

CONEXIÓN TANZANIA

UNA AVENTURA PARA

**CULTOS
INNOMBRABLES**



ESCRITA POR:

DIEGO LÓPEZ

CULTOS INNOMBRABLES

CONEXIÓN TANZANIA

Una aventura de investigación y horrores primigenios de

Diego López “Darokin”

CRÉDITOS

Escrito por:

Diego López "Darokin"

Corrección por:

El autocorrector del word

Diseño y maquetación por:

Diego López "Darokin"

Imágenes sacadas de:

Internet, básicamente

Publicado por:

Las Viudas de Don Vicente

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

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

Las ilustraciones y material gráfico que acompañan al texto y se detallan a continuación, son propiedad de sus respectivos autores y cuentan con licencias CC-BY que que permiten su uso en este documento, incluidas las pequeñas modificaciones que algunas han sufrido, consistentes en el borrado parcial de la foto para encajarla con el texto y algún pequeño ajuste de sus dimensiones originales:

Portada. "Lusco e Fusco / Dusk", Leon F. Cabeiro.

Pag. 4. "New York dreams", Thomas Hawk.

Pag. 12. "House fire", Mick Chester.

Pag. 16. "Geiger State Hospital for the Insane", Shannon O'Toole

Pag. 23. "Lengai from Natron", Clem23.

Pag. 33. "Volcano", Din Muhammad Sumon.

PRESENTACIÓN

Si eres de los que nunca habían escuchado hablar de Conexión Tanzania antes de encontrar este documento, en realidad no tengo nada que contarte, salvo que espero que disfrutes con la lectura de esta aventura y con las sesiones de juego que salgan de ella.

Por el contrario, si has llegado a este documento tras ver o escuchar —¡o jugar!— la partida que tuve el privilegio de dirigir a mis queridas Viudas de Don Vicente, descubrirás a lo largo de sus páginas algunos cambios con respecto a la aventura que vivimos. Y es que en aquellas sesiones de juego —y en algunas posteriores que he tenido ocasión de dirigir— la historia tomó vida propia y se alejó de mis escuetas anotaciones originales. Eso amplió las posibilidades y, al mismo tiempo, provocó la aparición de pequeñas inconsistencias que he querido solucionar a la hora de escribir el texto final.

En definitiva, creo que tienes en tus manos una aventura mucho mejor y más completa que aquella que vivimos tan intensamente pero que, al mismo tiempo, sigue conservando la esencia de la partida original.

Espero que te guste.

Diego López "Darokin".

¿QUIENES SON ESAS VIUDAS?

Si te ha picado la curiosidad y quieres saber más de **Las Viudas de Don Vicente**, pásate por alguno de los siguientes enlaces:

El blog de Las Viudas (<https://lasviudasdedonvicente.blogspot.com.es/>)

Las Viudas en Google+ (<https://plus.google.com/106643857828948940859>)

Las Viudas en Ivoox (https://www.ivoox.com/perfil-viudas-de-don-vicente_aj_4893487_1.html)

Las Viudas en YouTube (<https://www.youtube.com/channel/UCv0YyLgeoEXiLqWoT3KWqHQ>)

CONTENIDOS

PRESENTACIÓN.....	2
NUEVA YORK.....	4
Una obra peculiar.....	4
Otros datos sobre el cuadro.....	4
Consiguiendo una invitación.....	5
Rivales peligrosos.....	5
Espiondo a los rivales.....	5
El diario de Marcus Bancroft.....	7
La gala benéfica.....	8
La subasta.....	8
Tras la subasta.....	9
Estudiando el tríptico.....	10
Un invitado sorpresa	10
BOSTON.....	12
Buscando la casa quemada.....	12
Investigando a Leroy Curie.....	13
Investigando a Roselyn Atkinson.....	13
La casa maldita de Boston Este.....	14
La caja del vagabundo.....	14
El regreso de los Diletantes.....	15
EL SANATORIO SPRINGHAVEN.....	16
Una visita a Springhaven.....	16
El expediente de Thomas Atkinson.....	16
La hermana Harriet.....	17
Visitando a Thomas Atkinson.....	17
Estudiando las cicatrices.....	18
Buscando el libro rojo.....	19
El diario de la hermana Harriet.....	20
Contactados por el Chthonian.....	21
TANZANIA.....	23
Conexión Tanzania.....	23
Rastros del pasado.....	23
Buscando a Kibwe.....	24
La Zona de Conservación del Ngorongoro.....	26
A la cima del Ngorongoro.....	28
La cueva en el volcán.....	29
Invocar a Shudde M'ell.....	30
LOS CHTHONIAN.....	31
SHUDDE-M'ELL.....	32




NUEVA YORK

CAPÍTULO 1

UNA OBRA PECULIAR

Nuestra aventura da comienzo cuando uno de los miembros del culto al que pertenecen los personajes se encuentra en la prensa con un nombre que capta su atención: Bastien Van Weyden. La noticia en la que se menciona dicho nombre hace referencia a una cena de gala, seguida de una subasta benéfica, que va a tener lugar en un par de días en el Hotel Plaza de Nueva York.

El personaje reconoce el nombre como perteneciente a una figura relacionada con los mitos, un pintor holandés desaparecido misteriosamente que, en sus obras, ocultaba retazos de verdadero conocimiento. Será necesaria una prueba de Intelecto +  a dificultad fácil (12) para poder acceder a algo más de información sobre el misterioso personaje, o a dificultad media (16) para encontrar datos sobre sus seguidores, los Dilettantes de Van Weyden (esta información está disponible en el manual básico de *Cultos Innombrables*, página 170 y página 212).



¿TIENE QUE SER NUEVA YORK?

Aunque la aventura está ambientada en Nueva York y sus alrededores, si estás incorporando esta trama a tu campaña y el culto de los personajes tiene su base muy lejos de esta ciudad, puedes cambiar el lugar en el que se realizará la subasta. Escoge un hotel de primera categoría en alguna localización más cercana a la ubicación del culto y ajusta los detalles necesarios en consecuencia.

En la noticia no se indica con exactitud la obra de Van Weyden que se va a subastar, pero es posible indagar un poco más a través de la página web de Sotheby's, la casa de subastas que organiza todo el evento:

La obra en concreto se titula “La casa quemada”, y fue pintada en 1481, según la escueta ficha que pueden encontrar en la web. Se trata de un tríptico pintado al óleo, con la peculiaridad de que la pintura interior no va directamente sobre la tabla, sino sobre un lienzo pegado a la misma. El tríptico tiene unas dimensiones de 110 x 189 cm, compuesto de una tabla central de 110 x 95 cm y dos laterales de 110 x 47 cada una (pintadas en sus dos lados) que se pueden cerrar sobre aquella. La obra representa los restos de una casa de dos plantas que ha ardido por completo, pero que todavía permanece en pie, adosada a otra vivienda similar que se intuye parcialmente en la tabla lateral derecha. Acompañando al texto hay un par de fotografías de la obra, con el tríptico tanto abierto como cerrado. La pintura ha sido donada por un benefactor anónimo y los ingresos por su venta van íntegros a las obras de caridad para las que se está recaudando el dinero.

OTROS DATOS SOBRE EL CUADRO

La web no proporciona más información sobre la pieza, pero los personajes podrían intentar realizar una búsqueda a través de libros, webs o contactos relacionados con el arte o los mitos. Superando una prueba de Intelecto +  o  a dificultad media (18) podrán encontrar algunos textos que hablan de esa obra en concreto, calificándola como una “obra menor” en la que el autor representa “una vivienda con un estilo vanguardista, ajeno a su época”. Además, en ellos se indica que la obra

ha estado desaparecida durante mucho tiempo e, incluso, se ha llegado a especular sobre si la obra realmente existía o no.

La fotografía de la obra muestra, con un estilo tremendamente realista, una vivienda con un aspecto muy actual, sin duda demasiado moderno para la época en la que fue pintada. Si alguno de los personajes tiene conocimientos de arquitectura o similar (o recurre a alguien que los tenga), estará convencido de ello. Además, superando una prueba de Intelecto + 🎨 a dificultad media (15), podrá asegurar que el tipo de fachada se corresponde sin duda con el Shingle Style, un estilo arquitectónico propio de finales del siglo XIX. Un estilo puramente americano y especialmente frecuente en la costa este del país.

CONSIGUIENDO UNA INVITACIÓN

A la subasta solo se accede por invitación, la cual se puede conseguir por un par de medios diferentes.

La forma más sencilla consiste en hacer una importante donación a la causa benéfica para la cual se está organizando la subasta. A través de la propia casa —Sotheby's— se puede gestionar todo el tema. El problema es que la donación repercutirá en los fondos del culto que podría no ser capaz de afrontar ese pago repentino. Será necesario superar una prueba con los Recursos del culto a dificultad (10) para poder hacer frente a estos gastos inesperados. Si la prueba falla, todavía será posible realizar la donación si el culto reduce en un punto su valor de Recursos de forma permanente.

La segunda forma consiste en recurrir a los contactos de los personajes. Si algún miembro del curso puede justificar conexiones con el mundo del arte o con alguna personalidad influyente, una prueba de Intelecto + 🗨 a dificultad media (15), será suficiente para que dicho contacto le consiga una invitación, quizás a cambio de algún futuro favor.

La invitación obtenida irá a nombre de uno de los personajes, el cual podrá llevar un acompañante.

RIVALES PELIGROSOS

Si los personajes han encontrado información sobre los Dilettantes de Van Weyden, podrán pensar —y acertarán al hacerlo— que este culto estará más que interesado en conseguir la obra. Por supuesto también podría haber otros cultos interesados, pero sin duda los Dilettantes es la opción más obvia.

La primera dificultad para identificar posibles rivales, radica en conseguir un listado de los asistentes a la subasta. Los personajes podrán obtener esa información pirateando la web de Sotheby's, para lo que necesitarán disponer de los conocimientos informáticos adecuados y superar una prueba de Intelecto + 🖥️ difícil (20). Otra opción pasaría por convencer de alguna forma al personal de la casa de subastas para que les proporcione la lista. Si los personajes han realizado la donación para asistir al evento y hacen gala una labia considerable, superando una prueba de Voluntad + 🗨️ difícil (20), conseguirán la lista.

Una vez con el listado en su poder, los personajes necesitarán tener los contactos adecuados o un gran conocimiento de este culto para poder identificar a los miembros asistentes con antelación. Si se cumplen estos requisitos —o quizás, tras superar una prueba de Intelecto + 🗨️ o 🗨️ a dificultad media (15)— encontrarán un nombre que podrán relacionar con los Dilettantes: Marcus Bancroft.

Otra forma de identificar posibles rivales sin necesidad de obtener la lista de asistentes a la subasta, consiste en examinar las reservas de habitaciones del Hotel Plaza. Para ello los personajes tendrán que recurrir de nuevo a piratear el sistema informático del hotel o conseguir la colaboración de algún miembro de la plantilla —mediante sobornos, amenazas u otros medios igualmente efectivos—. Las pruebas serán similares a las indicadas para obtener la lista de Sotheby's, aunque las dificultades serán de valor medio (15).

Aunque esta opción pueda parecer un tiro a ciegas —la oferta hotelera de una ciudad como Nueva York es enorme—, la realidad es que Marcus Bancroft tiene reservadas tres habitaciones a su nombre en el Plaza para el mismo día de la subasta: las habitaciones 511, 512 y 513.

ESPIANDO A LOS RIVALES

Es probable que los personajes decidan mantener vigilado el Hotel Plaza desde primera hora de la mañana del día de la gala. Si ese es el caso comprobarán que, desde muy temprano, el hotel ha decidido reforzar la seguridad y los controles de acceso al mismo para garantizar la seguridad de las obras que se van a subastar y, al mismo tiempo, para proteger la intimidad tanto de sus huéspedes como de los invitados a la gala. Acceder al hotel desde este momento requiere que los personajes dispongan de una excusa aceptable, esto es: que trabajan o que se hospedan en él.

No basta con presentarse como periodista, ni tan siquiera ser uno de los invitados a la gala, ya que la mayoría de ellos no acudirá hasta los momentos previos a la cena. Aunque si el personaje tiene su invitación y deja caer alguna buena razón —por ejemplo, que tiene un almuerzo con un cliente que se aloja en el hotel— o muestra toda su indignación al verse retenido, el azorado guardia que le impide el paso podrá ser convencido mediante una prueba de Voluntad + 🗨️ a dificultad fácil (13).

Colarse en el lugar es otra opción, ya sea disfrazado como parte del personal o, directamente, sorteando la vigilancia y accediendo por la puerta principal. Para ello el personaje deberá superar una prueba enfrentada con sus Reflejos + 🥊 contra la Voluntad + 🥊 + 5 de los guardias. El bono con el que cuentan los guardias se debe a que siempre habrá más de uno en disposición de vigilar los accesos y están bastante bien coordinados a la hora de realizar su labor. Por supuesto los personajes sabrán crear alguna distracción apropiada que les otorgue cierta ventaja e impida, con suerte, esa colaboración entre los vigilantes.



Desde el interior del hotel o desde los alrededores, los personajes podrán observar la llegada de Marcus Bancroft alrededor de las once de la mañana. Bancroft es un tipo que ya ha dejado atrás la cincuentena, muy delgado, de estatura media, nariz aguileña y rasgos afilados. Su rostro muestra una permanente mueca de desdén, lo que, sumado a su impecable forma de vestir, causa cierta intimidación en aquellos a los que se dirige, lo que hace siempre de forma autoritaria.

El cultista británico no viene solo, lo acompañan sus guardaespaldas: dos enormes sacos de músculos que no pasan en absoluto desapercibidos con sus cabezas afeitadas y su vestimenta de negro riguroso —llamados Mr. Beckett y Mr. Gibbs—; y también por una atractiva joven de cabello rubio y movimientos elegantes que intenta permanecer —sin demasiado éxito— en un discreto segundo plano. Su nombre, como averiguarán los personajes tarde o temprano, es Martina Hightower. Se tra-

ta de una experta en arte que acude con la intención de autenticar la autoría de la obra y confirmar que se trata de un Van Weyden original.

Los guardaespaldas y la señorita Hightower no forman parte de los Dilettantes de Van Weyden, y tampoco tienen conocimiento de los Mitos. Han sido contratados por Bancroft para proporcionarle un servicio y no siente hacia ellos un excesivo apego, aunque el indudable atractivo de Martina no ha pasado desapercibido para el dilettante británico quien, de forma inconsciente, comienza a fantasear con ella.


Todos ellos subirán a las habitaciones, que no abandonarán hasta la hora del almuerzo en que bajarán al comedor del hotel. Bancroft se aloja en la 512, sus guardaespaldas en la 511 —aunque al menos uno de ellos se encontrará de guardia junto a la puerta de su empleador en todo momento—, y Martina en la 513.

Los personajes pueden intentar registrar estas habitaciones aprovechando el momento del almuerzo o poco después de que dé comienzo la gala benéfica. Para superar la puerta pueden recurrir a la fuerza bruta —Fortaleza +  a dificultad media (16)—, aunque eso alertará a la recepción del hotel y apenas dispondrán de un par de minutos para registrar la habitación. Mucho más práctico es proceder con cierta sutileza y conocimientos de electrónica, superando una prueba de Intelecto +  a dificultad difícil (20), lo que pasará desapercibido para todo el mundo y tan solo deberán tener precaución con un posible regreso de sus ocupantes. También es posible conseguir una copia de la tarjeta de la habitación en recepción, pero para ello deberán engañar —o sobornar, o intimidar— a alguna de las personas tras el mostrador de recepción, lo que es mucho más difícil que obtener la lista de clientes, pero igualmente posible —superando una prueba a dificultad 20 de la habilidad apropiada—.

EL GRAN HERMANO TE OBSERVA



El hotel cuenta con cámaras de seguridad en pasillos, ascensores, huecos de escalera y otros lugares por el estilo. Si los jugadores acaban haciendo saltar una alarma no pasará demasiado tiempo hasta que los autores sean identificados por el personal de seguridad lo que, sin duda, les complicará mucho la vida.









En las habitaciones no encontrarán nada de interés: mudas de ropa, elementos de aseo personal y cosas por el estilo. La caja fuerte de la habitación de Bancroft estará cerrada, sin embargo, lo que quiere decir que el cultista la está utilizando para guardar algo. Abrirla requiere de una prueba de Intelecto +  muy difícil (28). Claro que si los personajes deciden probar números al azar, la caja se abre tecleando la clave 1-4-9-4, año de la desaparición de Bastien Van Weyden. Y es que Bancroft no es un hombre perfecto y, como tal, está sujeto a cometer este tipo de simplezas. Sea como sea, pelear con la caja fuerte no está exento de riesgo: fallar de forma grave al intentar forzarla —entenderemos por esto cualquier tirada con un resultado de 20 o menos— o cometer tres errores al introducir la clave en el teclado, provocará que salte una alarma en recepción y que el personal de seguridad del hotel se presente en la habitación en un par de minutos.

Dentro de la caja fuerte podrán encontrar el pasaporte de Bancroft —británico— y los billetes de vuelta para Londres, tanto suyo como de sus acompañantes. El vuelo sale a primera hora de la mañana siguiente a la subasta desde el aeropuerto de Newark.

POLICÍA DE NUEVA YORK

Concepto: Agente de la ley

FORTALEZA 3 Curtido
REFLEJOS 2 Todo el día en el coche
VOLUNTAD 2 En tensión desde el 11S
INTELECTO 3 Al final todo es rutina








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

Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 3 **Estabilidad mental:** 9
Iniciativa: 3 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+1

SEGURIDAD DEL HOTEL

Concepto: Matón de clase alta

FORTALEZA 4 Buen físico
REFLEJOS 3 Casi todo es pose
VOLUNTAD 3 Fuera de ambiente
INTELECTO 2 No me pagan por pensar

-  5 Levantar pesas
-  4 Echarte del hotel
-  4 Identificar a los VIP
-  3 “No estás en la lista”
-  2 No pasa desapercibido
-  3 Fisicoculturismo
-  4 Cachear

Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12
Iniciativa: 4 **Defensa:** 12
Bonificaciones al al daño: +2/+1

Hay un tercer objeto que estará, o no, en la caja fuerte, dependiendo del momento en que los personajes accedan a ella: un viejo diario de hojas amarillentas y desgastadas tapas de cuero. El diario permanecerá en la caja fuerte desde que Marcus llegue al hotel hasta que lo recoja minutos antes de comenzar la gala. Una vez finalizada la subasta y de regreso en su habitación, el diario volverá a descansar en la caja fuerte hasta que Bancroft saque todo su contenido por la mañana, antes de dirigirse al aeropuerto.

EL DIARIO DE MARCUS BANCROFT

No hace falta ser un experto para darse cuenta de que el diario es muy antiguo y ha pasado por varias manos diferentes antes de acabar en las de Bancroft. Entre sus páginas hay diversos tipos de caligrafía y, pese a que el idioma inglés predomina, en la primera mitad del diario hay grandes porciones de texto en alemán, francés y neerlandés.

