6

Antoine se levantará a saludar a los recién llegados, no quiere que sus mecenas se alteren, así que procurará que los jugadores no pasen más allá de la puerta, hablará con educación, firmeza y casi en susurros. Afirmará haber estado esperando a los jugadores, el bueno de Quinn le avisó de su llegada, no quiere problemas en su gran noche, así que ofrecerá a los PJ una retirada honrosa sin ningún tipo de reproche por su parte. Sí, claro que Quinn ha estado por allí, hace apenas unas horas vino buscando algo. Ni Antoine ni ningún otro miembro de su "familia" lo conocía, pero ese chico sabe llamar la atención y convencer a la gente. Es mucho menos humano de lo que parece... allá por donde va, el chico siembra el caos y la destrucción... si quieren un buen consejo, aún están a tiempo de darse la vuelta y olvidarse de todo este asunto... será lo mejor que puedan hacer.

Si los PJ presionan a Antoine para que les diga qué buscaba Quincy... bueno Antoine le dijo al mocoso dónde se encontraba lo que buscaba para que se fuera lo antes posible, pero a los jugadores no les debe nada, así que tendrán que comprar la información, como el resto de gente. Esta noche hay en la exposición un cultista que no pertenece a su "familia", se trata de un hombre de un grupo rival que no está muy de acuerdo con el arte que hace Antoine, desde luego tiene que ver con la revelación de algunos aspectos de la realidad al mundo. Ellos conocen bien al cultista, pero no pueden simplemente expulsarlo porque ha conseguido una invitación personal de uno de sus mecenas, no sería muy amable por su parte expulsarlo sin más.

Los jugadores tienen la oportunidad de comprar la información que necesitan si consiguen que el cultista no arruine su gran presentación, que tendrá lugar dentro de poco. Sí, están esperando para eclipsar la presentación de su obra estrella en el auditorio. La encantadora Celeste podrá mostrarles quien es el individuo.

Celeste mostrará de forma disimulada a los jugadores quien es el cultista. Se trata de Paul

Wright, aunque no es su nombre real. Es un tipo en baja forma, con la cintura ancha y el pelo ralo y teñido de moreno, siempre gasta un hilillo de sudor en el labio superior. Colgada de su brazo derecho lo acompaña una pelirroja despampanante que debe de ser su acompañante, Celeste no la ha visto nunca.

Si los jugadores se interesan en algún momento por el mecenas que ha invitado al señor Wright, los hijos de Eros no tendrán ningún problema en presentarlos, aunque advertirán a los PJ que no le molesten, su apoyo es fundamental para los hijos. Se trata de una mujer mayor, aunque no anciana, elegante y con un rictus un tanto estirado. Su nombre es Ruby Weatherford, y va acompañada por un hombre latino mucho más joven que ella de nombre Enrique. Está pensando en retirar su apoyo a Antoine, ya que sus últimas obras le resultan tremendamente repulsivas.

Emma Plumley es una mujer que se encuentra en la mitad de la treintena. Es morena con el pelo recogido en un moño del que se descuelgan algunos bucles de forma descuidada, sobre su nariz respingona se apoyan unas gafas adornadas con pedrería. Se puede ver cómo se pasea por la colección llevando una grabadora a la que susurra algunas palabras.

Se trata de una corresponsal del Artis Spectrum, una revista especializada en arte. Está preparando un reportaje sobre la colección de Antoine "el visionario", y la verdad es que está entusiasmada. El artista tiene una forma nunca vista de despertar el horror en el espectador, y hay que reconocer que funciona de maravilla. Visitar la obra es como ver una película de terror, sólo que el terror de Antoine viene de algún lugar que no sabría decir. Es como si el miedo saliera directamente de las tripas y te dieran ganas de buscar una agujero en el que esconderte para no salir nunca más. Nunca antes había visto unas obras que evocaran un sentimiento con tanta nitidez.

Presentación de la obra

Llega el momento más esperado durante toda la noche: la presentación de la obra principal de la colección que se está estrenando en la galería. Puedes hacer esta escena cuando mejor te venga, cuando los jugadores se enfrien o cuando ya hayan neutralizado a la amenaza cultista.

