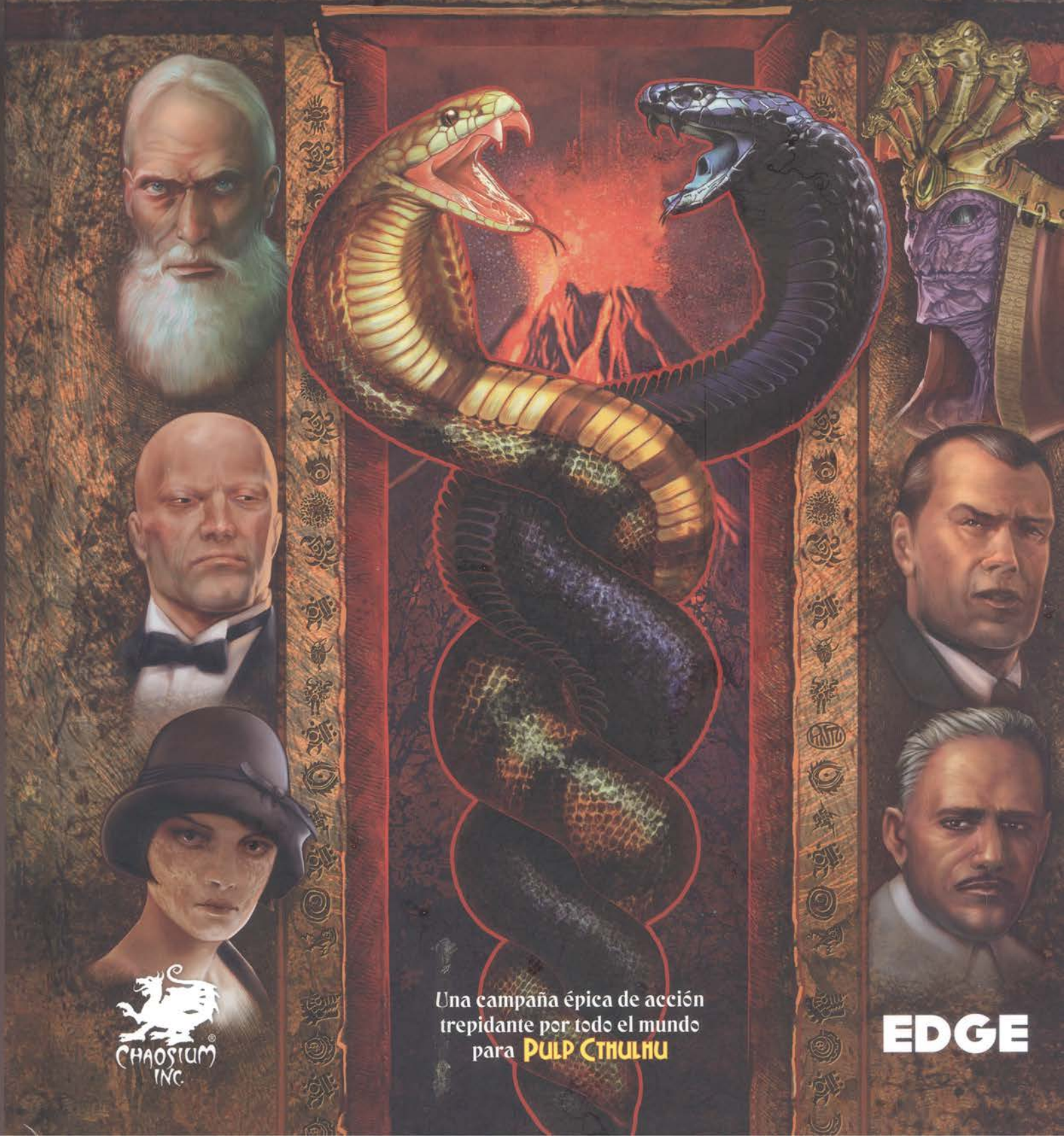
La llamada de Cthulhu

La Serpiente de Dos Cabezas



Una campaña épica de acción trepidante por todo el mundo para Pulp Cthulhu

Chaosium Inc.