El diario es un compendio de información sobre las obras conocidas de Van Weyden, analizadas y examinadas al detalle por diferentes miembros del culto de los Dilettantes desde el siglo XV hasta nuestros días. Las sucesivas correcciones y anotaciones, páginas añadidas, variedad de caligrafías e idiomas, y el propio deterioro por el paso del tiempo, lo convierten en un manuscrito difícil de interpretar correctamente. A pesar de todo, contar con el apoyo del diario proporciona una innegable ventaja a la hora de analizar cualquiera de las pinturas del maestro.

Independientemente de su utilidad como tomo sobre los Mitos centrado en la figura y obra de Bastien Van Weyden, para lo cual los personajes deberían dedicar las horas de estudio pertinentes (consulta las reglas sobre Tomos en el manual de Cul-

Diario de Marcus Bancroft

Complejidad: 14

Aspectos:

- Escrito en diversos idiomas y con caligrafías diferentes.
- Lleno de anotaciones y correcciones que llegan a contradecirse en algunos puntos.
- Proporciona una innegable ventaja a la hora de estudiar las pinturas del maestro.



Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 6

tos Innombrables, página 210), los personajes podrían hacer una búsqueda rápida centrándose en la pintura que les interesa actualmente: La casa quemada. Si superan la complejidad del tomo en una prueba de Intelecto +  o  (dificultad 14), encontrarán algo de información concreta.

A continuación puedes ver un extracto del diario. Apenas un par de párrafos que llamarán la atención de los personajes. Se ofrecen dos versiones de esta información: la primera de ellas es la que obtendrán los personajes si consiguen el diario ANTES de que Bancroft tenga ocasión de observar el cuadro en persona la noche de la subasta. La segunda es la que obtendrán si consiguen el diario DESPUÉS de la subasta, con anotaciones del puño y letra del propio Bancroft.

A diferencia de otras piezas del Maestro, la obra "La casa" no parece ser un compendio de información sobre los Mitos ni contener conjuro alguno. Su lienzo ha sido reutilizado en varias ocasiones y está dotado de una energía arcana que resulta evidente para aquellos versados en La Verdad, producto sin duda de su origen alienígena. A juzgar por los textos consultados el lienzo era utilizado para viajar, como si de un portal se tratara, hasta el lugar reflejado en la obra, pintado por el Maestro tras sus sesiones de estimulación onírica.

...y de esta forma, nuestros antecesores, los alumnos del maestro Van Weyden, ocultaron el cuadro en un lugar protegido con el fin de que perdurara en el tiempo, pues el viaje a través del cuadro debía llevar al Maestro y a su alumno a algún lugar indeterminado del futuro —creemos que a algún lugar cercano a nuestro presente— donde el maestro debía recuperar el cuadro y reutilizarlo para continuar sus viajes y regresar a su tiempo, cosa que no ocurrió. ¿Qué pasó con el Maestro? ¿Quizás no pudo recuperar el cuadro?

A diferencia de otras piezas del Maestro, la obra "La casa" no parece ser un compendio de información sobre los Mitos ni contener conjuro alguno. Su lienzo ha sido reutilizado en varias ocasiones y está dotado de una energía arcana que resulta evidente para aquellos versados en La Verdad, producto sin duda de su origen alienígena. A juzgar por los textos consultados el lienzo era utilizado para viajar, como si de un portal se tratara, hasta el lugar reflejado en la obra, pintado por el Maestro tras sus sesiones de estimulación onírica.

...y de esta forma, nuestros antecesores, los alumnos del maestro Van Weyden, ocultaron el cuadro en un lugar protegido con el fin de que perdurara en el tiempo, pues el viaje a través del cuadro debía llevar al Maestro y a su alumno a algún lugar indeterminado del futuro —creemos que a algún lugar cercano a nuestro presente— donde el maestro debía recuperar el cuadro y reutilizarlo para continuar sus viajes y regresar a su tiempo, cosa que no ocurrió. ¿Qué pasó con el Maestro? ¿Quizás no pudo recuperar el cuadro?


"La Casa" fue la última pintura realizada para viajar de esta manera y nada apunta en los textos consultados a que la pintura reflejara una casa en el estado de deterioro que hemos podido observar en la subasta. ¿Es posible que el cuadro haya cambiado a lo largo del tiempo para reflejar el estado actual de la casa? Si es así ¿Cuándo comenzó a cambiar?

LA GALA BENEFICA


Alrededor de las ocho de la tarde dará comienzo el evento en todo su esplendor. Los ricos y famosos irán llegando al hotel envueltos en una nube de destellos procedentes de las cámaras de los numerosos periodistas acreditados para el evento. La policía y los miembros de la seguridad del hotel estarán concentrados en realizar su labor, pendientes de todo lo que ocurre en la puerta principal —lo que podría proporcionar a los personajes una buena oportunidad para colarse en el hotel por otras zonas menos vigiladas, si es que todavía no han logrado acceder al interior—.

Desde el recibidor del hotel y tras mostrar su invitación, los asistentes pasarán a un gran salón en el que se encuentran expuestas las obras que van a ser subastadas tras la cena. En el salón hay bastante personal de seguridad, visibles aunque intenten mantenerse en un discreto segundo plano. Será aquí cuando los personajes tengan la primera oportunidad de contemplar en persona la obra de Van Weyden.

Los personajes, por supuesto, no son los únicos interesados en la obra: varios coleccionistas y algunos curiosos se acercarán a contemplarla, aunque el principal interesado será un tipo estirado y de acento inglés que se aproxima al tríptico acompañado de una bella señorita, escoltado a poca distancia por dos guardaespaldas. Se trata, por supuesto, de Marcus Bancroft.

Si Bancroft no tiene motivos para sospechar de los personajes y éstos intentan entablar conversación, el diletante británico se mostrará cordial en el trato. No tiene mucho interés en conversar con nadie por lo que procurará cortar cualquier conversación con rapidez, aunque con educación. Si lo observan sin interactuar con él verán como intercambia impresiones con Martina, quien se afana en el estudio de la obra que tiene ante sí hasta asegurar, con pleno convencimiento, que se trata de un Van Weyden original. Si los personajes superan una prueba de Voluntad +  a dificultad Media (15), podrán observar como en algún momento Bancroft extrae un ajado diario del interior de su chaqueta y realiza unas cuantas anotaciones en él.

Cuando los personajes observen la obra por ellos mismos, la primera impresión será un tanto decepcionante. El estilo es muy realista y, sin duda alguna, hay que tener una gran habilidad para realizar una pintura como esa, pero ahí acaba todo en cuanto a calidad pictórica. Sin embargo, como tantas otras obras del pintor, la observación del tríptico provoca una extraña sensación de inquietud que no resulta fácil definir. Cualquier personaje que observe la pintura durante unos minutos tendrá que realizar una prueba de Entereza de desasosiego: dificultad 12, si la supera no perderá puntos de Estabilidad Mental y si la falla perderá m puntos y tendrá que retirar la vista de la obra.











Aquellos que superen la prueba de Entereza podrán continuar observando la pintura a pesar de la extraña sensación que les produce, como si algo no estuviera bien en ella de una forma que no pueden explicar con palabras. Si continúan examinando el cuadro en un intento de buscar la razón de su inquietud, tendrán derecho a realizar una prueba de Voluntad +  a dificultad fácil (13). Si la superan, advertirán que hay una silueta pintada con trazo tenue en una de las ventanas de la última planta de la casa, en la buhardilla de la misma. Si en cualquier momento posterior el personaje intenta volver a localizar dicha silueta, se dará cuenta de que ya no está tras la ventana en la que la vio, aunque no tardará en encontrarla tras una ventana

MARCUS BANCROFT

Concepto: Cultista, diletante y caballero británico... por ese orden.

Cita: "Ustedes, los americanos, no pueden entenderlo, por supuesto."

FORTALEZA	2	Muy delgado
REFLEJOS	3	Dedos largos
VOLUNTAD	7	Frio como el hielo
INTELECTO	5	Educado en Oxford

	2	Moverse con elegancia
	3	Crochet de derecha
	5	Lenguaje grandilocuente
	4	Olfato agudo
	5	Aparecer de improvisto
	4	Aficionado a las artes
	3	Nunca ha trabajado
	6	Ha estudiado las obras de Van Weyden
	5	Bebedor de auras
	3	Salvaguarda contra lo arcano

Aguante: 5	Resistencia: 15
Entereza: 9	Estabilidad mental: 27
Iniciativa: 5	Defensa: 11

Bonificaciones al al daño: +1/+0
Degeneración: 2 Su sed solo se calma bebiendo emociones ajenas

diferente. Este descubrimiento obligará al personaje a realizar una prueba de Entereza de miedo a dificultad 16 (m/M).

Poco después de las ocho y media los asistentes comenzarán a abandonar esta sala para dirigirse al gran salón, donde tendrá lugar la cena y la posterior subasta.

LA SUBASTA

Tras la cena —en la que no ocurrirá ningún evento destacable, salvo que los personajes decidan llevar a cabo algún tipo de acción concreta durante este tiempo— dará inicio la subasta.

El conductor de la subasta —un tal Albert Cross— es un personaje algo excéntrico, muy conocido por los que estén familiarizados con este mundillo, que no dudará en aportar una nota de humor al evento en los minutos previos al comienzo de las pujas.

Tras la espectacular cena, con los asistentes disfrutando de sus bebidas, el ambiente será el idóneo para que los ánimos se caldeen con rapidez tras las primeras ventas y pronto las pujas alcanzarán cantidades importantes. En ese ambiente de relativa euforia, la obra de Van Weyden saldrá a subasta y las pujas darán comienzo. Si los personajes pretenden hacerse con la obra pagando por ella, tendrán que superar la oferta que hará Marcus Bancroft en nombre de su culto.

Para simular la subasta, los participantes deberán superar varias pruebas utilizando la Voluntad del personaje que realiza la puja y los Recursos de su culto. La puja comenzará con una dificultad fácil (10) y será un participante anónimo quien cubra ese valor. Si otro participante quiere subir la oferta —ya sea

Bancroft o los personajes— deberá indicar una dificultad superior que representará el valor de su oferta y superarla mediante la tirada de Voluntad + Recursos.

Ejemplo: la puja está en valor 10 y Bancroft toma la palabra. El máster anuncia que Bancroft va a subir la oferta en una cantidad considerable y que va a realizar la tirada a dificultad media (15). Tira los dados y, sumando la Voluntad y los Recursos del cultista, obtiene un 18, más que suficiente. Ahora la puja de Bancroft manda. Si los personajes quieren llevarse el tríptico deberán indicar una dificultad de 16 o más que tendrán que superar con su prueba de Voluntad + Recursos, con lo que pasarían a liderar la puja. Pero ojo, Bancroft todavía podría intentar subir la oferta un poco más.

TRAS LA SUBASTA

Si Bancroft ha conseguido hacerse con la obra de Van Weyden, el tríptico regresará a la caja fuerte del hotel, en la que ha estado las horas previas a la subasta. Robarla de la caja fuerte es algo casi imposible salvo que los personajes tengan a su disposición un buen surtido de recursos arcanos. Debido a la gran variedad de opciones existentes, no vamos a contemplar aquí esa posibilidad que quedará en manos del Director de Juego de turno.

Bancroft se retirará a su habitación y a primera hora de la mañana saldrá del hotel hacia el aeropuerto de Newark. Viajan en un vehículo de gama alta que alquilaron al llegar en el propio aeropuerto. Los guardaespaldas van en los asientos delanteros, detrás viajan Bancroft y la señorita Hightower. El tríptico, cerrado y convenientemente protegido en el interior de una caja de madera, va en el maletero junto al resto del equipaje.

MARTINA HIGHTOWER

Concepto: Restauradora de arte que no sabe donde se mete.

Cita: “Lo más importante no es el conjunto, sino los pequeños detalles.”

FORTALEZA 2 Atractiva
REFLEJOS 3 Trabajos delicados
VOLUNTAD 4 Sociable
INTELECTO 4 Ávida de conocimiento

3 Rápida en distancias cortas
 3 Clases de autodefensa
 5 Buena conversadora
 6 Analizar obras de arte
 3 Disculparse educadamente
 4 Aficionada al cine
 7 Experta en arte

Aguate: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0

RESPECTO AL SISTEMA DE PUJAS

Alguien podría afirmar —y no le faltaría razón— que los Recursos son lo único importante a la hora de participar en la puja y que no le ve sentido a la inclusión del atributo de Voluntad en la misma. Por supuesto es libre de hacerlo de esta forma si lo desea. En mi opinión, una puja tiene bastante de guerra psicológica, con los participantes realizando pequeñas subidas en la oferta o intentando amedrentar a sus rivales ofreciendo una cantidad enorme de golpe, mientras el resto de asistentes —y el propio conductor de la puja— los animan a elevar la oferta un poco más. Es por esta razón que considero que la Voluntad debe formar parte de estas pruebas.

Si los personajes pretenden conseguir la pintura “por las malas”, ésta es su última oportunidad de lograrlo. Tendrán que derrotar a Bancroft y a sus guardaespaldas, que venderán cara su piel, sin duda alguna. Martina no será un problema y no intervendrá en modo alguno, más preocupada por su seguridad que por ninguna otra cosa. Por supuesto, según el modo en el que los personajes actúen, podrían atraer la atención de la policía o del personal de seguridad, ya sea del hotel, del aeropuerto o de aquel lugar en el que decidan llevar a cabo su ataque.

MR. BECKETT Y MR. GIBBS

Concepto: Guardaespaldas de alquiler

Cita: “¿Quiere que me ocupe yo, señor?”

FORTALEZA 6 Sacos de músculo
REFLEJOS 4 Reaccionar a tiempo
VOLUNTAD 3 Proteger al cliente
INTELECTO 2 Prever los problemas

6 Interceptar la bala
 5 Expertos en cuerpo a cuerpo
 2 Parcos en palabras
 4 Estudiar el terreno
 2 Mantenerse en segundo plano
 3 Británicos
 4 Conducción agresiva

Aguate: 7 **Resistencia:** 21
Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12
Iniciativa: 5 **Defensa:** 15
Bonificaciones al al daño: +2/+1

ESTUDIANDO EL TRÍPTICO

Es de suponer que, de un modo u otro, la obra de Van Weyden terminará en manos de los personajes, quienes dedicarán tiempo a su estudio. El tríptico, como se puede leer en el diario, no se comporta como el resto de obras del autor. La pintura en sí no parece guardar misteriosos significados ocultos sino que es el lienzo sujeto a las tablas el que parece tener cierto poder.

La procedencia del lienzo es un misterio, parece estar hecho con la piel de algún tipo de criatura que no lograrán identificar, desde luego ningún animal que conozcan. La pintura está realizada sobre el reverso de la piel. Si se arriesgan a estropear el lienzo despegándolo de las tablas (aunque sea parcialmente) podrán advertir que por el anverso la piel parece ligeramente rugosa al tacto y de color oscuro. Si deciden consultar textos sobre los mitos, tras varias horas de búsqueda y superando una prueba de Intelecto + 🐾 a dificultad 22, estarán casi seguros de que pertenece a una criatura llamada Perro de Tíndalos. Si recurren a alguna habilidad arcana apropiada —como el Signo de Voor, por ejemplo—, mediante un uso intermedio del poder podrán llegar a la misma conclusión a través de una escalofriante visión. Un fallo en este uso debería ser la excusa perfecta para que el personaje logre su objetivo pero, al mismo tiempo, el Perro de Tíndalos también “vea” al personaje.

Los personajes necesitarán dedicar varias horas al estudio del cuadro, tras las cuales pueden realizar una prueba de Intelecto + 🐾 a dificultad difícil (20). Si cuentan con la ayuda del diario de Bancroft podrán aprovechar su valor en la habilidad de Ocultismo (tal y como se indica en las reglas para Tomos del manual de *Cultos Innombrables*, página 210), además de poder invocar cualquiera de sus aspectos —a favor o en contra, que el Director de Juego también los tiene a su disposición—.

Superada esta prueba descubrirán que el tríptico puede utilizarse para crear un Pasadizo de Yog Sothoth, cuyo destino será aquel lugar que haya sido dibujado en el lienzo. Por supuesto es un requisito obligado el disponer de cierta habilidad pictórica, por lo que antes de intentar cualquier tipo de viaje será necesario comprobar la calidad de la representación del destino escogido mediante una prueba de Reflejos + 🐾 a dificultad media (15). Si la representación no es adecuada, será necesario obtener un crítico en el uso del Pasadizo para alcanzar el destino, considerándose un fallo en cualquier otro caso —lo que el Director de Juego debería aprovechar para poner en juego la complicación del lienzo—.

Tríptico de Van Weyden

Peculiar tríptico de madera, en el que la pintura interior no va directamente sobre la tabla, sino sobre un lienzo pegado a la misma. El tríptico tiene unas dimensiones de 110 x 189 cm, compuesto de una tabla central de 110 x 95 cm y dos laterales de 110 x 47 cada una (pintadas en sus dos lados) que se pueden cerrar sobre aquella.

La pintura está realizada sobre el reverso de un trozo de piel que hace las veces de lienzo. Por el anverso, la piel es oscura y ligeramente rugosa al tacto, lo que permite identificarla como perteneciente a un Perro de Tíndalos.

Habilidad arcana:

🐾 Pasadizo de Yog Sothoth (10)

Complicación:

-Algunos no llegan y se quedan en el lienzo.

UN INVITADO SORPRESA

Es seguro que, bien durante los minutos previos a la gala benéfica, o bien durante el examen posterior de la pintura, los personajes terminen advirtiendo la presencia de una misteriosa silueta que parece cambiar de posición cada vez que examinan la casa representada en el lienzo. Si son capaces de descifrar el funcionamiento de lo que tienen entre manos no tardarán en deducir que esa esquiva sombra es, sin duda, un viajero atrapado en el interior del dibujo.

Si los personajes lo desean, es posible utilizar el poder del propio cuadro para “entrar” al lienzo de forma voluntaria. También es posible crear un portal que permita al alguien atrapado en su interior “salir” del lienzo. Para poder escapar del lienzo sin ayuda del exterior es necesario que el propio personaje atrapado sepa cómo realizar un Pasadizo de Yog Sothoth y lo utilice con éxito para viajar al lugar —y tiempo— que desee. Por desgracia el inquilino actual del lienzo no cuenta con esa habilidad entre su escaso repertorio.

Si uno o varios personajes deciden viajar al interior del lienzo, deberán superar una prueba de Voluntad + 🐾. Se tratará de un Uso Menor (dificultad 10) si se trata de un único personaje o un Uso Intermedio (dificultad 15) si son varios los viajeros.

Cuando completen el viaje se encontrarán en un entorno sombrío, de contornos difusos y poco definidos que guardan cierta semejanza con el interior de una casa. El lugar está carente de adornos y cualquier tipo de mobiliario aunque, en ocasiones, tendrán la sensación de ver algunos de estos elementos durante una corta fracción de tiempo, apenas intuitos en la periferia de su visión, pero nunca el tiempo suficiente para observarlos con claridad o poder tocarlos. Esto es así porque la casa no está definida en su interior y lo que ven en ella son tan solo manifestaciones temporales de su propio subconsciente, que rellena los huecos con aquello que debería estar ahí. Tan solo las cortinas, dibujadas por el artista en la pintura original, cuelgan de las ventanas, carentes de ningún tipo de soporte real, como velos que permanecen suspendidos en el aire, mecidos suavemente por una brisa inexistente.