Por unos altavoces que pueblan todo el edificio una voz aterciopelada (es Celeste) anunciará que en breves momentos dará comienzo la presentación en el auditorio y rogará a los asistentes que se dirijan hacia allí de forma ordenada. El mismo Antoine se encargará de pronunciar algunas palabras sobre lo que significa para él su obra más conseguida.

Todos los asistentes acudirán al auditorio. Si uno de los cultistas rivales está hablando con los personajes se disculpará e intentará acudir (si nada se lo impide).

Si uno de los dos cultistas está en disposición de asistir, y el otro no (por cualquier motivo), lo hará sin esperar al otro. Esta obra es la más importante de la colección, por lo que tendrán especial cuidado de que no se ponga al descubierto la Verdad. Los cultistas tenderán a sentarse por el final y cerca de uno de los extremos de la fila.

En el auditorio habrá un total de 6 agentes de seguridad. Dos en cada una de las salidas y los otros dos estarán delante de las escaleras que dan acceso al escenario. Ninguno de los hijos de Eros estará presente excepto Antoine.

Una vez los asistentes hayan entrado en el auditorio las luces se atenuarán hasta dejar la zona de butacas casi a oscuras. Encima del escenario se aprecia un bulto rectangular perfecto cubierto por una sábana blanca sin una arruga, se intuye que debajo hay una urna de cristal de unos dos metros de alto y metro y medio de ancho.

Antoine saldrá al escenario y dará las buenas noches. A continuación empezará a hablar:

Apectos de situación:

¡Cunde el pánico entre la muchedumbre!
La zona de butacas está en penumbra.

"Buenas noches, queridos amigos. Y gracias por venir, sin vosotros esta velada no sería igual de emocionante.

Lo primero de todo, me gustaría dar las gracias por su apoyo a mis mecenas, sin los que esta noche no habría sido posible, y mis humildes obras sólo serían los desvaríos de un pobre loco.

Esta escultura que presento y que para mi tiene un significado único es la unión de dos temas muy presentes en la colección.

Siempre me han fascinado la inmensidad del océano ¿se han parado a pensarlo, amigos? ¿cuantas cosas pueden yacer bajo el agua, a miles de metros de profundidad sin que ni siquiera nos lo imaginemos? Es realmente aterrador, pensamos que somos dueños de este insignificante planeta y ni siquiera conocemos el primer elemento que lo compone. Los horrores que yacen en las profundidades abisales es un tema que, como habrán comprobado esta noche, me apasiona.

Y hablando de los dueños del planeta, ¿cómo creen que evolucionará el ser humano? ¿seremos más parecidos a reptiles o nos saldrán alas para volar? Mi apuesta es que el reto del hombre es precisamente conquistar las profundidades oceánicas. Aquí tienen mi obra definitiva... ¡el hombre de las profundidades!"





La primera reacción del público es un silencio total. Después la angustia de haber estado contemplando obras basadas en conocimiento inhumano desatará la histeria general. En un instante el pánico se desata ante el horror. Algunos reaccionan tirándose a un rincón a llorar, otros gritan y se arrancan sus propios pelos, la mayoría intenta huir por la salida arrollando a los que tienen delante o caen a sus pies. A unos pocos les ciega una violencia homicida y empiezan a golpear a todo el que se acerca o se ensañan con alguien.

La seguridad privada que custodiaba las salidas hará lo posible por mantener a la gente dentro hasta que pierdan el último resquicio de su cordura.

Los cultistas que contemplan la escena desde las butacas se levantarán y tendrán el objetivo de abrirse camino entre las decenas de personas que sucumben al terror para destruir la criatura. La señorita Cross se acercará por un flanco a uno de los guardias y susurrará unas palabras a su oído, usando su poder de convicción el tipo sacará su arma de fuego y empezará a abrirse paso entre el gentío, dirigiéndose hacia la estatua para destruirla. Paul Wright se arrastrará por el suelo procurando avanzar de forma torpe y algo vergonzosa. Revolver en mano, disparará a todo el que se le acerque, su propósito es volver a tapar la estatua con la sábana.

Mientras, Antoine ha desaparecido entre bambalinas, deleitándose con el espectáculo desde un lugar privilegiado.

Si los jugadores no logran detener a los cultistas, estos lograrán destruir el cuerpo de la criatura. Poco a poco la gente empezará a recuperar la calma, aunque hay algunos heridos y muertos por arma de fuego.