Si se asoman al exterior tan solo verán una negrura absoluta y será su imaginación la que, nuevamente, les haga vislumbrar por segundos la ilusión de un cielo estrellado. Tan solo si hay alguna persona observando el cuadro detenidamente será posible verla desde el interior, como un gigantesco rostro que atraviesa la negrura sin fin que parece rodear la casa. Por supuesto es imposible abrir la puerta o las ventanas que dan al exterior.

Desde el momento en el que entren sentirán una presencia en la casa que no tardará en acudir a su encuentro. Se trata de un hombre que aún no ha cumplido la treintena. Viste con unas extrañas ropas cuyo uso estaba de moda en la vieja Europa, allá por el siglo XV. El desconocido parecerá aliviado de encontrar a otras personas en la casa y hará un enorme esfuerzo por comunicarse, recurriendo a todos los idiomas que conoce: neerlandés, francés, alemán y, por último, un muy torpe inglés con varios siglos de antigüedad.

El desconocido se presentará como Marcel Stegenga, seguidor y aprendiz del Maestro Van Weyden —no se referirá a él ni a sus compañeros como culto o como diletantes, pues esos nombres son posteriores a él—. Según les contará, se haya atrapado en la pintura desde hace semanas —el paso del tiempo, como

podrán comprobar, fluye de una forma muy diferente en el interior del lienzo—, sin duda merced a un error a la hora de ejecutar el ritual. Se disponía a acompañar al Maestro en uno de sus viajes hasta un lugar situado en el futuro, en el nuevo mundo que aseguran haber encontrado más allá de los océanos, en el confín del mundo —si le preguntan el año en el que cree vivir, el infeliz aprendiz dirá que es el año de Nuestro Señor de 1494—.

Son muchas las cosas que podrían aprender de Marcel quien, pese a no llegar a la altura del Maestro, es uno de sus alumnos más aventajados, con grandes conocimientos de los Mitos. Esto es algo que podrían lograr en el interior del lienzo, donde no sienten necesidad de comer o dormir, ni tampoco sufren los efectos del paso del tiempo o la enfermedad. Por desgracia para los personajes Marcel desea más que nada abandonar este lugar y, lo más probable, es que los personajes accedan a concederle su deseo. Cuando Marcel ponga un pie en el presente su cuerpo comenzará a envejecer, consumiéndose ante los atónitos ojos de los personajes, hasta quedar reducido a polvo en apenas unos segundos. Contemplar este espectáculo estremecedor requerirá de los personajes una prueba de Entereza de estupor a dificultad media (15, 1/m).

Borrar el lienzo para reutilizarlo —o destruirlo—, como puedes imaginar, también acaba con la vida de cualquiera atrapado en el interior del mismo.

Si son capaces de mantener con vida a Marcel el tiempo suficiente, descubrirán que Van Weyden quería viajar hasta una casa concreta, en la que pretendía adquirir un tomo de conocimiento arcano al que se refería como el “Libro Rojo”. Tras recuperar el libro, su maestro y él debían regresar de nuevo hasta su época, para lo cual necesitaban encontrar y reutilizar el cuadro, que el resto de alumnos habrían dejado escondido en un lugar que debería perdurar a lo largo del tiempo —algo que el Maestro ya había hecho con anterioridad en otros viajes—. Desconoce por completo lo que ha podido pasar con el pintor y, si los personajes logran convencerle de que han pasado varios siglos y que Van Weyden desapareció tras este viaje, Marcel se hundirá visiblemente.

MARCEL STEGENGA

Concepto: Aprendiz aventajado de Bastien Van Weyden.

Cita: “Algún día el Maestro nos hará partícipes de la Verdad Nunca Revelada.”

FORTALEZA	2	Constitución endeble
REFLEJOS	6	Talento natural
VOLUNTAD	4	“Sí, Maestro”
INTELECTO	5	Domina varios campos

- 4 Trabajar sin descanso
- 1 Sus manos son su vida
- 3 De natural solitario
- 6 Captar el conjunto
- 3 Demasiado sincero
- 4 Educado en el siglo XV
- 6 Pintor, poeta y escultor
- 4 Conoce parte de la Verdad
- 3 Leer la telaraña del caos

Aguante: 3

Resistencia: 9

Entereza: 6

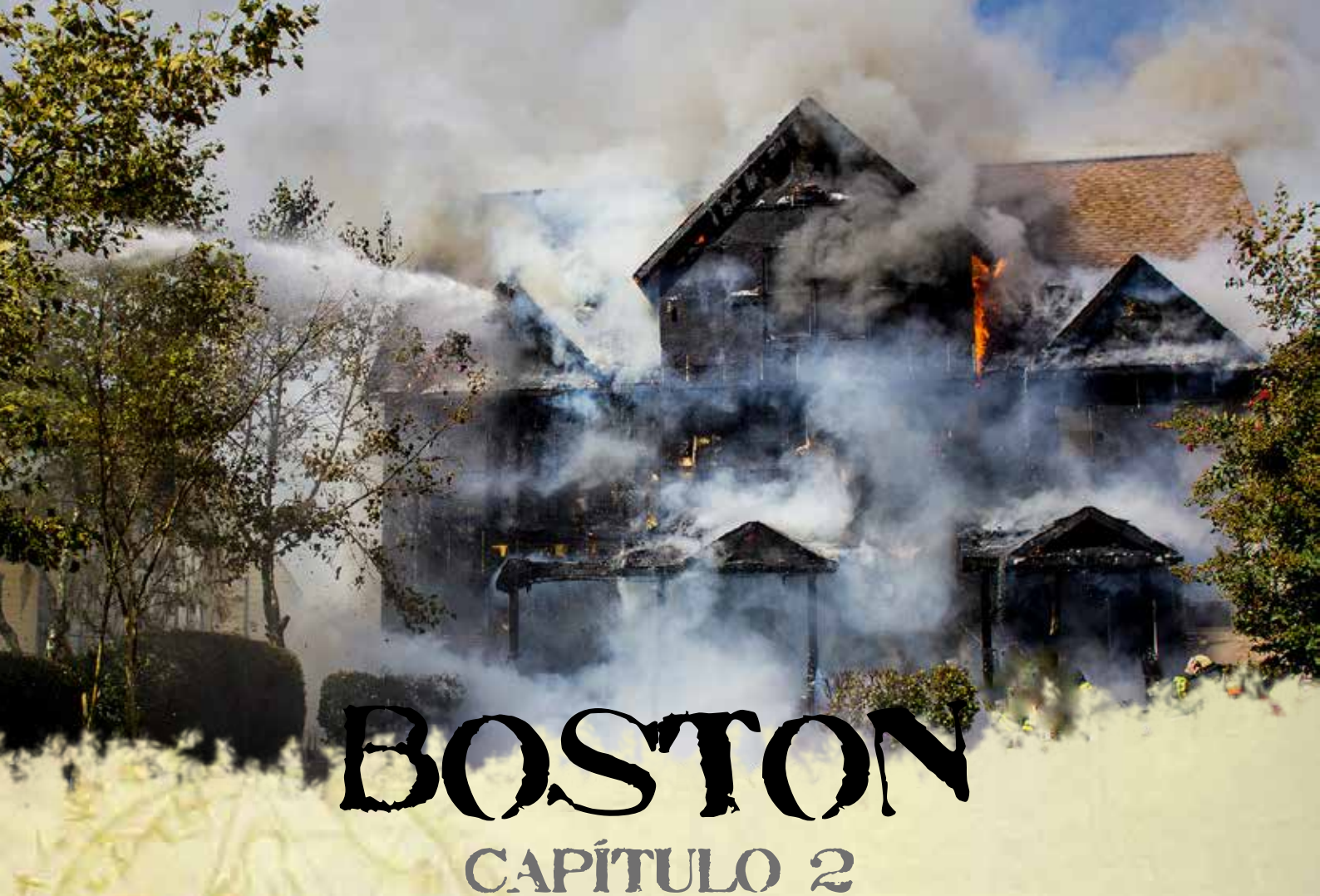
Estabilidad mental: 18

Iniciativa: 8

Defensa: 15

Bonificaciones al al daño: +0

Degeneración: 1 Sus obras reflejan parte del caos que contempla en sus visiones.



BOSTON

CAPÍTULO 2

BUSCANDO LA CASA QUEMADA

A estas alturas los personajes ya estarán convencidos de que la casa que aparece representada en la obra de Van Weyden se corresponde con una vivienda real que, de forma sorprendente, debe continuar en pie y en las mismas condiciones que aparecen reflejadas en la pintura. Con estos datos en la mano y sabiendo que el estilo arquitectónico de la casa se corresponde con una época y una zona concreta del país, es cuestión de navegar por internet o bucear en hemerotecas en busca de pistas.

Si realizan una búsqueda de imágenes a través de la red, partiendo de una fotografía de la casa tomada directamente del tríptico y comparándola con imágenes similares, conseguirán encontrar lo que buscan si superan una prueba de Intelecto + 📖 o 🗑 a dificultad media (15). Tras descartar varias imágenes que no se corresponden con la pintura, darán con una en la que se muestra una casa idéntica a la pintada por Van Weyden. Se trata de una fotografía tomada a mediados de los años 70 y publicada en un libro titulado “Casas malditas de Norteamérica”. El enlace los llevará a la web de un aficionado a los sucesos paranormales que cuenta algunos detalles sobre la vivienda, asociada a un terrible crimen y posteriormente objeto de un incendio, en el que murieron un vagabundo y su perro que se alojaban en el lugar. Los hechos ocurrieron a finales de la década de los cincuenta. Según la web, aún hoy día los vecinos se mantienen alejados de la casa, que es objeto de las típicas aventuras de niños y adolescentes desde hace décadas. Estos mismos vecinos afirman que en ocasiones se escuchan ladridos dentro de la vivienda, proferidos por el fantasma del perro que aún merodea por el interior. La vivienda se encuentra en Boston Este, en el número 13 de la calle Lubec.

Si comienzan la búsqueda a partir de artículos o noticias sobre incendios en la costa este, la abrumadora cantidad de resultados hará que pierdan mucho tiempo en una criba lenta y complicada. Necesitarán superar una prueba de Intelecto + 📖 o 🗑 a dificultad difícil (20) para dar con lo que les interesa. Si ya han encontrado algún dato previo, como la dirección de la vivienda o la fecha aproximada del incendio, encontrarán lo que buscan de inmediato: el artículo del Boston Herald, fechado en Octubre de 1959, que hace referencia al incendio.

El propio artículo sobre el incendio hace referencia al asesinato que tuvo lugar justo un año antes en la misma casa, en el que la dueña murió a manos de su propio hijo. Con estos datos en la mano encontrar el artículo del año anterior, fechado en Agosto de 1958, es igualmente inmediato.

Una vez localizada la casa, no les resultará difícil obtener algún dato adicional sobre la misma, aunque tendrán que recurrir al registro de la propiedad de Boston o hacerse con un ejemplar de “Casas malditas de Norteamérica”. Por cualquiera de estos métodos descubrirán que la casa pertenece en la actualidad a Thomas Atkinson, hijo de la fallecida Roselyn Atkinson, quien a su vez heredó la casa de un tal Leroy Curie.

Sobre la vivienda pesa una orden de derribo por parte del ayuntamiento de Boston. La orden lleva pendiente de ejecución desde hace más de diez años y, aunque nadie está seguro de los motivos de este retraso, todo apunta a una falta de interés por parte del consistorio local, ya que la vivienda está ubicada en uno de los barrios más desfavorecidos de la ciudad.

Boston Her

Miércoles, 27 Agosto, 1958

Macabro asesinato

La pasada noche un terrible suceso tuvo lugar en el número 13 de Lubec St, en el conocido Barrio Este. Eran aproximadamente las tres de la madrugada cuando los vecinos fueron despertados por una serie de gritos y golpes provenientes del citado número.

Cuando la policía acudió al lugar, encontraron el cuerpo sin vida de la propietaria de la vivienda, la señorita Roselyn Atkinson, muerta a golpes propinados con un candelabro de bronce. Junto a ella, abrazado a un libro y balbuceando incoherencias (según testigos

presenciales) se encontraba su hijo Thomas, de 21 años de edad, quien presentaba numerosos cortes en diferentes partes del cuerpo, que podrían haber sido auto infringidos.

El informe preliminar del detective encargado del caso apunta a un ataque provocado por un brote psicótico, por lo que el joven ha sido internado de forma preventiva en el Sanatorio Springhaven de la cercana localidad de Arkham.

INVESTIGANDO A LEROY CURIE

Los personajes podrán encontrar algo de información sobre este curioso personaje realizando una búsqueda sencilla por la red, donde hay varias páginas que lo mencionan:

Leroy Curie fue un prestigioso paleontólogo de mediados de los años 30, autor de un libro de cierto éxito titulado "La paleontología y tú". Participó en numerosas expediciones a diferentes partes del globo, colaborando en numerosos estudios de investigación.

Su último viaje fue a Tanzania, el lugar donde se encuentran localizados los asentamientos humanos más antiguos del planeta. La expedición se prolongó durante varios años, desde enero de 1937, hasta su triste final. Corría el año 1941 y las cosas no fueron bien para la expedición. Durante su exploración al cráter del volcán Ngorongoro, la expedición fue atacada por una tribu salvaje de la zona. Toda la expedición falleció, aunque los cadáveres de algunos de sus miembros —incluido el del propio Leroy Curie— jamás fueron encontrados. Algunos artículos hacen referencia a rumores sobre prácticas caníbales por parte de algunas de las tribus que habitan los alrededores del volcán.

Leroy murió sin familia ni descendencia conocida. Su heredera —de la casa de Boston y el resto de las escasas propiedades del paleontólogo— fue la señorita Roselyn Atkinson. Al parecer la señorita Atkinson era la secretaria y asistente personal del señor Curie, quizás su pareja según algunas fuentes y rumores no confirmados. Roselyn también formaba parte de la expedición, pero abandonó Tanzania y regresó a los Estados Unidos meses antes del desgraciado suceso.

Otro artículo relaciona a Leroy Curie con unas extrañas muertes acaecidas en Arkham poco antes de su partida hacia Tanzania, en un caso que conmocionó a la prensa durante semanas. Varias personas, todas las cuales habían asistido días antes a una reunión privada de carácter científico, fueron víctimas de accesos psicóticos que los llevaron a cometer terribles asesinatos sobre personas de su entorno cercano. El señor Curie, quien también había asistido a la reunión, colaboró con la policía de Arkham durante las investigaciones posteriores. Durante las investigaciones se llevaron a cabo varios arrestos y, aunque el caso quedó en un puto muerto tras la dimisión y posterior desaparición del detective encargado del mismo —un tal Félix Strode—, finalmente fue dado por cerrado al no producirse nuevos asesinatos.

INVESTIGANDO A ROSELYN ATKINSON

A raíz de su asesinato a manos de su hijo, algunos periódicos indagaron en su vida y existe en la red algo de información sobre ella que los personajes podrán localizar con facilidad:

Roselyn Atkinson trabajó como asistente personal y secretaria de un reputado paleontólogo de finales de los años treinta llamado Leroy Curie, con el que se le supone algún tipo de relación íntima. Las sospechas sobre este extremo parecen ciertas si se tiene en cuenta que Roselyn dio a luz a un niño en Noviembre de 1937, al poco de regresar de Tanzania, hasta donde había viajado acompañando al señor Curie y su expedición en Enero de ese mismo año. En ningún registro consta el nombre del padre de la criatura, que fue bautizado como Thomas en honor a su abuelo materno.

Años después fue nombrada heredera del señor Curie, tras la trágica muerte del paleontólogo y de toda su expedición a me-

Boston Her

Viernes, 16 Octubre, 1959

Vagabundo muere en un incendio

Un terrible suceso paralizó ayer el pequeño vecindario de East Boston. A primera hora de la mañana, los vecinos alertaron a los bomberos al detectar unas extrañas luces, que parecían ser llamas, en el interior de una residencia abandonada.

Para cuando las brigadas anti-incendios se personaron en el lugar, el fuego se extendía con violencia por toda la fachada. Los esfuerzos del personal de bomberos permitieron extinguir el fuego antes de que se propagara a las viviendas colindantes.

Al parecer el fuego podría tener su origen en un intento de combatir el frío por parte de un vagabundo que llevaba varios días refugiado en el interior de la casa junto a su perro, según los vecinos. Tanto el vagabundo como el animal habrían perecido consumidos por las llamas.

La misma vivienda, en el número 13 de Lubec St, fue también testigo de un terrible asesinato el año pasado, por lo que los vecinos comienzan a mirar el lugar con cierto temor supersticioso.

diados de 1941. Una de las propiedades recibidas en la herencia fue la antigua residencia de su empleador en la ciudad de Boston, una vivienda en el número 13 de la calle Lubec, lugar al que se trasladó a mediados de los años 40.

Rosalyn falleció en Agosto de 1958, asesinada por su hijo de 21 años durante lo que fue diagnosticado como un brote psicótico. Los vecinos escucharon gritos y golpes en la vivienda, encontrando al joven junto al cadáver de su madre balbuceando incoherencias y abrazado a los restos de un libro (más detalles en el artículo de prensa correspondiente).


El joven Thomas Atkinson fue internado pocos días después en el Sanatorio Springhaven de Arkham.

LA CASA MALDITA DE BOSTON ESTE

No tardarán mucho los personajes en acudir a curiosear al número 13 de la Calle Lubec, en Boston Este.



El barrio no es lo que era en los años treinta. En la última década se ha convertido en una zona marginal, poblada principalmente por inmigrantes y con un índice de delincuencia que crece año a año.

La casa se encuentra en un estado ruinoso, transmitiendo la sensación de que se puede venir abajo en cualquier momento. Entre los restos de tierra y escombros de lo que era el jardín delantero se puede ver un viejo cartel que prohíbe el paso. Pegatinas del ayuntamiento, parcialmente arrancadas de puertas y ventanas, informan del estado de la casa y el peligro que entraña entrar a su interior, anunciando el futuro derribo de la misma. Todavía se pueden apreciar algunos restos de cinta policial en las ventanas de la planta baja. Las casas de ambos lados se encuentran cerradas y a la venta.



Los vecinos no son demasiado habladores, pero una pizca de persuasión y unos billetes pueden conseguir que uno o dos suelten la lengua, siempre que los personajes superen una prueba de Voluntad +  a dificultad media (16). Mientras se muevan por el barrio tendrán la constante sensación de estar siendo observados por el vecindario, quien no ve con buenos ojos la presencia de extraños husmeando en sus cosas.

Si logran hablar con alguien, les confirmará que la casa lleva en el mismo estado “desde siempre”. El lugar se ha convertido en la típica experiencia de adolescentes que se enfrentan a su miedo a los fantasmas pasando una noche en el lugar. Hay quien asegura que los espíritus del vagabundo y su perro siguen ahí dentro y que, a veces, una sombra se ve aparecer por la ventana de la planta superior. Los chicos suelen jugar a “invocar a Charlie” en el porche de la planta baja de la casa, pues ese es el nombre con el que han bautizado al fantasma.


Entrar a la casa no supone un problema. Tanto la puerta delantera como la trasera se pueden abrir con cierta dificultad, pero no impiden el acceso, que también es posible por la mayoría de ventanas de la planta baja. El interior está muy dañado, sobre todo las plantas superiores y la escalera, que se comportó como una chimenea durante el incendio. La planta baja es la que ha sufrido menos los efectos del fuego.

Para subir a la primera planta hace falta una prueba de Reflejos +  a dificultad fácil (13), fallarla supone dar con algún escalón roto o sufrir una pequeña caída que causará el C puntos de daño. El acceso a la segunda planta es aún peor, requiriendo una prueba de Reflejos +  a dificultad media (18). Fallar esta

segunda prueba supone caer de regreso todo el trayecto hasta la planta baja, recibiendo mM puntos de daño. En ambas plantas hay restos de mobiliario quemado, pero nada de utilidad.

Una trampilla de metal retorcido cierra el acceso a la buhardilla. La escalera de madera ardió completamente y ya no existe, y el estado del techo deja intuir que moverse por la buhardilla probablemente causará que se desprenda. Aun así, si desean subir tendrán que superar una prueba de Reflejos +  a dificultad difícil (22). Un fallo provocará que el suelo se hunda bajo sus pies, cayendo a la planta inferior y recibiendo m puntos de daño. La caída romperá parte del suelo amenazando con arrojarlos aún más abajo y los personajes deberán superar otra prueba con la misma dificultad e idéntico resultado que la necesaria para subir hasta esta segunda planta —esto es, Reflejos +  (18) y daño mM en caso de fallo—.


Si logran subir, en el reducido espacio de la buhardilla no queda nada, todo ha sido reducido a cenizas y solo un milagro permite que la estructura de la casa continúe manteniendo su forma a duras penas. A pesar de todo hay algo que llamará inmediatamente su atención: en medio de la sala verán el cuerpo carbonizado de un hombre, sentado y encorvado sobre sí mismo, agarrado a una caja de madera que, por alguna razón inconcebible, ha sobrevivido al incendio sin una sola quemadura. La combinación de ambas visiones requerirá de una prueba de Entereza de estupor a dificultad media (15), para un daño 1/m.

Acercarse a la caja implica poner en riesgo una vez más la maltrecha estructura de la buhardilla, por lo que podrán optar por intentar “pescarla” de alguna forma ingeniosa o acercarse con mucho cuidado. En ambos casos necesitarán superar una prueba de Reflejos +  a dificultad media (16) en caso de que tengan forma de “pescar” la caja, o a dificultad difícil (22) si deciden acercarse. El fallo, en cualquier caso, tendrá las mismas consecuencias: el suelo cederá y caerán a la planta inferior como indicamos anteriormente.

Por supuesto, si la buhardilla termina cediendo en cualquier caso, el cuerpo carbonizado y la caja que sujeta también caerán junto con los personajes.

Tanto si consiguen recuperar la caja en la buhardilla como si lo hacen tras caer una o varias plantas, mover lo más mínimo el cuerpo del vagabundo lo reducirá a cenizas y provocará la aparición de su eterno guardián: Charlie Jr. Una forma fantasmal con la apariencia de un perro se abalanzará sobre el personaje que haya “moleestado” a su amo. Ver esta aparición obligará a todos los presentes a superar una prueba de Entereza de Miedo, a dificultad (15) para un daño m/M.

LA CAJA DEL VAGABUNDO

Si logran hacerse con la caja, lo primero que llamará su atención de la misma —más allá de que no parece haber sufrido daños por fuego— son sus tallas y grabados, repletos de símbolos tribales de origen africano. Un estudio de estos grabados, mediante una prueba de Intelecto +  a dificultad fácil (12) permite identificar la mayoría de símbolos como protectores, relacionados con la naturaleza y los elementos. La madera con la que está realizada parece poco común y será necesaria la intervención de un auténtico experto si quieren averiguar su origen, pues ha sido fabricada a partir de madera de baobab.

En su interior, a salvo de las llamas, encontrarán varias cartas escritas por Leroy Curie a su hijo Thomas. Bajo las cartas hay

EL FANTASMA DE CHARLIE JR

Concepto: Perro fiel más allá de la muerte

FORTALEZA	1	Inmaterial
REFLEJOS	5	Atravesar paredes
VOLUNTAD	5	Amistad eterna
INTELECTO	1	Guardián

- 5 No puede cansarse
- 5 Mordedura del más allá

Aguante: 3 **Resistencia:** 9

Iniciativa: 5 **Defensa:** 15

Bonificaciones al al daño: +2

No se le puede dañar físicamente salvo mediante magia y no sufrirá penalizaciones por estar herido hasta que reciba todo el daño de Resistencia y desaparezca. Tampoco es posible causarle daño de Estabilidad Mental. No perseguirá a nadie que abandone la vivienda ni se alejará de los restos del vagabundo mientras quede alguien cerca.

oculta una pequeña flauta de unos quince centímetros, de aspecto basto y descuidado, tallada en madera. Un examen detallado permite distinguir grabadas en su superficie sutiles tallas con motivos tentaculares y horrendos. Si buscan información sobre la flauta, con una prueba de Intelecto + 5 a dificultad difícil (20), podrán identificarla como una "Flauta del Abismo" (*Cultos Innombrables*, página 206). La caja es lo bastante grande como para acoger un libro en su interior, aunque no hay ninguno.

La primera de las cartas está fechada en 1938, y la última en 1941. En ellas, Leroy cuenta a su hijo las investigaciones en las que está envuelto, con la intención de que un día pueda seguir sus pasos. Con un lenguaje grandilocuente, cargado de simbolismo y referencias a los Mitos, habla sobre la búsqueda de algo mucho más grande y antiguo que el hombre, cuyos secretos está "muy cerca" de revelar. Hace numerosas referencias a los sagrados textos del "Libro Rojo", los cuales, según afirma en sus cartas, lo pusieron en el camino de las grandes verdades que hay "más allá y por encima del hombre".

De una de sus últimas cartas se puede deducir que fue enviada junto con el libro, ya que afirma que le hace entrega del mismo por temor a perderlo a manos de los siervos "del Dios" que "se niegan a permitirme el acceso a la montaña sagrada en la que Él se encuentra". La última frase de Leroy en sus cartas reza así: "Voy a aprender de Él y me acogerá como su pupilo pues estas mentes simples no pueden abarcar su grandeza".

Pero el libro no está...

EL REGRESO DE LOS DILETANTES

El hecho de que los personajes hayan conseguido el cuadro no hará que los Diletantes dejen de estar interesados en él. Si Bancroft sigue con vida, sus propias investigaciones le habrán llevado a localizar la vieja residencia de Leroy Curie en Boston y llegará aquí poco después de que lo hagan los personajes.

El cultista británico recurrirá a sus guardaespaldas y a media docena de matones contratados en las calles del barrio para intentar hacerse con la obra. Bancroft y sus hombres no dudarán en matar a los personajes para lograr su objetivo -los matones del barrio se lo pensarán algo más si la cosa comienza a descontrolarse- aunque, si ignora donde tienen guardado el tríptico de Van Weyden, intentará capturar al menos a uno de los personajes con vida para interrogarlo.

Por supuesto, si las cosas pintan malas para él, huirá en cuanto tenga oportunidad... pero solo para regresar más adelante e intentarlo de nuevo.

MATONES DE BOSTON ESTE

Concepto: Gente de mal vivir dispuesta a todo.

Cita: "No deberías haber pisado nuestro barrio, amigo."

FORTALEZA	4	Forjado en las calles
REFLEJOS	3	Nervios a flor de piel
VOLUNTAD	3	Tipo duro
INTELECTO	2	No pudo estudiar

- 5 El barrio es suyo
- 5 Partirte las piernas
- 4 Amenazar con la mirada
- 5 "Tú no eres de aquí"
- 6 Huir de la poli
- 2 Conoce sus derechos
- 2 Trabajos ilegales

Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12
Iniciativa: 4 **Defensa:** 13
Bonificaciones al al daño: +2/+1



SPRINGHAVEN

CAPÍTULO 3

UNA VISITA A SPRINGHAVEN

El Sanatorio Springhaven está situado en una zona de colinas a las afueras de Arkham. Un paraje aislado y un tanto inhóspito al que conduce una única carretera que, incluso hoy en día, no es más que una pista de tierra prensada sin asfaltar.

El Sanatorio fue construido a principio de los años treinta por el doctor Otto Vock, un renombrado alienista de origen teutón. El Dr. Vock llegó a los Estados Unidos sin apenas recursos pero, merced a un buen casamiento con una rica heredera, pudo construir su sanatorio y prosperar en la comunidad médica del país. Con los años publicó un libro que llegó a alcanzar bastante popularidad, titulado “Límites de la mente humana”.

Tras la muerte de su mujer, asesinada por un amigo del doctor en extrañas circunstancias —en las que también se vio envuelto el paleontólogo Leroy Curie—, el Dr. Vock desapareció de forma misteriosa y para siempre. Como consecuencia de esta desaparición el sanatorio permaneció cerrado por espacio de varios meses y sus pacientes redistribuidos en otras instituciones cercanas. El lugar reabrió sus puertas de forma oficial casi un año después, cuando la orden de religiosas “Siervas del Plan de Dios” se hizo cargo del sanatorio con el beneplácito de las autoridades del estado de Massachusetts. Las monjas de esta orden siguen administrando el sanatorio en la actualidad.

Si contactan con el sanatorio preguntando por Thomas Atkinson, dan alguna explicación razonable y superan una prueba de Voluntad + 🗨️ a dificultad fácil (12), las monjas les confirmarán que ese paciente sigue internado en la institución a sus 78 años de edad. Si solicitan algo más de información y se intere-

san por la salud del señor Atkinson, les indicarán que para eso tienen que pedir una cita con la directora Lane.

Si fuerzan un poco la situación podrán conseguir que les comuniquen con la directora, una monja veterana, que ya ha vivido mucho y que será bastante más complicada de convencer. Será necesario superar una prueba de Voluntad + 🗨️ a dificultad media (17) y aportar buenas razones para que acceda a dar detalles privados de su paciente por teléfono. Por supuesto también pueden concertar una cita para acudir en persona, en cuyo caso la directora será mucho más receptiva y podrán menos reparos a la hora de compartir la información.

Un modo diferente de acceder a todos estos detalles es a través del sistema informático del sanatorio, el cual es bastante antiguo y puede ser pirateado con relativa facilidad. Si alguno de los personajes cuenta con los conocimientos adecuados tan solo necesitará superar una prueba de Intelecto + 🕸️ a dificultad media (15) para entrar al sistema y campar por él a sus anchas.

EL EXPEDIENTE DE THOMAS ATKINSON

El diagnóstico del paciente es de esquizofrenia paranoide. El estado consciente del enfermo es normal; su actitud psíquica se caracteriza por un marcado egocentrismo y un aislamiento casi total, expresa una importante pérdida de contacto con la realidad, manifestando ideas delirantes (persecución, intentos de envenenamiento, influencias extrañas, brujería, etc.) y sufriendo trastornos de la percepción (en algunos casos alucinaciones de tipo auditivo, en las que «oye» voces amenazadoras

o críticas). Las causas de su estado pueden ser variadas y, al no tener familiares vivos que aporten información, no se conocen con exactitud. En pacientes con esta enfermedad, la alteración de la personalidad puede suceder de forma gradual o repentina, como parece ser el caso del Sr. Atkinson. El contacto con el paciente resulta cada día más difícil, ya que éste se retrae cada vez más en su propio mundo.

A nivel físico, el cuerpo de Thomas está surcado de pequeñas cicatrices producto de heridas auto infringidas, todas ellas sufridas antes de su internamiento en Springhaven. Al ser tan antiguas, de algunas apenas se intuye el rastro hoy día. Varias de ellas se encuentran situadas en lugares en los que es realmente difícil que alguien se las haga a sí mismo con cierta precisión. En el informe de Thomas hay varias fotografías de su cuerpo desnudo, tomadas algunos años después de su internamiento, en las que se pueden apreciar algunas de estas cicatrices.

Thomas no tiene familia y no ha recibido una sola visita en todos estos años. Durante mucho tiempo su único consuelo fueron las entrevistas que mantenía con la directora del sanatorio en aquellas fechas, la cual, por alguna razón desconocida, se sentía muy cercana al paciente. Todo el que lleva algún tiempo en este lugar recuerda a la Hermana Harriet.

LA HERMANA HARRIET

El nombre de la hermana Harriet no pasará desapercibido a los personajes si han estado leyendo acerca de los misteriosos crímenes que ocurrieron en Arkham en los años treinta. Su nombre aparece asociado a los del detective Félix Strode, Leroy Curie, Roselyn Atkinson e, incluso, Irina Krilov, autora de la primera edición del libro “Casas malditas de Norteamérica”, todos los cuales estuvieron implicados, de un modo u otro, en aquel turbio asunto, ya que formaron parte de los asistentes a

HERMANA GENEVA LANE

Concepto: Monja y directora del Sanatorio Springhaven.

Cita: “Como comprenderán, la salud de nuestros pacientes es lo primero.”

FORTALEZA 2 Octogenaria
REFLEJOS 3 Su pulso sigue firme
VOLUNTAD 5 Fortaleza de carácter
INTELECTO 4 Educación universitaria

- 🦿 1 Se apoya en un bastón
- 🦿 3 Bastonazo en la espinilla
- 👁️ 6 Más sabe el diablo por viejo
- 🗨️ 5 Le gusta discutir
- 🗨️ 4 “Eso es confidencial...”
- 👩 5 No siempre fue monja
- 👩 5 Doctora en psiquiatría

Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0

CONEXIÓN TANZANIA Y DIMENSIÓN Y



Todas las referencias a los crímenes de Arkham que aparecen en el texto, forman parte de una partida jugada con anterioridad por el mismo grupo de juego que participó por primera vez en “Conexión Tanzania”: las infames Viudas de Don Vicente. Aquella partida, titulada “Dimensión Y”, forma parte de un suplemento para el juego de rol *El rastro de Cthulhu* llamado “Asombrosos relatos arcanos” —ambos publicados por la editorial Edge Entertainment—. Si tienes interés por saber lo que ocurrió durante aquella partida, no dejes de echar un vistazo a los canales de las Viudas o a su blog. Si tienes ocasión de jugarla, puede ser un magnífico preludio o una interesante precuela para esta aventura que tienes entre manos, aunque necesitarás adaptar el sistema.

la demostración científica que dio origen a los crímenes. Si han visitado también la vieja casa de Leroy Curie y han escuchado —o vivido en primera persona— las leyendas que hablan sobre el vagabundo y el perro, también recordarán ahora que en los artículos sobre aquellos crímenes se menciona de pasada a un vagabundo llamado Charlie Allred, quien iba a todas partes acompañado de un chucho callejero al que llamaba Charlie Jr.

Si visitan finalmente el sanatorio, mencionar el nombre de la hermana Harriet, aunque sea solo de pasada, provocará que algunas novicias se persiguen al escucharlo. La directora puede confirmarles la existencia de rumores que corren por el sanatorio, que afirman que el espíritu de la hermana aún vaga por el lugar velando por todos los allí presentes, cuidadores y pacientes. Su antiguo despacho permanece vacío, sin reutilizar por nadie, cerrado desde su muerte en una especie de homenaje. Una prueba de Intelecto + 🦿 o 👁️ a dificultad media (15) les dejará claro que la directora no ha sido del todo sincera con esta última afirmación y que la sola mención del nombre de la hermana la pone un tanto nerviosa.

Si se interesan por su fallecimiento, la directora les contará que la hermana Harriet murió en África, donde se retiró tras renunciar a la dirección del sanatorio, decidida a dedicar sus últimos años de vida como misionera, entregada a los demás. Su destino fue la lejana Tanzania. Eso ocurrió a finales de los años 60, tras sobrevivir milagrosamente a un terremoto que casi destruye Springhaven.

VISITANDO A THOMAS ATKINSON

Conseguir ver a Thomas no será nada sencillo sin una autorización por parte de sus médicos, de la directora o del juzgado, para lo cual necesitarán una mezcla de buenos argumentos y elaboradas mentiras, refrendadas por una prueba de Intelecto + 🦿 a una dificultad que variará entre media (15) y difícil (25) en función de la táctica empleada por los personajes —y el criterio del Director de Juego—. También es posible intentar colarse en los jardines del sanatorio y ver al anciano en una de sus ocasionales salidas, en las que pasa casi una hora sentado en uno de los bancos, alejado del resto de internos y retraído en su propio mundo interior.

CELADORES DEL SANATORIO

Concepto: Protegen a los enfermos mentales de sí mismos.

Cita: “Normalmente es muy dócil, ¿sabe? Ha sido solo una pequeña crisis.”

FORTALEZA 4 Constitución robusta
REFLEJOS 3 Acudir de prisa
VOLUNTAD 3 Paciencia
INTELECTO 2 Del montón

- 👁 3 Rondas por el sanatorio
- 👁 4 Reducir al paciente
- 🗨 2 “Tranquilo, no pasa nada, suelta eso...”
- 👁 3 Revisar las habitaciones
- 👁 4 Rincones del sanatorio
- 📖 3 Aficionado a los crucigramas
- 👁 3 Nociones de enfermería

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12

Iniciativa: 4 **Defensa:** 12

Bonificaciones al al daño: +2/+1

Si logran acceder a él, solo descubrirán que Thomas parece estar completamente desconectado del mundo que lo rodea. No responde a ningún tipo de estímulo externo y permanece sumido en un permanente mutismo apenas salpicado de algún sonido gutural que escapa en ocasiones de su garganta. Lo que si podrán apreciar en persona son las numerosas cicatrices que pueblan su cuerpo y que en algún caso apenas se intuyen entre los pliegues de su piel envejecida y cubierta de manchas.

Si alguno de los personajes utiliza algún tipo de habilidad arcaica en presencia de Thomas, su reacción no pasará desapercibida. El hombre pasará de la pasividad más absoluta a un estado de enorme agitación que lo llevará a gritar, gesticular y autoleccionarse; primero, golpeándose con sus manos; después, recurriendo a métodos mucho más dañinos —utilizará cualquier elemento cortante que tenga a mano o comenzará a golpear su cabeza contra cualquier superficie a su alcance—. Los personajes —o los celadores si éstos no reaccionan a tiempo— tendrán que retenerlo por la fuerza, lo que no será difícil ya que el anciano apenas tiene el vigor necesario para mantenerse en pie. La crisis durará unos minutos y, aunque remitirá, el anciano no cesará de dedicar inquietantes e intensas miradas al personaje que utilizara la habilidad arcaica.

ESTUDIANDO LAS CICATRICES

Ya sea viéndolas a través de las fotografías o directamente en el cuerpo de Thomas, el entramado de pequeñas cicatrices que recorre su anatomía, no parece algo casual a ojos de los personajes. Algunos de los cortes semejan símbolos, otros parecen formar letras y todo el conjunto parece guardar algún tipo de mensaje oculto. Una prueba de Intelecto + 🧠 a dificultad me-

dia (17) permitirá unir algunos de estos elementos hasta conformar partes de un texto escrito en una antigua lengua africana: un dialecto del suajili carente de las actuales influencias árabes, inglesas y portuguesas.