Es de esperar que los jugadores vayan a buscar a Antoine sea cual sea el resultado de la presentación. Si la estatua fue destruida, Antoine no

Terminado el discurso, Antoine se retira a un lado y la sábana que cubre la escultura por fin se desliza. Se trata de una figura humanoide, pero en absoluto es un ser humano. Tiene los ojos saltones y vidriosos, la mirada perdida. Sus labios son carnosos y blandos. Tiene las manos y los pies palmeados. Su piel es de un tono entre gris y verde, cubierta en toda su extensión por escamas. Por la espalda asoma una ristra de algo parecido a aletas.

La criatura está manifiestamente muerta, pero eso no quiere decir que nunca haya vivido, su piel se mantiene húmeda (imposible decir si lo han humedecido antes del espectáculo o no). Contemplar la criatura después de haber estado expuestos a las inquietantes obras de la colección equivale a una exposición al terror de Miedo, dificultad 15 (m/M).

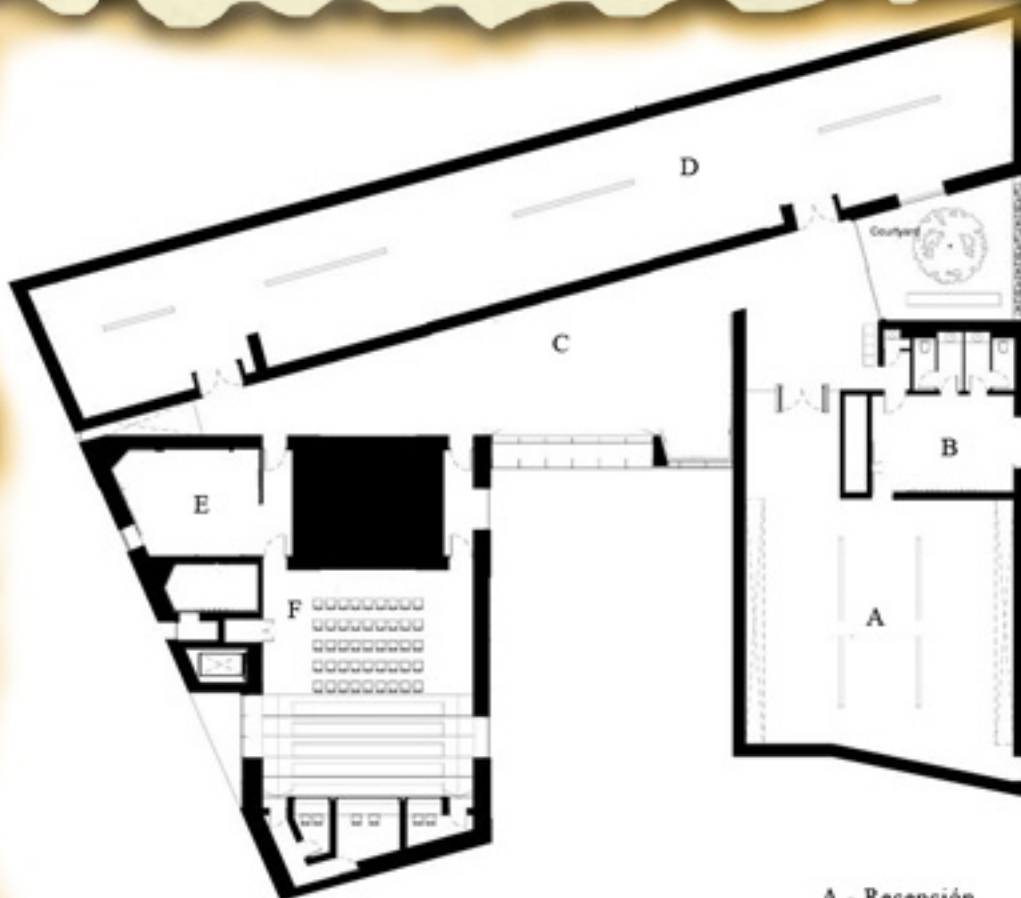
querrá decirles a los jugadores qué es lo que buscaba Quinn, aunque estará de mal humor y querrá quedarse solo un rato, así que si lo presionan un poco podrán saber la información. En cambio si la escultura fue preservada el artista se mostrará exuberante por la escena vivida, y querrá compartir este momento de gloria con los jugadores. ¿Han visto lo maravilloso que ha sido?