Para conseguir unir todo el texto será necesario desnudar completamente a Thomas —el cuál no va a permitir que eso ocurra fácilmente— y ordenar los diferentes fragmentos diseminados por su cuerpo. Será necesario bastante trabajo pero finalmente podrán enlazar todo el texto correctamente para traducirlo. El siguiente párrafo es una pequeña muestra de lo que podrán leer una vez realizada la traducción:

“Un puñado de tentáculos brotan desde una masa gris oscura, un remedo de cuerpo, enorme y alargado, sin más rasgos distintivos que esos apéndices que tientan el aire. Un pequeño bulto en la parte superior de la criatura parece actuar como contenedor para el cerebro, los ganglios basales o cualquier otro órgano enfermo que gobierne la vida de este horror repugnante.”

Sin embargo no será lo único que encontrarán escrito en su cuerpo, también hallarán otros fragmentos escritos en una lengua desconocida pero, al mismo tiempo, familiar para los cultistas. Una lengua que es utilizada en letanías y conjuros arcanos.

Será necesario superar una prueba de Intelecto + 🧠 a dificultad difícil (23) para ordenar correctamente el texto hasta obtener lo siguiente:

Ce'haie ep-ngh flhur G'arne fhtagn,

Ce'haie fhtagn ngh Shudde-M'ell.

Hai G'harne orr'e ep fThur,

Shudde-M'ell ican-icanicas fThur orr'e G'harne.

Una vez organizados todos los textos los personajes se hallarán frente a una colección de elementos que funcionan de forma similar a un tomo de los Mitos y que parecen centrar su conocimiento en un tipo de seres en concreto: los Chthonian.

Extractos del Libro Rojo

Complejidad: 18

Aspectos:

- Thomas Atkinson escribió fragmentos del Libro Rojo sobre su propio cuerpo.
- Los textos están desordenados y escritos en un dialecto del suajili.
- Algunas cicatrices son tan antiguas que casi no se aprecian.

Habilidades arcanas:

- 👁 Contactar con un Chthonian (7)
- 👁 Signo rojo de Shudde-M'ell (5)

Poderes superiores:

- Llamar a Shudde-M'ell

Ocultismo: 3

NUEVA HABILIDAD ARCANAL CONTACTAR CON UN CHTHONIAN



Este conjuro, en forma de canción, permite al cultista localizar, contactar y/o atraer a un Chthonian hasta el lugar en el que se encuentra. Para que la habilidad tenga éxito es necesario que exista alguna de estas criaturas en las cercanías o que el cultista haya tenido contacto previamente con una de estas criaturas, a la que podrá alcanzar con su mente sin importar el lugar del planeta en la que esta se encuentre. Contactar con la criatura mediante este conjuro otorga al cultista la oportunidad de someter y controlar a estas criaturas, aunque existe el riesgo de fallar y ser, en su lugar, controlado por ellas.

Ejemplos de uso:

Un **uso menor** del poder permite localizar y/o contactar con una de estas criaturas que se encuentre en el entorno del lanzador —entendiendo por entorno varios kilómetros a la redonda—. Una vez establecido el contacto será la criatura quien decida mantenerlo o interrumpirlo.

Un **uso intermedio** del poder permite atraer y/o atar a una de estas criaturas que se encuentre en el entorno del lanzador, o contactar con una que se encuentre en cualquier punto del mismo continente. Atar a la criatura requiere de una prueba enfrentada de Voluntad, quedando el perdedor a merced del vencedor.

Un **uso mayor** del poder permite atraer a una pequeña hueste de estas criaturas, desatando un terrible terremoto en la zona en la que se reúnan. Venciendo en una prueba enfrentada de Voluntad es posible dirigir a las criaturas hacia un punto concreto del mundo.

Entrar en contacto con la mente de un Chthonian por primera vez requiere de una prueba de Entereza de Miedo (15) para un daño (m/M).

NUEVO PODER SUPERIOR LLAMAR A SHUDDE-M'ELL




Mediante este poder el cultista puede convocar al más grande y poderoso de todos los Chthonian, el gran Shudde-M'ell, un ser cuyo conocimiento y edad supera a la de cualquiera de sus hermanos de raza. Para que este poder tenga éxito es necesario realizarlo en las cercanías de un volcán activo, lugar por el que hará su entrada la criatura. El ritual exige interpretar una melodía concreta utilizando una *Flauta del Abismo* o algún otro instrumento musical dotado de poder arcano. La melodía debe reproducirse de forma constante y sin errores por espacio de una hora aproximadamente. Pasado ese tiempo se realiza la prueba conveniente y, si tiene éxito, Shudde-M'ell hará su aparición —lo que provocará un sismo en los alrededores y la inevitable entrada en erupción del volcán—.

Por supuesto, este poder no permite controlar ni contener a Shudde-M'ell de ninguna forma, por lo que los cultistas deberán tener bien claro los motivos para llamarle.

Complicación: su llegada provoca un terremoto y la erupción del volcán.


BUSCANDO EL LIBRO ROJO



Si los personajes se interesan por el libro que Thomas acunaba en sus brazos cuando fue encontrado por la policía, la directora Lane lo recordará, aunque no estará muy segura de su destino. Sí recuerda que la hermana Harriet lo guardó en su despacho tras quitárselo a Thomas. La hermana era de la opinión de que el libro estaba relacionado con la psicosis de su paciente y decidió estudiarlo a fin de intentar dar con alguna clave que permitiese ayudarlo en su recuperación, aunque finalmente no fue de ninguna ayuda.

Será necesario superar una prueba de Voluntad +  a dificultad difícil (20) para que la directora les conceda permiso para entrar al antiguo despacho de la hermana Harriet. La mujer los acompañará y abrirá la puerta con un ligero temblor en sus manos que no pasará desapercibido a los personajes. Un par de novicias que pasarán por el pasillo justo en el momento en que la directora esté abriendo la puerta, acelerarán el paso y se persignarán de forma ostensible.

La directora no entrará al viejo despacho, en su lugar se disculpará aludiendo a ciertas obligaciones de su cargo y les entregará a los personajes las llaves, rogándoles que se las devuelvan a ella o las entreguen a la hermana que se encuentra en el mostrador de recepción antes de abandonar el hospital. Luego se marchará con cierta prisa, dejándolos a solas y, sin duda, un tanto desconcertados.

El interior del despacho huele a cerrado y se percibe una ligera sensación húmeda en el ambiente. La estancia no tiene ventanas ni más salidas que la puerta que dejan a su espalda. Domina el espacio un escritorio de madera de grandes dimensiones, mientras que las paredes están cubiertas por estanterías repletas de libros —relacionados con la psiquiatría en su mayoría— y algunos adornos de carácter religioso. En un hueco entre dos estanterías descansa un enorme cuadro de dos metros de alto y unos ochenta centímetros de anchura, en el que pueden ver un retrato de cuerpo entero de la hermana Harriet.

Examinar los volúmenes de la estantería les llevará un buen rato. La falta de luz —por mucho que lo intenten no lograrán encender ninguna de las lámparas del despacho— y la gruesa capa de polvo que los cubre, no facilita reconocer el color de los volúmenes. Eso, suponiendo que el Libro Rojo siga manteniendo o haya tenido alguna vez las cubiertas de ese color. Un prueba de Intelecto +  a dificultad fácil (12) será suficiente para descartar su presencia en las estanterías tras treinta minutos de intensa búsqueda.

El enorme escritorio tiene sobre él —y bajo la capa de polvo— algunos utensilios de escritura, un viejo reloj que lleva años sin funcionar y algunos utensilios médicos comunes (estetoscopio, termómetro y elementos similares). En los cajones hay documentos antiguos, papeles en blanco y algún objeto personal olvidado hace tiempo. El último cajón permanece cerrado, pero es posible forzarlo con una prueba de Fortaleza +  o  a dificultad media (15). En su interior hay un viejo revolver descargado, una caja con munición —que parece encontrarse en buen estado— y un rosario de cuentas de madera con el cordel tan pasado que, en cuanto alguien lo coja, se deshará en las manos desparpamando las cuentas por el suelo.

Si los personajes intentan localizar el foco de humedad, si examinan el retrato de la hermana Harriet o si, simplemente, deciden explorar a fondo la habitación, podrán realizar una prueba

de Intelecto + ⑥ a dificultad difícil (20). Si la superan descubrirán que el retrato oculta algo sorprendente: un hueco en la pared que se hunde en las profundidades bajo el sanatorio. En el interior del hueco, ligeramente sobre sus cabezas, hay una polea de la que cuelga un cable de metal, algo deshilachado en algunos puntos y cubierto de óxido. Si miran hacia abajo podrán ver que, aproximadamente una docena de metros por debajo de ellos, se encuentra la cabina de lo que parece un montacargas. Junto al hueco, tapado también por el cuadro, está el pulsador que debía hacer subir el montacargas hasta aquí y que, al igual que las luces del despacho, tampoco funciona.

Si los personajes deciden intentar bajar, descubrirán que el lugar es tan estrecho que es posible descender apoyándose con brazos y piernas en paredes opuestas. Si lo desean pueden también ayudarse del cable, en cuyo caso el Director de Juego debería entregar un punto de Drama para que el metal termine de deshilacharse y se rompa bajo el peso del personaje. Bajar trepando requiere superar dos pruebas de Reflejos o Fortaleza + ⑤ a dificultad media (15). Un fallo provocará la caída del personaje, que golpeará con violencia sobre el techo del montacargas sufriendo mM puntos de daño en caso de fallar la primera tirada y C de daño si falla la segunda. Si los personajes se las ingenian para sustituir el cable por una cuerda o utilizan la polea de algún modo igualmente ingenioso, solo deberán realizar una tirada para lograr descender y, además, podrán activar de forma gratuita el aspecto que acaban de crear.

El extraño sótano al que accederán los personajes —tras desmontar el techo del montacargas y cruzar a través de él— está compuesto por una única estancia cuadrada de unos diez metros de lado. No hay ningún tipo de luz, por lo que los personajes necesitarán aportarla ellos mismos para poder ver algo en este lugar. Ocupando la mayor parte del espacio se encuentran los restos de varias máquinas que parecen haber sido destruidas a golpes y que recuerdan en cierto modo a viejos proyectores de cine. En el estado en que se encuentran es imposible deducir su propósito original. Las máquinas —seis en total—

se encuentran formando un círculo alrededor de una jaula de metal de planta cuadrada, de dos metros de lado y apenas un metro de alto. En un lateral de la estancia, a cierta distancia de las máquinas, hay una mesa de piedra tras la que se vislumbra una vieja estantería de acero.

Si examinan la estancia, mediante una prueba de Intelecto + ⑥ a dificultad media (15) podrán localizar varias manchas oscuras en diferentes zonas, sobre todo, en el interior de la jaula. Pese a que se nota que han sido limpiadas en algún momento, no cabe duda de que se trata de restos de sangre.

Lo único de interés que podrán encontrar en este sótano se encuentra en la estantería. Al principio da la sensación de que todas las baldas están vacías pero, al acercarse e iluminar los estantes, encontrarán una pequeña agenda cubierta de polvo. En la primera página se puede leer el nombre de su antigua propietaria: Harriet O'Brian.

EL DIARIO DE LA HERMANA HARRIET

El diario está escrito con la elegante y cuidada caligrafía de la hermana Harriet. En sus páginas cuenta en detalle las numerosas experiencias que tuvo a lo largo de su vida relacionadas con los Mitos, una verdad a la que se resistió con la fuerza de su fe y la ayuda de amigos y personas de confianza. El paso de los años y sus propias investigaciones terminaron por hacer de ella una persona versada en los saberes arcanos, conocimientos que nunca utilizó. Una pequeña parte de esos conocimientos fueron volcados sobre estas páginas en un intento de mantener su cordura a salvo.

Su primer encuentro con los Mitos tuvo lugar en los años treinta, una experiencia que finalizó en el mismo sótano en el que los personajes han encontrado el diario, con la destrucción de unas terribles máquinas —a las que denomina Proyectores Y— que permitían contactar con oscuros seres de una dimensión desconocida, la Dimensión Y. Ella y sus compañeros —algunos de los cuales terminaron siendo sus mejores amigos con el paso de los años— acabaron con las máquinas y con los dos tipos que las construyeron: el doctor Otto Vock y un colaborador suyo llamado David Fern. Los nombres de aquellos compañeros es posible que ya resulten familiares para los personajes a estas alturas, al menos algunos de ellos: Leroy Curie, Félix Strode, Irina Krilov y Charlie Allred.

Tras los sucesos del sanatorio el grupo se disgregó y cada uno de ellos tomó caminos diferentes. El de la hermana, un año después, la condujo de regreso al sanatorio donde, con el tiempo, terminó ocupando el puesto de directora. El diario hace referencia al misterioso *Libro Rojo* el cual terminó en manos del paleontólogo, el señor Leroy Curie, un personaje al que la hermana describe con todo detalle en un pasaje: “Un tipo maleducado, prepotente y misógino, carente de toda empatía. En el fondo no es más que un cobarde, escondido bajo esa máscara de abusón”. El libro y su nuevo propietario partieron hacia Tanzania poco tiempo después de aquello.

El diario continúa contando otras experiencias de la hermana relacionadas con los Mitos, hasta que el *Libro Rojo* y sus antiguos compañeros regresan de nuevo a su vida en Agosto de 1958, con el asesinato de Roselyn Atkinson. El joven Thomas fue ingresado en el sanatorio y la hermana, directora del mismo por aquel entonces, se hizo cargo de su supervisión personalmente. Encontrar el libro en manos del joven fue un pequeño shock y, por supuesto, decidió recurrir a sus amigos una vez

MONJAS DE SPRINGHAVEN

Concepto: Siervas del Plan de Dios.

Cita: “El Señor es mi Pastor, nada me falta.”

FORTALEZA 3 Incansables
REFLEJOS 3 Trabajos manuales
VOLUNTAD 4 Motivadas por su fe
INTELECTO 3 Educación religiosa

② 2 Siempre de un lado a otro
 ① 1 Poner la otra mejilla
 ③ 3 Saben escuchar
 ④ 4 Se dan cuenta de todo
 ④ 4 Silenciosas
 ④ 4 Pasajes de la Biblia
 ④ 4 Enfermería

Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15
Iniciativa: 4 **Defensa:** 10
Bonificaciones al al daño: +1/+0

más. Charlie y Félix acudieron a su llamada inmediatamente, Irina fue algo más reticente, pero también terminó por acudir.

Juntos estudiaron el libro e intentaron hallar la forma de ayudar a Thomas. Descubrieron que entre sus páginas se encontraba la forma de contactar con unos terribles seres que moran en las profundidades de la tierra: los Chthonian. Estos seres, antiguos y longevos, podrían poseer la capacidad de establecer contacto telepático con los seres humanos, llegando incluso a controlar sus mentes y someter sus voluntades. A juicio de la hermana, esta podría ser la causa del mal que afecta a Thomas Atkinson.

El libro explicaba la forma de contactar con estos seres pero, aunque sugería que una voluntad férrea podría resistir los intentos de los Chthonian de dominar nuestra mente, e incluso aportaba una especie de cántico protector a este fin, poder llegar a controlar a estas criaturas para que obedecieran los deseos del convocador se antojaba un riesgo extraordinario que los pondría a todos en peligro sin garantía de éxito.

La hermana asegura en el diario que estaba dispuesta a correr el riesgo, que de alguna forma se sentía responsable de la situación del joven Thomas por no haber impedido que el infame Leroy Curie se quedase con el libro años atrás. Sin embargo nunca tuvo ocasión de hacerlo pues Charlie, el viejo vagabundo al que se sentía unida más que a ningún otro, robó el libro del sanatorio para impedirle realizar tal locura. Las páginas siguientes están impregnadas del dolor de la hermana tras la muerte de Charlie en el incendio que consumió la antigua vivienda de Roselyn, en la que se debió refugiar para intentar destruir el libro.

En las últimas páginas la hermana cuenta que Félix y ella han decidido ir hasta el final, hasta la que consideran la fuente de toda esta maldad tras haber estudiado el libro a fondo: Tanzania. Intentarán seguir el rastro de Leroy y buscarán la forma de enfrentar a estas criaturas, para liberar a Thomas y ayudar a cualquier otro que se pudiera encontrar en la misma situación. Irina no les va a acompañar en esta aventura, según la hermana los últimos acontecimientos habrían sido demasiado para ella.

El diario contiene entre sus páginas toda la información que Thomas tiene grabada sobre su cuerpo, ampliada con algunas anotaciones del propio *Libro Rojo*, transmitiendo algo más de conocimiento del que podrían obtener a partir del anciano y, sin duda, mucho más ordenado.

Diario de la Hermana Harriet

Complejidad: 15

Aspectos:

- La información se encuentra entremezclada con las experiencias vitales de la Hermana.
- Algunos pasajes omiten información clave de forma intencionada.

Habilidades arcanas:

- ☞ Contactar con un Chthonian (4)
- ☞ Cántico Vach-Viraj (5)
- ☞ Signo rojo de Shudde-M'ell (3)

Poderes superiores:

- Llamar a Shudde-M'ell

Ocultismo: 5

NUEVA HABILIDAD ARCANA CÁNTICO VACH-VIRAJ



Este cántico permite a quien lo realiza entrar en contacto con la energía de la tierra, utilizándola para actuar contra seres que se encuentren vinculados de forma especial a dicho elemento, expulsándolos o atrayéndolos en función del orden en que sean recitadas las palabras del cántico. Al mismo tiempo, el tono y musicalidad de este mantra protector, lleva rápidamente la mente humana a un estado de concentración que impide la contaminación de la misma por fuerzas externas. El cántico ha probado ser especialmente efectivo contra el primigenio Nyogtha, pero también contra Cyaegha o los Chthonian.

A continuación, una versión del Cántico Vach-Viraj escrito en la lengua senzar, en su versión contra los Chthonian:

*Ya na kadishtu nilgh'ri stell-bsna Chthonian;
k'yarnak phlegethor lebumna syha'h n'ghft
Ya hai kadishtu ep r'luh-eeh Chthonian eeh,
S'uhn-ngn athg li'hee orrè syha-h*

El cántico, invirtiendo el orden de las palabras, funcionaría igual que la habilidad arcana "Contactar con un Chthonian", aunque el lanzador podrá sumar su valor en esta habilidad arcana a su Voluntad a la hora de realizar una prueba enfrentada contra la Voluntad de estas criaturas.

CONTACTADOS POR EL CHTHONIAN

Llegados a este punto, los personajes podrían darse por satisfechos con lo que han encontrado. No solo tienen la obra de Van Weyden sino que, probablemente, también tendrán algunos textos del *Libro Rojo* que les darán acceso a nuevas cotas de poder y conocimiento. Sin embargo hay fuerzas ocultas que ya se han fijado en ellos y que no les dejarán olvidar el asunto con tanta facilidad: los Chthonian.