La información:

Quinn estaba buscando una puerta a la tierra de los sueños. No tiene ni idea de para qué, y ni maldita la falta que le hace saberlo, lo único que quería era que ese maldito crio se fuera de allí. Una de las pocas puertas físicas a la tierra de los sueños está en staten island, en un caserón medio abandonado de la familia Garland. Es más o menos conocido por las historias que se cuentan sobre el caserón, seguro que pueden encontrarlo sin dificultad.

Si Antoine está de buen humor además les dirá lo siguiente:

- Quinn está sirviendo a una de las criaturas más embusteras y embaucadoras que existen. Todo este asunto no puede terminar bien para los jugadores.
- Quinn no es tan humano como parece, y su poder y conocimiento está más allá de lo que cualquier humano puede alcanzar.
- La familia Garland fue hace un par de siglos una de las familias más influyentes y poderosas del continente. Ayudada por la fuente de poder que supone controlar un acceso a la tierra de los sueños, hicieron grandes y duraderas alianzas con las criaturas que rondaban la entrada.
- A principios de siglo XIX la familia Garland empezó a aislarse y a rehuir cada vez más la compañía de otros seres humanos.
- La familia tiene una bien merecida fama de territoriales. Hace décadas que no se ve a ningún Garland y nadie sabe si aún habitan la vieja mansión o cuanto poder acumulan.



A - Recepción
B - Baños
C - Pasillo. Servicio Catering.
D - Galería.
E - Reservado.
F - Auditorio

La mansión Garland

Este caserón tiene cierta fama por las historias supersticiosas que lo rodean desde hace décadas. Alguno de los PJ ha podido escuchar hablar de esas historias o fácilmente se puede encontrar en algún blog de internet (alguien que pasó una noche en el interior y desapareció, otros que dijeron entrar y todo estaba flotando en el aire,... supersticiones sin sentido la mayoría). Es, por lo tanto, fácil de encontrar.

Se encuentra en el distrito de Staten Island, en una zona despo-blada. Un ferry gratuito conecta el sur de Manhattan con Staten Island cada 30 minutos (en hora punta más) y está disponible las 24 horas.

Desde fuera, la mansión parece totalmente en ruinas. Se intuye que fue un caserón del siglo XVIII con 2 o 3 plantas de las cuales sólo queda en pie parte de la primera. El edificio se ha derrumbado sobre sí mismo y sólo queda la entrada y la mitad de la planta baja en pie. La vegetación lo cubre casi todo, haciendo difícil avanzar con normalidad. Un zaguán de madera da la bienvenida a lo que queda de edificio. Parece imposible que nadie pueda vivir ahí.

En la parte de atrás del caserón hay dos guls jóvenes que están acabando con los restos de un cuerpo. Dentro del caserón hay otros tres guls acompañados por Joseph, el último de los Garland, que está intentando calmarlos y les ofrece lo último que ha podido conseguir, un trozo de gato

Apectos de situación:

Caserón derruido.

Negro como boca de lobo.

Gruñidos en la oscuridad.



que ha sido arrollado por un coche. No es que los guls obedezcan a Joseph, pero éste intenta razonar con ellos para que les cuente cosas de la tierra de los sueños y le muestre conocimiento sobre el

orden de la realidad. En su mente enajenada, Joseph ha conseguido controlar a las criaturas, que lo obedecen ciegamente, aunque en realidad Joseph siempre percibe la realidad deformada para que encaje con sus supuestas órdenes.



Los guls no están bien alimentados (tampoco es que sea fácil saciar su hambre), los Garland hace mucho que los dejaron de alimentar y Joseph tiene cada vez más dificultades para hacerlo. Joseph ha pasado mucho tiempo rodeado de estas criaturas y tiene rasgos inhumanos

que lo asemejan más a un gul que al humano que fue una vez. No tiene descendencia, por lo que cuando deje atrás los vestigios de su humanidad la estirpe Garland habrá desaparecido. Conoce bien el lenguaje de gorgoteos y gruñidos de los guls, por lo que se comunica con ellos con facilidad. Aún no ha olvidado completamente la lengua humana pero si tiene ocasión de hablar con los jugadores podrá comunicarse intercalando ronquidos y gruñidos con palabras o frases muy cortas.