Uno de estos seres, como bien intuyeron la hermana Harriet y sus compañeros, lleva cohabitando la mente de Thomas Atkinson desde que, llevado por la curiosidad, se entregó a la lectura de las páginas del *Libro Rojo*. La criatura tenía sus propios planes para Thomas pero la mente del joven se quebró en cuanto ambas entraron en contacto lo que, unido a su internamiento en el sanatorio, ha impedido al Chthonian ver cumplido su propósito. Sin embargo, tras este intervalo de tiempo —insignificante para una criatura que vive miles de años— se acaba de presentar una nueva oportunidad a través de los jugadores: mentes que ya han entrado en contacto con la realidad de los Mitos, con conocimientos arcanos y con la voluntad de utilizarlos.

Teniendo en cuenta que hablamos de cultistas, es más que probable que los personajes se muevan por motivos exclusivamente egoístas y no se planteen en ningún momento ayudar a Thomas Atkinson pero, si llegan a localizar el Cántico Vach-Viraj o aprenden a utilizar la habilidad de Contactar con un Chthonian, tendrán en su mano la posibilidad de liberar al anciano del mal que lo aflige. Por supuesto, expulsar al Chthonian de

su mente no hará que el pobre hombre recupere su cordura, aunque le permitirá disfrutar de unos últimos años de vida carentes del sufrimiento adicional de tener a la criatura susurrando oscuros pensamientos en el interior de su mente. Expulsar al Chthonian requiere de, como mínimo, un uso intermedio de cualquiera de las habilidades mencionadas, seguidas de un enfrentamiento contra la Voluntad de la criatura que hay que vencer, momento en que es posible darle órdenes concretas que el ser se verá forzado a cumplir.

Si el Chthonian es expulsado de la mente de Thomas, si se le intenta expulsar sin éxito o contactar con él o si, simplemente, algún personaje hace gala de su poder durante su estancia en el sanatorio, el Chthonian convertirá a ese personaje en su nuevo objetivo.

El primer acercamiento del Chthonian será poco intrusivo. Apenas una llamada de atención. Una conciencia ajena y extraña que rozará levemente la del personaje, intentando provocar con ello que sea el propio cultista quien intente establecer contacto. La "llamada" será insistente y se repetirá a lo largo de varios días. Si tras ese tiempo el personaje no ha intentado establecer contacto, el Chthonian aumentará la intensidad, proyectando imágenes y pensamientos en la mente de su objetivo. Visiones del verde paisaje de una gigantesca llanura, dominada por la silueta de un enorme volcán. Imágenes de una cueva iluminada tímidamente por la luz del sol. Una cueva en cuyo interior, sobre una losa de piedra similar a un altar, descansa un libro encuadernado en rojo. Si tampoco de esta forma logra su objetivo, el Chthonian irrumpirá por la fuerza en la mente del personaje, causando el enfrentamiento de Voluntades en un intento de dominarlo, del mismo modo que hizo con Thomas Atkinson.

Una vez el personaje abra su mente, ya sea mediante un contacto voluntario o porque el Chthonian logre dominarlo por la fuerza, solo el Cántico Vach-Viraj podrá impedir que esa comunicación se reanude cada vez que la criatura lo desee. El Chthonian mostrará al personaje lo que busca de él, mediante complejas visiones cuyo significado será, sin embargo, claro para su receptor: el personaje debe llamar a Shudde-M'ell desde el volcán Ngorongoro, en Tanzania; a cambio el Chthonian le guiará hasta donde se encuentra el Libro Rojo.

Por supuesto, si el contacto con el personaje no ha sido voluntario y este se encuentra dominado, su mente sufrirá las consecuencias cada vez que se comunique con la del Chthonian, requiriendo una nueva prueba de Entereza de Miedo (15) para un daño (m/M). Estos contactos tendrán lugar cada vez que las acciones del personaje vayan en una dirección que no sea la de cumplir los deseos de la criatura, lo que puede arrastrarlo a la locura en muy poco tiempo.

Por supuesto también cabe la posibilidad de que la curiosidad de los personajes o su ansia de poder les lleve a plantearse de forma voluntaria un viaje a Tanzania en busca de más respuestas. Si esta fuera la situación, el Chthonian se mostraría mucho más paciente, posponiendo cualquier acercamiento hostil hasta el último momento. De todas formas, el personaje elegido no dejará de sentir su presencia en todo momento, la cual los acompañará desde su país de origen hasta el mismo corazón de África.





TANZANIA

CAPÍTULO 4

CONEXIÓN TANZANIA

Con los conocimientos que los personajes poseen no les resultará difícil identificar los lugares que el Chthonian muestra en sus visiones: Tanzania y el cráter del Ngorongoro. De este modo los personajes se embarcarán en la parte final de la aventura, siguiendo los pasos de Leroy Curie, como también lo hiciera la hermana Harriet antes que ellos. Antes de partir es probable que quieran aprender algo más sobre su destino, nada más fácil teniendo acceso a internet.

Una vez en Tanzania, los personajes podrán indagar un poco en el pasado, buscando información sobre la expedición de Leroy Curie y siguiendo el rastro de la hermana Harriet; o centrarse directamente en sus objetivos y averiguar la forma de llegar hasta el Ngorongoro.



RASTROS DEL PASADO

Si comienzan a preguntar por antiguas expediciones, pronto recibirán la recomendación de dirigirse a Arusha, a las oficinas de la Zona de Conservación de Ngorongoro, una entidad de carácter nacional que se encarga de gestionar todo lo relacionado con el volcán y los terrenos que lo rodean.

El personal de la Zona de Conservación de Ngorongoro (en adelante ZCN) está más que acostumbrado a tratar con visitantes, turistas y curiosos de todo tipo, por lo que los personajes no tendrán ningún problema en encontrar una persona dispuesta a resolver sus dudas. Poseen una importante colección de fotografías y documentos, tanto de investigación como

periodísticos, relacionados con las expediciones realizadas al Ngorongoro desde mucho antes de que la ZCN fuera constituida como tal. En la sede de la ZCN contarán con la inestimable ayuda de Michael Majaliwa, un tanzano con antepasados británicos que les ayudará a moverse por entre los viejos archivos pendientes de digitalizar —que aún son muchos— y aquellos documentos que ya han sido informatizados. Michael no ocultará su curiosidad y querrá saber qué interés tienen los personajes en aquella expedición.

LA EXPEDICIÓN CURIE.

Les llevará un buen rato encontrar la escasa información que guardan sobre la expedición Curie, una vieja carpeta en la que podrán encontrar varias fotografías con los miembros de la expedición, listados de materiales y equipos, permisos de excavación, cartillas de vacunación y otros documentos similares. La expedición permaneció activa durante varios años en los que visitaron muchas zonas diferentes, pero apenas hay documentación al respecto. Una búsqueda mediante Intelecto +  o  a dificultad media (15), les permitirá localizar el artículo de prensa que cuenta el triste fin de la expedición. En un margen del artículo, escrito a lápiz y apenas visible por el paso del tiempo, hay un nombre: Kibwe.

LA EXPEDICIÓN O'BRIAN-STRODE.

Los personajes también pueden buscar aquí restos documentales del paso de la hermana Harriet y su amigo, Félix Strode. Pese a ser una expedición mucho más reciente, el carácter personal de la misma —no era una expedición científica— generó mucha menos documentación. La única visita al interior de la

zona protegida que realizaron fue con un grupo muy reducido de personas. El guía que les acompañó es un tanzano llamado Kibwe. Si los personajes superan una prueba de Intelecto + ③ a dificultad media (15), recordarán haber leído ese nombre entre los miembros de la expedición Curie —siempre que hayan buscado ya esa información en los archivos de la ZCN—.

BUSCANDO A KIBWE

Si los personajes han localizado este nombre y tratan de localizarlo, la mejor opción sigue siendo la sede de la ZCN. El anciano Kibwe ha pasado buena parte de su vida como guía local y es una persona bien conocida por el personal de la zona de conservación. El propio Michael puede indicarles cómo encontrarlo: desde hace años vive en Mto wa Mbu, un pueblo situado a orillas del lago Manyara, apenas a 40 kms. del Ngorongoro. Si preguntan por qué su nombre aparece en las dos expediciones, Michael sugerirá que podrían ser personas dis-

tintas ya que Kibwe —que significa “Bendecido” en el idioma Suajili— es un nombre relativamente común. Si los personajes tienen algún motivo para dudar de Michael y superan una prueba enfrentada de Intelecto + ③ o ④ contra la Voluntad + ③ de Michael, podrán advertir que parece estar ocultándoles información. Por supuesto el joven lo negará si insisten y buscará cualquier excusa para dejar el tema.

Mto wa Mbu es un pueblo que sorprenderá a los personajes por su extensión. La carretera que llega hasta él está en muy buenas condiciones, ya que forma parte de la ruta turística habitual hacia el volcán y la zona de conservación. El pueblo cuenta incluso con algunos pequeños negocios que sobreviven gracias a los turistas.

Kibwe vive alejado de la carretera principal, al sur del pueblo, donde las casas comienzan a estar cada vez más alejadas unas de otras. Cuando los personajes estén acercándose a la casa —una choza típica masái, construida a base de ladrillos

CRÁTER DE NGORONGORO [TANZANIA]:

EL HOGAR DEL MUNDO SALVAJE

El cráter de Ngorongoro es una de las mayores calderas volcánicas del mundo. Se formó cuando un volcán gigantesco explotó y se colapsó hace dos o tres millones de años. La caldera es un enorme cuenco con paredes de más de 600 metros de altura, cubiertas de bosques, más un suelo llano y fértil de unos 260 km² de extensión. Este particular mundo natural se organiza en varios ecosistemas —bosques, sabanas, lagos y pantanos, charcas saladas, tierras áridas...—, encajados en un área que no supera los 20 kilómetros de diámetro.

LOS “SEIS GRANDES” DE ÁFRICA

El cráter alberga unos 25.000 animales de muy distintas especies. Se considera una de las áreas más reducidas donde es posible ver a los cinco grandes, los cinco animales más representativos de África: el león, el leopardo, el elefante, el búfalo y el rinoceronte (si se incluye al hipopótamo, entonces se debería ampliar la denominación a los seis grandes). Además, en el cráter es posible observar, con un poco de suerte, al exótico rinoceronte negro, posiblemente el mayor atractivo del parque. Otros animales que habitan el vasto valle son los búfalos, las hienas y los chacales, además de numerosos herbívoros, como el ñu, las gacelas de Thompson, las cebras, los antílopes y los impalas. También abundan las aves, como los buitres y las águilas, además de muchas aves acuáticas alrededor del lago Magadi, que atrae a centenares de flamencos debido a sus aguas poco profundas.

DE SAFARI POR EL CRÁTER

La población más cercana al cráter de Ngorongoro es Arusha, que dista unas dos horas por carretera. El aeropuerto más cercano es el Kilimanjaro internacional, a unos 40 kilómetros de Arusha. Una de las mejores opciones es volar hasta la capital keniana, Nairobi, y desplazarse en coche hasta el cráter tras un viaje de unas tres horas por carretera. La vida en el Ngorongoro se despierta temprano (si es que duerme alguna vez). Así que, si se ha concertado un safari, hay que salir de madrugada y bien abrigado, ya que la temperatura suele bajar de los 10

grados centígrados, aunque luego, por la tarde, superará los 25 grados. El descenso en todoterreno por las paredes del cráter, a través de los bosques espesos, corta la respiración. Además de las excursiones de uno o dos días en vehículo, también pueden realizarse caminatas de varios días, con o sin guía, por alguna de las siete rutas marcadas por todo el cráter.

LA CUNA DE LA HUMANIDAD

El cráter y sus zonas adyacentes constituyen el Área de Conservación del Ngorongoro, una vasta zona de más de 8.000 km², declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1979 y ampliada en 2010. Incluye los ecosistemas vecinos interrelacionados, como las Highlands o tierras altas volcánicas, zonas lacustres, praderas y regiones áridas.

Muy cerca se encuentra también la Garganta de Oldupai (u Olduvai), una gran depresión donde la erosión ha dejado al descubierto capas de sedimentos de millones de años de antigüedad. Paleontólogos de todo el mundo han visitado estos lugares en busca de respuestas sobre el origen de la humanidad con mayor o menor fortuna. Basta recordar el caso de la expedición Curie, en 1941, en la que todos sus componentes desaparecieron, sin dejar más rastro que un puñado de cadáveres de portadores nativos; o el de la expedición Leakey en 1976, en la que Louis y Mary Leakey hallaron restos y huellas de homínidos antecesores del Homo sapiens. Concretamente, el rastro de setenta huellas que se cree que corresponden a un Australopithecus afarensis. Las impresiones de las pisadas de tres individuos que caminaban erguidos quedaron grabadas sobre cenizas volcánicas y se conservaron nada menos que estos últimos 3,6 millones de años. Son las famosas huellas de Laetoli, la primera prueba fósil del bipedismo de nuestros antepasados.

ZONA DE VOLCANES

En el Área de Conservación de Ngorongoro, además del famoso volcán que da nombre a la zona, podemos encontrar otros ocho volcanes, de los cuales solo uno de ellos está activo, el Ol doinyo Lengai. Los masáis conocen a Ol Doinyo Lengai como la «montaña de Dios».

fabricados con excrementos animales, paja y barro—, saldrá a recibirlos una joven de unos veinte años, ataviada con la vestimenta tradicional de su tribu. La muchacha llamará la atención por su belleza casi sobrenatural, con unos profundos ojos color esmeralda y el cabello rapado casi al cero. Antes de que tengan ocasión de presentarse los invitará a pasar al interior de la modesta vivienda comunicándoles que Kibwe los está esperando.

El interior de la choza estará sumido en penumbra, con la única luz proveniente de unos tragaluces practicados el techo. El anciano estará sentado en el suelo, frente a unos cuencos con frutos y agua. La joven se sentará frente a él y pedirá a los jugadores que los acompañen, invitándolos a comer y beber con ellos. Una prueba de Intelecto + 🧠 a dificultad fácil (12) les permitirá distinguir a su alrededor toda suerte de elementos y signos protectores, algunos de ellos les recordarán a los grabados de la caja en la que encontraron la flauta y las cartas.

El anciano no dirá una palabra, será la joven —Zuri, que en suajili significa “hermosa”— la que hable por él en todo momento. La muchacha no les explicará cómo sabía que iban a venir, se limitará a encogerse de hombros y afirmar que Kibwe “sabe cosas”. A partir de ese momento, los personajes serán quienes marquen el ritmo de la conversación. Zuri responderá por Kibwe, aunque en ningún momento verán entre ellos intercambio de signos o gestos de ningún tipo, tan solo se limitarán a mirarse a los ojos un instante antes de que la joven les conteste.

A continuación encontrarás algunas de las respuestas que pueden obtener del anciano:

Kibwe fue el único superviviente de la expedición Curie. La prensa nunca lo mencionó porque apenas era un crío, no tenía más de 8 o 9 años por aquellos entonces y se unió a la expedición acompañando a su padre, uno de los porteadores. La experiencia lo dejó profundamente traumatizado y no ha vuelto a hablar desde entonces. Nunca ha contado lo que pasó realmente aquel día, y tampoco lo hará ahora.

Con el paso de los años terminó convirtiéndose en guía de la zona, profesión que desempeñó durante muchos años. Kibwe recuerda a la Hermana Harriet y a su jefe de exploración, el señor Strobe. Los llevó por las mismas rutas que la tomó la expedición Curie, continuando más allá del lugar en la que aquella expedición tuvo su trágico fin. Ascendieron la cara norte del volcán, una zona peligrosa que hoy en día permanece cerrada a los turistas. La hermana Harriet parecía saber bien a dónde quería ir. Antes de llegar a la cima localizaron un lugar excavado en la pared de la montaña, una entrada decorada con extraños símbolos que la monja estudió durante horas. No pasaron de allí, Strobe quiso entrar pero la hermana se lo impidió. Después tuvieron que abandonar la montaña precipitadamente, pues fueron descubiertos por los miembros de una de las tribus más peligrosas de la zona. Nunca volvieron a hablar de lo que habían encontrado. Strobe regresó a su vida y la hermana Harriet pasó el resto de sus días viviendo entre los masái hasta su fallecimiento en 1991. El cuerpo de la hermana está enterrado a pocos kilómetros del pueblo, a los pies de un enorme baobab.

Existen muchas leyendas sobre el volcán. Leyendas que hablan de criaturas que viven en las profundidades y de tribus que las adoraban. Esas tribus practicaban formas de canibalismo ritual, ofreciendo tributos a los “dioses del volcán” sin saber que, en realidad, sus adorados dioses eran terribles demonios. Todavía existen algunas de esas tribus viviendo en la zona pro-

tegida, aunque el contacto con la civilización las ha cambiado bastante.

En la actualidad la mayoría de la zona no se puede visitar. A los turistas solo se les permite seguir una serie de rutas controladas, casi siempre con guías. La mayoría de las rutas son en jeep y tan solo unas pocas incluyen algunos circuitos que hay que realizar a pie.

Kibwe les pedirá que no se acerquen al volcán y se mantengan alejados de los antiguos demonios que habitan en él. Si uno de los personajes está bajo la influencia de un Chthonian, el anciano lo advertirá de alguna forma y lo conminará a resistirse, a escapar de su influjo. Incluso ofrecerá su ayuda para conseguirlo a cambio de que abandonen Tanzania y descarten cualquier idea relacionada con el Ngorongoro.

Por último les advertirá sobre el personal de la ZCN. Según Kibwe, son los herederos de las antiguas tradiciones y los nuevos guardianes del volcán. Han establecido contacto con los demonios y harán todo lo que esté en su mano por cumplir sus designios. Al principio no tenían tanto poder, eran solo un grupo más, otro de tantos que se interesaban por las tierras volcánicas del interior de Tanzania, pero con el tiempo se ganaron la confianza del gobierno del país y terminaron constituyéndose en lo que son hoy en día. Ahora nada se mueve en las cercanías del volcán sin que ellos lo sepan y, además, tienen ojos en todas partes. El líder del grupo original era un europeo, un tal Sebastian Bauber. Lo recuerda porque la hermana Harriet tuvo algunos enfrentamientos con él antes de que desapareciera durante la última erupción del Ol Doinyo Lengai.

Si le cuestionan sobre los símbolos que protegen su hogar o sobre la caja, Kibwe les contará que aprendió a realizarlos de su madre, poco después de que su padre falleciera. Su madre fue una sabia muy respetada por su tribu, aunque su padre, un hombre terco y de difícil carácter, nunca creyó en ella. De ser así igual habría podido disfrutar de una vida larga y plena. Kibwe conoce algo de magia protectora de los mitos y se ofrecerá a enseñarles, siempre y cuando renuncien a su idea de subir al Ngorongoro.

NUEVA PODER SUPERIOR FABRICAR CAJA DE SALVAGUARDA

Este poder permite fabricar una caja de madera resistente a los elementos, que protege a su contenido de cualquier tipo de agresión exterior. La caja ha de ser fabricada con madera obtenida del corazón de un baobab, el cual ha de ser talado en una noche concreta del año, bajo ciertas condiciones rituales. Tras fabricar la caja, su superficie ha de ser grabada con unas tallas protectoras que le otorgarán su poder. El tamaño de la caja tan solo se verá limitado por las dimensiones del baobab ya que ha de fabricarse con la madera de un único árbol.

Complicación: La caja no siempre quiere abrirse.

KIBWE

Concepto: Antiguo guía de expediciones.

Cita: "Hay verdades que deberían permanecer ocultas."

FORTALEZA	3	Salud de hierro
REFLEJOS	3	Tallar la madera
VOLUNTAD	5	Sobrevivir al horror
INTELECTO	4	Meditar la respuesta

- 🌀 3 Subir a la montaña
- 🌀 2 Arrojar la lanza
- 🗨️ 2 Comunicarse por señas
- 🗺️ 4 Conoce el terreno
- 🗺️ 3 Rutas seguras
- 📖 4 Conocimiento tribal
- 📖 3 Guía experto
- 👁️ 3 Ha visto y vivido cosas
- 🗨️ 5 Cántico Vach-Viraj
- 🌟 1 Leer las estrellas

Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0
Degeneración: 1 Terribles pesadillas

ZURI

Concepto: Valiente defensora del pueblo masái.

Cita: "El mal existe y nuestro deber es expulsarlo de este mundo."

FORTALEZA	4	Belleza sobrenatural
REFLEJOS	5	Como una serpiente
VOLUNTAD	5	El bien siempre vence al mal
INTELECTO	4	Buena memoria

- 🌀 4 Criada en la naturaleza
- 🌀 3 Cuchillo entre las ropas
- 🗨️ 6 Mirada cautivadora
- 🗺️ 4 Escuchar en el viento
- 🗺️ 3 Seguir sin ser vista
- 📖 5 Lo antiguo y lo nuevo
- 📖 3 Reconocer un rastro
- 👁️ 2 Mitos africanos
- 🗨️ 2 Cántico Vach-Viraj

Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0
Degeneración: 0

LA ZONA DE CONSERVACIÓN DE NGORONGORO

Una vez hayan visitado las oficinas de la ZCN, los personajes tendrán la sensación de que están siendo vigilados en todo momento. Una sensación que es del todo cierta pues esta organización es mucho más de lo que parece.

Para conocer sus orígenes hay que remontarse a principios de los años 60, con la llegada a Tanzania de Sebastian Bauber, un carismático personaje de origen europeo que desembarcó en el país procedente de los Estados Unidos. Desde el primer momento, Sebastian centró su objetivo en las tierras alrededor del Ngorongoro y el Ol Doinyo Lengai, realizando numerosos viajes al corazón del país, siguiendo los rastros de otras expediciones que habían hecho las mismas rutas con anterioridad.

Sebastian no se movía por casualidad, sabía muy bien los pasos que estaba dando y los secretos que se ocultaban bajo los volcanes de Tanzania. Pronto estableció contacto con las tribus de la zona y se rodeó de un grupo de adeptos dispuestos a adorar a los antiguos dioses que moraban en lo profundo de la tierra, siguiendo las enseñanzas escritas en el Libro Rojo. Si, efectivamente, Sebastian Bauber no era otro que Bastien Van Weyden, atraído hasta Tanzania por los escritos del libro.

Los objetivos ocultos del mago holandés, así como su verdadera identidad, pasaron totalmente inadvertidos para los miembros del culto que se forjó a su alrededor. Todos siguieron su ejemplo y acataron sus enseñanzas durante años, hasta su misteriosa desaparición en el verano de 1966. Ocurrió una calurosa tarde de Agosto. Bauber y un grupo de adeptos habían

subido hasta la cima del Ol Doinyo Lengai durante la madrugada anterior para realizar un complejo ritual que duró toda la noche y parte de la mañana. Sus seguidores ni siquiera sabían a qué criatura estaban invocando y, cuando Shudde-Mell hizo su aparición poco después del mediodía provocando la terrible erupción del volcán, todos ellos fueron entregados como sacrificio. Nada más se supo de Sebastian Bauber, aunque los supervivientes del culto lo dieron por muerto y una nueva figura asumió el liderazgo, siguiendo las enseñanzas del Libro Rojo.

Con el paso de los años, el culto fue ganando fuerza y adeptos, algunos de ellos situados en puestos de poder del gobierno de Tanzania. Eso facilitó mucho las cosas y pronto la Zona de Conservación del Ngorongoro se convirtió en una realidad.

En la actualidad los objetivos del culto son muy diferentes a los de su origen. Los Chthonian han pasado de ser dioses incognoscibles a los que adorar a criaturas a las que someter para conseguir poder. Los miembros de la ZCN han aprendido a proteger sus mentes y a imponer su voluntad sobre los Chthonian, utilizando el poder de estas criaturas para su propio beneficio, llegando a alquilar sus servicios a intereses particulares y a potencias extranjeras —el terrible terremoto que asoló Japón en Marzo de 2011 se rumorea que fue orquestado por los miembros de la ZCN a instancias de una poderosa nación occidental—.

Entre las últimas actividades de este culto se incluye la venta de formaciones de mineral extraídas del interior del Ngorongoro. Geodas rocosas que no son otra cosas que huevos de Chthonian. Algo con los que estos poderosos seres distan mucho de estar de acuerdo.

MICHAEL MAJALIWA

Concepto: Miembro del Círculo Exterior de la ZCN.

Cita: "El cráter del Ngorongoro oculta maravillas inimaginables."

FORTALEZA 3 Mestizo
REFLEJOS 2 Segundo intento
VOLUNTAD 5 Meticuloso
INTELECTO 8 El C.I. de un genio

- 3 Vida sedentaria
- 4 Disparar por la espalda
- 5 Convincente
- 3 Necesita gafas de cerca
- 5 Sonsacar la verdad
- 4 Historia de Tanzania
- 6 Doctor en biología
- 5 Ha leído el Libro Rojo
- 6 Cántico Vach-Viraj
- 3 Signo rojo de Shudde-M'ell

Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 9 **Estabilidad mental:** 27
Iniciativa: 6 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0
Degeneración: 2 La piel se le está desprendiendo en varias zonas del cuerpo

NUEVO CULTO:

ZONA DE CONSERVACIÓN DE NGORONGORO

CONCEPTO:

Iluminados que creen poder controlar a los monstruos.

MOTIVACIÓN:

Ocupar una posición de poder en el orden mundial.

RECURSOS:

Sus ingresos provienen principalmente del turismo.

INFLUENCIA:

Han demostrado su utilidad a una gran potencia occidental.

CONOCIMIENTO:

Lo saben todo sobre los Chthonian.

TAMAÑO:

Tienen ojos y oídos por toda Tanzania.

HITOS:

- Han aprendido a proteger sus mentes de los Chthonian.
- Provocaron el terremoto de Japón de 2011.
- Su fundador desapareció en la erupción del Ol Doinyo Lengai de 1966.
- Su influencia mantiene a Shudde-M'ell lejos de Tanzania.

Pese a que todavía no ha cumplido los veinticinco, Michael ya es uno de los miembros más destacados del Culto.

Con un Cociente Intelectual superior a 140 y la doble nacionalidad, no le fue difícil conseguir una beca para salir de Tanzania y completar sus estudios en la Universidad de Cambridge.

De regreso a su país de nacimiento comenzó a trabajar en la Zona de Conservación pero pronto descubrió que tras la fachada pública de la organización se escondía algo mucho más interesante.

Pese a que hace muy poco que ha descubierto las enseñanzas del Libro Rojo, sus altas capacidades le han hecho subir con rapidez en el escalafón y ya pertenece al grupo que toma las decisiones en Arusha.

MALKIA LUKUVI

Concepto: La cara visible de la ZCN en Arusha.

Cita: "Esa decisión deben tomarla nuestros hermanos del Círculo Interior."

FORTALEZA 5 Ya ha muerto una vez
REFLEJOS 2 Pierna protésica
VOLUNTAD 6 Líder nata
INTELECTO 4 Decisiones arriesgadas

- 4 Escalada libre
- 5 Machete
- 7 Discurso motivador
- 4 Sensible a las vibraciones
- 5 Parecer desvalida
- 3 Política local
- 5 Zooarqueología
- 4 Comparte su mente con un Chthonian
- 5 Cántico Vach-Viraj
- 7 Contactar con un Chthonian

Aguante: 8 **Resistencia:** 24
Entereza: 8 **Estabilidad mental:** 24
Iniciativa: 4 **Defensa:** 12
Bonificaciones al al daño: +2/+1
Degeneración: 3 No puede dejar de escuchar

Al ser la cara visible de la ZCN, todos los iniciados la consideran la líder del culto.

Existe un Círculo Interno que toma las decisiones desde Zanzíbar, cuya existencia solo conocen los seis miembros del Círculo Exterior.

En Arusha es una leyenda desde que perdió la pierna por el ataque de un rinoceronte en el Ngorongoro.

Llegó muerta al hospital pero los médicos lograron reanimarla y devolverla al mundo de los vivos.

La verdad, que solo sus íntimos conocen, es que fue atacada por un Chthonian, cuyos pensamientos todavía percibe en su mente.

Durante una cacería en el Congo, Rick y su padre se separaron accidentalmente de su grupo y terminaron perdidos en la selva. Tras varias horas caminando dieron con una extraña construcción oculta en la espesura.

Una criatura alada salió de entre las sombras matando al coronel con sus garras. Pese a su juventud, Rick mantuvo la sangre fría y pudo abatir a la criatura antes de sufrir el mismo destino que su padre.

Ese día Rick aprendió que los monstruos existen. Desde entonces, se dedica a buscarlos y cazarlos.

Rick apenas lleva un año en el culto pero ya ha demostrado de sobra su valía. Si todavía no pertenece al Círculo Exterior es porque Malkia no está del todo segura de su compromiso.

PERSONAL DEL ZCN

Concepto: Aspirantes al verdadero conocimiento.

Cita: “Ésta es un área restringida. ¿Dónde está su grupo?”

FORTALEZA 3 Buena salud
REFLEJOS 3 Equilibrado
VOLUNTAD 3 Sabe quién manda
INTELECTO 3 Con estudios

- 🔦 4 Conducir por Tanzania
- 🔪 3 Rifle y machete
- 🗨️ 3 Entretener a los turistas
- 👁️ 4 Buscar animales
- 🗺️ 3 Conocimiento del terreno
- 📖 3 Chapurrear varios idiomas
- 🗺️ 4 Guía local
- 👤 2 Nociones sobre los Mitos

Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12
Iniciativa: 4 **Defensa:** 11
Bonificaciones al al daño: +1/+0
Degeneración: 0

A LA CIMA DEL NGORONGORO

Si los personajes han llegado hasta aquí, tarde o temprano encaminarán sus pasos hacia la cima del Ngorongoro. Puede que lo hagan guiados por el Chthonian, que formen parte de una excursión organizada por la ZCN o que convenzan al viejo Kibwe para que Zuri los acompañe, pero finalmente subirán.

El lugar que el Chthonian muestra en sus visiones, y al que acudió la hermana Harriet durante su visita al volcán, está situado fuera de las rutas turísticas del Ngorongoro. Salvo que hayan decidido formar equipo con los miembros de la ZCN, para encontrar el lugar tendrán que adentrarse en zonas prohibidas y evitar la vigilancia de este culto. Estas patrullas estarán formadas por dos o tres miembros del personal de la ZCN que, si están buscando a los personajes activamente, incluirán siempre a un miembro importante del culto.

RICHARD “RICK” CLARKE

Concepto: Cazador de monstruos.

Cita: “Si está vivo, se le puede matar.”

FORTALEZA 4 Resistencia sobrehumana
REFLEJOS 5 Nunca falla un disparo
VOLUNTAD 5 Ha olvidado el miedo
INTELECTO 2 Se guía por su instinto

- 🔪 6 Dormir cuatro horas
- 🔪 8 Rifle de caza
- 🗨️ 2 Poco comunicativo
- 👁️ 5 Rastrear la presa
- 🗺️ 6 Ocultar rastros
- 🗺️ 2 Orientarse por las estrellas
- 🌿 4 Sobrevivir en la naturaleza
- 👤 3 Ha cazado criaturas que no creerías
- 👤 6 Maldición de Ghatanothoa

Aguante: 7 **Resistencia:** 21
Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21
Iniciativa: 7 **Defensa:** 19
Bonificaciones al al daño: +3/+2
Degeneración: 1 Adicción a la carne cruda

• Si los personajes van por libre, tendrán que ingeniárselas para colarse en la zona protegida por su cuenta. Aunque existen patrullas que recorren el lugar en vehículos todo terreno, la extensión es tan enorme que es bastante sencillo llegar hasta el volcán sin ser visto. Aun así, el personaje que esté actuando como guía del grupo deberá superar una prueba de Intelecto + 🗺️ a dificultad media (15) para alcanzar las estribaciones del volcán sin llamar la atención. Por supuesto, si los personajes ya saben que los están siguiendo, también deberán deshacerse discretamente de sus perseguidores.

• Si deciden formar parte de una excursión, tendrán que buscar el momento propicio para separarse de ella. Por supuesto, en el momento en que adviertan que falta un solo excursionista se formarán partidas de búsqueda, aunque las enormes distancias a cubrir darán a los personajes cierto margen de actuación. Si ya han tenido contacto con los miembros de la ZCN, el guía de la excursión y sus ayudantes serán miembro del culto. Una excursión estará formada por entre uno y tres vehículos todo terreno —pequeños camiones con capacidad para una docena de personas cada uno—, que contarán con un guía y tantos ayudantes como vehículos.

Encontrar la cueva les llevará bastante tiempo, salvo que cuenten con la ayuda del Chthonian o de Zuri/Kibwe. Si no es así, deberán superar una prueba de Intelecto + 🗺️ a dificultad difícil (23) para localizarla. Un fallo los obligará a tener que ocultarse de una patrulla que recorre la ladera del volcán y asciende hacia el lugar que los personajes buscaban sin éxito.

Los miembros de la ZCN tendrán una buena razón para acudir a la cueva porque, o bien los personajes han logrado eludir a sus perseguidores y estos han dado la alarma, o bien los han eliminado y la ZCN se ha dado cuenta al dejar de recibir sus reportes.

LA CUEVA EN EL VOLCÁN

En la mitad superior de la montaña descansa un pequeño edificio de ladrillo con el logotipo de la ZCN. La pequeña construcción está cubierta de antenas, anemómetros, termómetros, medidores de gases y otros equipos de medición de propósito desconocido. Un estrecho carril permite el acceso hasta su misma puerta, que suele estar cerrada con un grueso candado. Desde la espalda del edificio les llegará el sonido de un pequeño grupo electrógeno en funcionamiento.

En el interior hay un equipo de radio y un ordenador que recoge y analiza los valores captados por los diferentes equipos del exterior. Una pequeña puerta parece conducir a una segunda estancia, en apariencia un trastero o un pequeño aseo. Al abrirla lo que encontrarán es una pequeña sala cuya pared frontal es la propia roca de la montaña, en la que se abre un pequeño hueco rodeado de grabados y simbología relacionada con los Chthonian. Estos grabados parecen haber sido realizados a lo largo de los siglos, y algunos son tan antiguos que es imposible datarlos con seguridad.

En el interior de la grieta verán un estrecho pasillo que se adentra en la oscuridad. Cuenta con un rudimentario sistema de iluminación a base de lámparas estancas que cuelgan del techo, alimentadas por un cable que va grapado por la pared y que podrán seguir hasta dar con el interruptor.

Tras una veintena de metros en ligero descenso, el estrecho pasillo se abre a una cueva de forma circular de unos veinte metros de diámetro. El sistema de iluminación finaliza a ambos lados de la puerta por lo que el fondo de la estancia permanece en penumbra y el techo, que se eleva bastante por encima de sus cabezas, ni siquiera resulta visible. Sus pasos resuenan en el silencio con un eco vibrante que les transmite la sensación de encontrarse en una gran estancia sagrada, como si estuvieran caminando por una catedral.

A ambos lados del pasillo, alineadas en el suelo contra las paredes y ocupando cientos de nichos excavados en la roca, miles de cráneos humanos miran hacia el interior de la estancia con sus cuencas vacías. En un lateral, sobre un altar de roca volcánica de apenas un metro de altura, un libro rojo pone la única nota de color en el interior de la estancia.

Si los personajes avanzan sin precaución o sin la ayuda de una linterna, una prueba de Reflejos + 🌀 a dificultad media (15) será lo único que les salve de una caída mortal, pues al fondo de la sala el suelo se abre dando paso a una enorme sima cuyo fondo no alcanzarán a ver. En las paredes de la sima, enganchados a salientes de roca aquí y allá, pueden ver restos humanos. La mayoría son solo huesos, pero algunos todavía conservan algún resto de piel o músculo en diferente grado de descomposición. También localizarán, tanto en las paredes de la sima como en la propia caverna, anclajes de escalada que descenden hacia las profundidades.

Bajar por la sima sin la ayuda de equipos de escalada es posible, aunque complicado y peligroso —tendrán que superar una prueba de Reflejos + 🌀 a dificultad media (16) por cada diez metros de bajada—. Lo más normal es que los personajes no tengan ninguna razón para hacerlo —salvo que alguno de los suyos tenga la desgracia de resbalar y caer— pero, si lo hacen, un centenar de metros más abajo podrán encontrar los primeros huevos de Chthonian. No será sencillo reconocerlos en la oscuridad, ya que a simple vista parecen geodas de unos

30 cms. de diámetro. Una prueba de Intelecto + 🌀 a dificultad media (17) las revelará como lo que son realmente.

El desenlace de esta aventura puede tomar muchas formas difíciles de predecir pero a continuación revelamos las motivaciones finales de cada una de las partes implicadas para que, en función de las decisiones de los personajes, el Director de Juego sepa cómo actuar en consecuencia.

LOS CHTHONIAN

Pese a que el culto de la ZCN comenzó adorándolos como a dioses, incluso llegando a convocar al gran Shudde-M'ell en aquel ritual del verano de 1966, la realidad es que en la actualidad muchos de estos seres no son más que esclavos de este culto. Los miembros de la ZCN han aprendido a proteger sus mentes de los Chthonian, elevando el uso del mantra de Vach-Viraj a la categoría de arte. No hay un Chthonian en Tanzania que no esté bajo su control —de hecho, pese a que los personajes puedan sentir la presencia del Chthonian que volvió loco a Thomas Atkinson, la criatura permanece en contacto sin abandonar la seguridad del continente americano—.

El Chthonian intuye que imponer su voluntad sobre el gran Shudde-M'ell es algo que está fuera del alcance de los humanos. Por eso necesita que alguien convoque al más grande de entre los de su raza y lo atraiga hasta Tanzania, pues su sola presencia romperá las ataduras que los miembros de la ZCN tienen sobre sus hermanos y éstos podrán tomarse su venganza. El Chthonian está dispuesto a correr el riesgo, una vez más, de poner el Libro Rojo en manos de otro culto humano a cambio de este enorme favor.