Si los personajes avanzan hacia la casa podrán escuchar los ruidos de los dos guls que están en lo que un día fue el jardín posterior royendo y sorbiendo los huesos de un cadáver que tiene ya demasiado tiempo (prueba Int +  difícil. 15 hará que se percaten antes de que pueden hacer ruido para alertarlos). Si los PJ entran en la zona del caserón y llevan alguna luz (como la del móvil) puedes considerar que los guls se percatan de su presencia o activarlo como aspecto en una tirada de  (dificultad 12, los guls están distraídos con el cadáver).

En un primer momento los guls estarán ansiosos de abalanzarse sobre los jugadores, ¡carne fresca al fin!. Si Joseph está presente los intentará contener con gruñidos autoritarios, mientras murmura que sus hermanos hace mucho que no comen carne fresca y están hambrientos. Haz una tirada de +9 contra dificultad 15 (+1 acumulativo cada 15 segundos en el juego) para simular el control de Joseph sobre las criaturas... irremediablemente este control sólo durará unos instantes, apenas para tener una pequeña conversación. Al perder el control, Joseph simulará que ha ordenado a las criaturas atacar.

Si los personajes terminan hablando con Joseph, éste no les podrá decir más que en el sótano está la entrada la puerta a los sueños y que por allí se fue el niño intruso que no pudo dar de comer a sus queridas mascotas.

En efecto, la entrada a la tierra de los sueños está en el sótano, tampoco hay muchas otras opciones, así que los jugadores deberían encontrar la puerta aunque no hayan conseguido hablar con Joseph. El acceso no es nada del otro mundo, un sótano totalmente diáfano, lleno sólo de polvo y telarañas en el que hay un agujero en un extremo que baja a las profundidades. No se trata de un acceso del edificio ni construido, más bien parece como si alguien hubiera quitado los tablones del suelo y se hubiera puesto a cavar en la tierra sin más y sin un destino claro.

Si los jugadores entran se tendrán que arrastrar

hasta una cavidad alta en la que caben más o menos de pie, sólo hay una dirección. El tunel artesanal parece que tiene poca estabilidad, está húmedo y no dispone de ninguna luz. Conforme vayan avanzando el tunel tiene algunos recovecos y empieza a estrecharse. Primero tendrán que agacharse y después reptar, cualquier fuente de luz terminará por apagarse, aunque se trate de un móvil con la batería llena. Realmente tendrán que esforzarse por seguir avanzando, sin poder dar la vuelta la roca se engancha en las ropas, la tierra se mete por la nariz dificultando la respiración, y notan cómo algo se retuerce bajo sus cuerpos

Puedes pedir una tirada de VOL sin habiliades (dificultad 12) para representar la angustia que sienten los personajes. Un fracaso se puede ver representado por un aspecto temporal negativo hasta el final de la aventura, que tú o el resto de jugadores podrán activar.



Una escena alternativa por si quieres acortar la aventura: Cuando los PJ lleguen al caserón encontrarán en su interior los cadáveres de multitud de guls despedazados de diferentes formas. El espectáculo es horrible, algunos parecen haber explotado desde dentro, otros han sido seccionados en cortes limpios por la mitad, otros han sido desmembrados... la entrada a la tierra de los sueños está desplejada.



La tierra de los sueños

Apectos de situación:

Aquí las cosas no tienen ningún sentido.

¡Un momento! ¡Ese/a de ahí ha arruinado mi vida!

Por fin, después de arrastrarse por la tierra viva, los PJ salen a la superficie, a un lugar en el que no han estado nunca antes. Están al aire libre, y el paisaje podría ser un paraje real si no fuera por algunos detalles.

En el oeste se está poniendo el sol, con el característico horizonte rojo que aparece durante la puesta, aunque sobre las cabezas de los personajes es noche cerrada, incluyendo multitud de estrellas. Se puede decir que la noche es soleada.

Ante ellos se extiende un prado de un césped largo que es azotado por un viento caótico que no sienten sobre su persona. Una colina prolongada pero no muy alta se extiende antes ellos. En la cima una silueta reconocible como la de un niño les espera, aunque no se diferencia muy bien, parece que les mira y espera algo.

Si los jugadores no se acercan, el niño hará un gesto claro para que se acerquen, aunque no los llamará.

Al coronar la cima, o acercarse lo suficiente, se deja ver un lago que está totalmente tranquilo, como una balsa de aceite, en el que rompen unas pequeñas olas en la orilla. Quinn está a unos pasos de la misma, esperando con una sonrisa paciente a los jugadores, a los que dará la bienvenida y les dirá que los estaba esperando.

Espera que los jugadores hagan algunas preguntas. No contestes ninguna directamente. Quinn hará unos gestos arcanos, que provocarán la in-

movilidad total del grupo y les obligará a escuchar lo que tiene que decirles:

"El gran Nyarlathotep, a quien servimos con humildad, necesita vuestra ayuda. Os quiere aquí, ante el lago de los sueños, para que decidáis quién será el afortunado de dar su vida para el enriquecimiento de su gloria.

Uno de vosotros debe sumergirse en el lago, aquel que entre unirá sus vivencias más oscuras y sus traumas más profundos a la fuente que alimenta todos los sueños. Vuestra mente no soportará el proceso y pereceréis. Pero ¿hay algo más satisfactorio que morir sirviendo al Caos Reptante? ¡Vuestra vida alimentará las pesadillas del mundo!

Pero antes de la elección, el Caos quiere haceros un regalo para ayudar en vuestra elección. ¿A quién elegiréis?

El oficinista ambicioso que provocó un accidente de tráfico en el que murieron los padres de la joven broker.


La joven broker que aconsejó mal a unos inversores, y que arruinó a nuestra pobre mujer madura e independiente.

La misma mujer que invirtió en un negocio de material de deporte de mala calidad, con un precio hinchado y que provocó la lesión de nuestro admirable deportista.

Y por fin, el deportista que vendió información de la empresa automovilística que lo empleaba y que provocó el descubrimiento de la estafa en la que participó nuestro ambicioso oficinista, y que provocó su despido y el fin de una carrera prometedora.

¡¡¡Decidme!!! ¡¿Quién será el que entre en el lago?!"

Después del monólogo Quinn hará un gesto arcano y los jugadores sentirán al mismo tiempo que pueden moverse con libertad. A partir de aquí, con tal de que uno de los personajes roce lo más mínimo el agua de la orilla, unos brazos humanoides totalmente blancos y demasiado largos para pertenecer a un hombre o mujer saldrán de la superficie del lago y arrastrará irremediamente a aquel que atrapen. No debería ser posible zafarse de los brazos, pero si quieres añadir tensión

y dramatismo a la escena puedes permitir una tirada enfrentada de FOR +  contra un bono de (+14), el primero que supere al oponente 3 veces ganaría la tirada enfrentada.

En esta escena es posible (incluso lo más probable) que los PJ se vuelvan unos contra otros, pero también pueden caer en la cuenta de que merece la pena probar que Quinn entre en el lago. No será fácil, pues tiene el favor del Caos Reptante (más que los jugadores), incluso puede ser que todos los personajes mueran en el intento, pero si consiguen arrastrarlo hasta la orilla también funcionará, y Quinn será arrastrado hacia las profundidades.

Por supuesto, el lago aceptará a todo aquel que se acerque, por lo que pueden ser varios los personajes que alimenten las pesadillas del mundo.



Se proponen algunas características para Quinn. No se pretende dar todas las capacidades detalladas, cada Narrador es libre de hacer el personaje más alejado o más cercano a los Mitos. En cualquier caso se recomienda tener presente que se ha considerado durante todo el texto que es alguien con mucho más conocimiento que los PJ.


VOL 4


Iniciativa: 8

Defensa: 13/16

Aguante 9

RD +4

 Lengua tentacular* 7

* Con un uso medio, Quinn desencaja su mandíbula de forma antinatural y de ella surge un tentáculo de hasta 6 metros de largo. Puedes considerar que tiene dos acciones por turno en lugar de una, con iniciativa 6, REF 8 y  6. El daño al hacer presa o golpear es C. Puede lanzar al oponente a C metros de distancia.