Si la criatura no ve otra posibilidad, intentará someter a uno de los miembros del culto de los personajes para que lleve a cabo el ritual, pero ha vivido lo suficiente para saber que su mejor opción pasa por conseguir que los humanos actúen motivados por su propio interés y egoísmo.

EL CULTO DE LA ZCN

La aparición de los personajes es una incógnita para ellos y no saben a qué atenerse. Podrían ser aliados, futuros integrantes del culto o gente de la cual aprender nuevas habilidades. También podrían ser enemigos peligrosos.

Se dedicarán a espiar los movimientos de los personajes desde la distancia hasta que descubran sus intenciones. Llegado el momento oportuno se presentarán como lo que son e intentarán unir a los personajes a su causa, ofreciéndoles un intercambio de conocimientos que creen beneficioso para ambos grupos. Si creen que los personajes tienen intención de ayudar a los Chthonian o consideran que son demasiado peligrosos, intentarán acabar con ellos, tendiéndoles una emboscada a la que acudirán varios de sus miembros principales y un buen número de acólitos armados hasta los dientes.

KIBWE Y ZURI

Creen que el culto de la ZCN son adoradores de los Chthonian que siguen las antiguas tradiciones de otras tribus anteriores. Si descubren la realidad comprenderán que tener a un grupo de humanos codiciosos intentando controlar a esos seres es incluso peor que la opción que ellos ya consideraban terrible. Quizás si nadie prestara atención a estas criaturas, ellas tampoco nos prestarían atención a nosotros.

Actuarán movidos por lo que parezca mejor para su tierra, tomando aquella opción que parezca más próxima a su ideal que, a priori, creen que podría ser la causa de los personajes. De las acciones de éstos dependerá que los ayuden, que actúen en su contra o que se mantengan al margen de la disputa.

INVOCAR A SHUDDE-M'ELL

Si los personajes son sensatos, llamar a Shudde-M'ell ni siquiera se les habrá pasado por la cabeza pero, ¿lo son? La invocación provocará un temblor que irá creciendo en intensidad hasta sacudir todo el interior de la cueva. Algunos cráneos se desplazarán hasta caer de sus nichos, rompiéndose en pedazos; las geodas rodarán y caerán al fondo de la sima, abriéndose y liberando nuevos Chthonian; incluso los personajes tendrán que luchar por mantenerse en pie en el momento de mayor virulencia del terremoto.

A sesenta kilómetros de donde se encuentran, el Ol Doinyo Lengai entrará en erupción con toda su fuerza, acompañando al ascenso de Shudde-M'ell. Su llegada liberará a los Chthonian del control de los cultistas de la ZCN y la ira de las criaturas se dejará sentir. Arusha quedará reducida a escombros en cuestión de minutos, pero los devastadores efectos del terremoto provocado por los Chthonian llegarán a cientos de kilómetros, provocando la pérdida de cientos de vidas humanas desde Doudoma hasta Nairobi.

En el Ngorongoro serán varios Chthonian los que hagan acto de presencia y su actitud será muy diferente en función de las acciones realizadas por los personajes hasta el momento.

Si han actuado en favor de los Chthonian voluntariamente, las criaturas los protegerán con su cuerpo de las rocas que se desprenden de la montaña, dándoles la oportunidad de coger el Libro Rojo y huir hasta la llanura. A pesar de su ayuda, la visión de estas enormes criaturas requerirá de una prueba de Entereza de Miedo, a dificultad media (15), para un daño (m/M).

Si han actuado en favor de los Chthonian de forma involuntaria —las criaturas han forzado la realización del ritual controlando mentalmente a uno de los personajes—, la entrada en escena de los Chthonian no será con ánimo conciliador, precisamente. Una de las criaturas atacará a los personajes, mientras el resto destruyen la cueva e intentan impedir que los humanos se hagan con el Libro Rojo. Si los personajes son capaces de herir de gravedad al Chthonian, si recurren al Cántico Vach-Viraj como protección o si utilizan los huevos de las criaturas como “rehenes”, quizás tengan la ocasión de escapar con vida. Sea como sea, los Chthonian son criaturas pacientes y longevas por lo que no necesitan arriesgarlo todo en este momento. La venganza puede tomarse su tiempo.

Si han actuado en contra de los Chthonian, sin duda este ritual solo habrá podido llevarse a cabo de forma involuntaria. En este caso los personajes pueden darse por muertos puesto que las criaturas los incluirán de pleno derecho en su venganza contra el culto de la ZCN.

Escapar del volcán con vida significará tener la oportunidad de alzar la vista hacia el Ol Doinyo Lengai y ver en la lejanía la gigantesca majestuosidad de Shudde-M'ell, elevándose a los cielos envuelto en llamas y emitiendo un rugido que se percibirá a decenas de kilómetros. A pesar de la distancia que los separa, los personajes tendrán que realizar una prueba de Entereza de Pánico, a dificultad difícil (22), para un daño (C/CM).

NUEVO TOMO EL LIBRO ROJO



Este tomo es un recopilatorio de información y conocimiento sobre la raza de los Chthonian. Entre sus páginas se incluyen relatos sobre avistamientos de estas criaturas en diferentes partes del mundo; listados de terremotos supuestamente provocados por ellos; descripciones anatómicas, acompañadas de dibujos y diagramas con un nivel de detalle sorprendente; disertaciones sobre diferentes aspectos de su biología y comportamiento: ciclo vital, costumbres reproductivas, organización social, dieta... todo un compendio de saber acerca de estas criaturas.

El libro fue reescrito al completo en la segunda mitad del siglo XIX, reordenando, unificando y traduciendo los textos originales de diversos autores que habrían ido ampliando progresivamente la información a lo largo de los siglos. Esta redacción final, que incluye textos en inglés, suajili y otros dialectos africanos, fue realizada por el famoso explorador David Livingston, quien añadió información obtenida a partir de sus propias investigaciones.

En sus escritos, Livingstone hace referencia a unos textos encontrados en una cueva del Ngorongoro, los cuales le revelaron la existencia de la mítica ciudad de G'harne, a cuya búsqueda se dedicaría los años siguientes. Sin embargo, pese a que asegura haberla localizado y haber caminado por sus calles, en el libro apenas da unas leves pistas sobre su ubicación. Tras abandonar G'harne, regresó a Tanganica, donde se produjo su encuentro con el también explorador Henry Stanley, en 1871.

Tras un año de exploración conjunta en las tierras al norte del lago Tanganica, Henry Stanley decide regresar a Inglaterra y Livingstone le hace entrega del libro para que lo oculte. Las páginas finales están escritas por Stanley, quien procuró al libro su encuadernación actual, en ellas se recogen las últimas palabras que Livingstone le dedicó a modo de despedida:

«Stanley, yo he leído esta biblia cuatro veces mientras le estaba esperando en G'harne. Todo lo que soy se lo debo a Él, revelado para mí en su Libro divino. ¡Oh, Stanley, Stanley, aquí está el manantial de la fuerza y del poder que transforman!».

Complejidad: 16

Aspectos:

- Recopilatorio de todo el saber sobre los Chthonian. Escrito en inglés, suajili y otros dialectos africanos.
- Algunos pasajes incluyen información basada en suposiciones o directamente inventada.
- Incluye pistas y referencias que podrían conducir a la legendaria ciudad de G'harne.

Habilidades arcanas:

- ☞ Cántico Vach-Viraj 7
- ☞ Contactar con un Chthonian 8
- ☞ Signo rojo de Shudde-Mell 7

Poderes superiores:

- Llamar a Shudde-M'ell.

Ocultismo: 7

LOS CHTHONIAN

Estas criaturas se asemejan a grandes calamares de tierra, de cuerpos vermiformes y alargados que suelen estar cubiertos de limo. Son seres muy poderosos, capaces de excavar con facilidad a través de la roca y que no necesitan respirar. Se desplazan emitiendo un sonido parecido a un cántico. Pueden soportar temperaturas de hasta 4000°C, por lo que es posible que la mayoría de los de su especie vivan en el núcleo de nuestro planeta, y que los únicos que se dediquen a explorar la helada corteza donde habita el hombre sean los proscritos, los vagabundos u los que hayan sido “cogidos” por una corriente ascendente de magma. Quizá migren a la superficie para reproducirse, ya que los más jóvenes de entre ellos no pueden soportar el calor extremo. No sabemos realmente cuáles son sus motivaciones.

Son extremadamente sensibles al agua. Aunque su capa de limo sirve para protegerles de las cantidades más pequeñas, una inmersión completa en este medio supondría la destrucción del Chthonian. Cuando excavan, estos monstruos son capaces de evitar las cantidades significativas de agua al saber distinguir el perfil de eco propio del agua y de sus sedimentos.

Los Chthonian se comunican por vía telepática. Son capaces de localizar a uno de sus congéneres en cualquier lugar de la Tierra, y también de sondear otras mentes. Los ejemplares adultos pueden controlar telepáticamente a miembros de otras especies por medio de este poder.

Suelen vivir más de mil años, y se muestran muy protectores con sus crías. Los huevos que ponen se parecen a geodas u otras formaciones esféricas de mineral. Suelen tener un diámetro de unos 30 cm. y unas cáscaras que van de 5 a 7.5 cm. de espesor. La etapa inicial en el ciclo de crecimiento del Chthonian suele durar solamente unos meses tras la eclosión. Fuera de la cáscara, cada una de las crías tiene el tamaño de una lombriz grande y apenas pueden soportar unos 40° C. Para llegar a adulto recorren diferentes etapas en las que van mudando la piel.

Se los puede encontrar por todo el planeta, incluso bajo el basalto de las dorsales oceánicas. Algunos rumores apuntan a que existe cierta cantidad de Chthonian que habitan bajo la principal isla de Japón. Los adultos pueden provocar poderosos terremotos, especialmente si actúan en conjunto.

Algunos volúmenes de saber arcano hacen referencia a una misteriosa ciudad llamada G'harne, situada en algún punto desconocido del África occidental, en la que estas criaturas podrían haber estado apresadas hace eones.

El individuo más importante de entre los Chthonian es el gigantesco Shudde-M'ell.

Concepto: Gigantesco gusano excavador.

FORTALEZA	22	Soportar grandes temperaturas
REFLEJOS	2	Poco ágil
VOLUNTAD	7	Longevo
INTELECTO	6	Telepatía

- 8 Excavar
- 8 Golpear con los tentáculos
- 10 Aplastar con el cuerpo
- 5 Cántico de las profundidades
- 4 Localizar mentes
- 1 Imposible esconderse

Aguante: 25 **Resistencia:** 75 **RD 5** (Piel gruesa)

Iniciativa: 5 **Defensa:** 17

Bonificación al al daño: +8

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

Ataque: Tentáculos +10 (M+8)

Cada turno un Chthonian puede atacar a un máximo de 8 criaturas con sus tentáculos. Cuando uno de ellos acierta a golpear quedará aferrado a la víctima y comenzará a drenar sangre y fluidos vitales a un ritmo de 1 punto de Fortaleza por turno. La víctima morirá si su fortaleza queda reducida a 0. Los puntos de Fortaleza drenados se pierden para siempre.

Ataque: Aplastamiento +12 (CM+8)

Un Chthonian puede usar su enorme masa para aplastar a un oponente. Si la criatura opta por hacer esto no podrá efectuar nuevos ataques con tentáculos en el mismo turno, pero sí que puede seguir sujetando a las víctimas que tuviera aferradas y continuar drenándolas. El Chthonian se eleva y se deja caer sobre un grupo. El impacto cubrirá un área circular de un diámetro equivalente a la cuarta parte de la Fortaleza de la criatura en metros, golpeando éste con igual fuerza en toda su superficie. La criatura hará un único ataque que se comparará con la Defensa de todas las criaturas que se encuentren en el interior del área del ataque.

Regeneración

Un Chthonian regenera 5 puntos de Resistencia por turno después de resultar herido. Si pierden todos sus puntos de resistencia, mueren.

Control Telepático

Los Chthonian pueden emplear la telepatía para controlar a seres humanos, aunque no suelen hacer algo así a no ser que el objetivo tenga algo que quiera para sí, como las extrañas formaciones minerales esféricas (huevos).

La Voluntad de un solo Chthonian se enfrenta contra la del objetivo. Si lo supera, la víctima será incapaz de abandonar la zona donde ha tenido lugar el ataque. Al principio esta dispone de una movilidad de un kilómetro y medio, aproximadamente, pero esta se va reduciendo a medida que el Chthonian se acerca, hasta el punto de que la víctima no pudiese abandonar una habitación, o incluso no pudiera moverse de una silla. Una vez inmovilizada la víctima, el Chthonian emerge del suelo y coge lo que venía a buscar. Si la víctima advierte la influencia mental del Chthonian puede intentar romper el lazo psíquico obteniendo un éxito en una prueba enfrentada de Voluntad.

Un Chthonian también puede contactar telepáticamente con un ser humano que conozca dando igual el lugar de la Tierra en que éste se encuentre, aunque podría llevarse un tiempo localizar la mente deseada.

Causar Terremotos

Todos los Chthonian adultos pueden causar terremotos. La magnitud en la Escala Richter del terremoto viene determinado por la suma de la Voluntad de todos los Chthonian participantes, dividida por 10. Este valor de magnitud se mantiene en un diámetro de 100 metros desde el epicentro, disminuyendo en 1 punto por cada 100 metros adicionales hasta que la fuerza del temblor sea inapreciable. Como mínimo la mitad de las criaturas deben estar directamente bajo el epicentro del terremoto.

Los Chthonian solo son vulnerables a unas pocas sustancias. Los explosivos más potentes apenas los hieren y, debido a su vida de cavadores, no se ven afectados por las temperaturas extremas. Por otro lado el Elixir Tikkoun, el ankh, el Cántico Vach-Viraj y sobre todo el Símbolo arcano pueden ser de utilidad contra ellos. La radiación y la inmersión en agua también pueden producir serios daños a los Chthonian.

SHUDDE-M'ELL

Un gran ser grisáceo de un kilómetro y medio de largo, que emitía una especie de cántico y exudaba extraños ácidos, cargando desde las profundidades de la tierra a una velocidad fantástica con una furia espantosa, deshaciendo la roca basáltica como se deshace la mantequilla al fuego.

Los que socavan en las profundidades
BRIAN LUMLEY

Historia

Preeminente entre los suyos.

Shudde-M'ell es un gigantesco, y claramente maligno, Chthonian; un gusano gigante pasa el mayor tiempo posible bajo tierra. Durante muchos milenios estuvo atrapado bajo G'harne, la misteriosa ciudad que las leyendas sitúan en el norte del continente africano, gracias al poder de un gran número de símbolos arcanos. El paso del tiempo, los desastres naturales y, sobre todo, la mano del hombre, hicieron desaparecer estos símbolos, liberando al monstruoso gusano de su encierro.

Cultos

El gran tiburón blanco no sólo está en el mar.

El culto a Shudde-M'ell es uno de los cultos menos extendidos por el mundo. Aunque puede que algunas tribus de Mongolia o África, o incluso algunos chamanes sudamericanos, adoren a este primigenio, pero es en la costa oeste de Estados Unidos donde se puede encontrar alguna actividad cultista hacia este primigenio dentro del primer mundo. Concretamente es en San Francisco donde el culto a Shudde-M'ell es más activo, y no por devoción hacia la criatura, ni por solicitar favores arcanos, pues el Chthonian no los concede, sino para aplacar su ira y evitar que la ciudad sea pasto de nuevos terremotos.

Este culto, nacido sobre una buena base de miedo, superstición y conocimientos erróneos, sacrifica una víctima en cada noche de luna nueva, pues piensan que es con la falta de luz cuando el primigenio está más activo. Sin embargo, es esta práctica la que, a la postre, está atrayendo no sólo la atención de Shudde-M'ell en la zona, como ya ocurrió en el pasado, sino de otros Chthonian que acuden ante la llamada de su gigantesco líder.

Seguidores

Los que socavan en las profundidades.

Los Chthonian, enormes gusanos que viven en las profundidades de la tierra, adoran a Shudde-M'ell como su único y verdadero líder. No es una adoración inteligente sino instintiva, pues Shudde-M'ell no deja de ser el gran alfa de toda la raza de los Chthonian.

Influencia en el mundo

Temblores.

No todos los terremotos ocurridos en la historia de la humanidad son consecuencia de la presencia de Shudde-M'ell o sus seguidores, pero sí que es cierto que la presencia de Shudde-M'ell origina terremotos. Se cree que, al menos, uno de los terremotos que ocurren por la costa del pacífico tiene es provocado por Shudde-M'ell.

A efectos de juego

Shudde-M'ell es una fuerza de la naturaleza primitiva y violenta, y un arma ideal para lograr casi cualquier objetivo. Un culto inteligente puede utilizar a este primigenio para eliminar a otros cultos rivales o amenazar a gobiernos enteros y que estos obedezcan ante sus peticiones, o verán como sus ciudades son destruidas como castillos de naipes. O es posible, incluso, que algún gobierno posea los conocimientos arcanos suficientes como para controlar al primigenio, y la tan famosa máquina de hacer terremotos de la que tanto hablan los conspiranoicos sea en realidad Shudde-M'ell siendo manipulado por alguna agencia gubernamental que nadie conoce.

LA ALEGRE TABERNILLA DE AZATOTH

En esta ocasión aprovecho el magnífico trabajo realizado por Kythklaith Dasth en su blog "La alegre tabernilla de Azathoth", donde, además de Shudde-M'ell, podéis encontrar las fichas para *Cultos Innombrables* de otros muchos primigenios que no aparecen en el libro básico, amén de otros muchos contenidos interesantes.

(<https://tabernilladeazathoth.blogspot.com.es>).



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

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

OPEN GAME LICENSE

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

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each

element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

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

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

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

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

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

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

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

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedg Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin.

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

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

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones;

Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

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

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

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

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

Copyright 2006, 2007 Goblinoid Games

GORE TRADEMARK

LICENSE 2.0, SEPTEMBER 2007

The GORE™ Trademark License is a royalty-free non-exclusive agreement between Goblinoid Games and third-party publishers. This agreement is non-sublicensable. This license grants publishers the limited use of the GORE™ trademark.

Goblinoid Games reserves the right to revise or retract the GORE™ Trademark License. However, any products published under a version of the license prior to the release of a new version of the license or the retraction of the current license are grandfathered in to the extent that these products may remain in print and/or distributed electronically. Products produced under a previous version of the license may not be published in any revised form unless the revised product adheres to the terms of the current GORE™ license. If the GORE™ Trademark License has been retracted, products may not be revised for release under any previously existing GORE™ license, without express permission from Goblinoid Games.

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

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

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

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

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

Terms

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

*No work may include in the title “GORE™”.

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

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

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

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

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

END OF GORE™ TRADEMARK LICENSE

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

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

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

CULTOS INNOMBRABLES

Conexión Tanzania es una aventura autoconclusiva que arrastrará a los protagonistas desde los elegantes salones del Hotel Plaza en Nueva York hasta los misteriosos parajes de la lejana Tanzania.

Los personajes serán atraídos a una subasta por la aparición de una obra de Bastien Van Weyden: “La casa quemada”. Su adquisición y posterior estudio revelará los secretos que oculta la mansión reflejada en la pintura.

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