EDGE



La Serpiente de Dos Cabezas

Una campaña épica de acción trepidante por todo el mundo para Pulp Cthulhu

Escrito y corregido por
Scott Dorward, Paul Fricker y Matthew Sanderson

Portada: Pinturero

Ilustraciones interiores: Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Caleb Cleveland, Lee Simpson, Wayne Miller, Jonathan Wyke, Stephanie Böhm, Aljosa Mujabasic y Löic Muzy

Cartografía: Dean Engelhardt

Desarrollo y edición: Mike Mason

Diseño y dirección artística: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michal E. Cross

Diseño de la línea de *Pulp Cthulhu*: Mike Mason

Traducción: Luis M. Rebollar Flecha

Corrección: César Bernal Prat y Alejandra González

Localización y diseño adicional: Edge Studio

EDGE

Chaosium® Inc.

Tabla de Contenidos

Introducción 7

Bienvenido a La serpiente de dos cabezas 7
Trasfondo de la campaña 8
La Fundación Caduceo 9
La Noche Interior 11
Tyranissh 12
Imitando a los seres humanos 14
En contra de Caduceo 15
Arranques alternativos de los capítulos 15
Creación de los héroes para la campaña 15
Usar La llamada de Cthulhu en lugar de Pulp Cthulhu 16

Capítulo 1: Bolivia 19

El retorno de la hechicera 19
Trasfondo 19
Introducción para los jugadores 20
El entorno 20
Cronología: 1933 20
Dramatis personae 21
Personal del campamento de ayuda 21
Escena inicial 24
El campamento de ayuda 24
Los cinco sellos 29
El vado y el campo de batalla 32
La semilla informe 32
Complicaciones y oportunidades 33
El templo de la Soñadora 34
El acceso al templo 34
La cámara principal 36
El santuario 37
Conclusión 40
Personajes y monstruos 40

Capítulo 2: Nueva York 45

La Gran Manzana contraataca 45
Dramatis personae 45
El entorno 46
La mansión Meadham, Connecticut 57
El problema con la mafia, Nueva York 59
Introducción para los héroes 59
Dramatis personae: La mafia 61
Sombras 64
Investigar Red Hook 66
Enfrentarse a Bresciani 70
Conclusión 72
Personajes y monstruos 74

Capítulo 3: Borneo Septentrional 77

La Muerte Amarilla 77
Trasfondo 77
Introducción para los jugadores 78
Arranques alternativos 79
El entorno 80
Cronología: 1933 81
Dramatis personae 81
Escena inicial 86
Entrar en la zona de cuarentena 89
El bosque de las Tierras del Sueño 91
El puesto de avanzada 94
Evacuación 96
Conclusión 98
Personajes y monstruos 99

Capítulo 4: Oklahoma 105

Demonios en el Dust Bowl 105
Trasfondo 105
Introducción para los jugadores 105
Arranques alternativos 107
El entorno 107
Cronología 108
Dramatis personae 108
Escena inicial 115
Localizaciones de Bingham 115
Acontecimientos en Bingham 120
Peregrinación a la cueva 121
El viaje del reverendo Kornfield a la cueva 122
Conclusión 123
Personajes y monstruos 124

Capítulo 5: Islandia 127

El Durmiente se despierta 127
Trasfondo 127
Introducción para los jugadores 128
El entorno 129
Dramatis personae 131
La llegada 132
Escena inicial: El ataque del troll 133
Las madrigueras de los voormis 134
La estación de investigación 138
El Durmiente se mueve 147
Conclusión 150
Personajes y monstruos 150

Capítulo 6: El Congo Belga 153

En el corazón de las tinieblas 153
Introducción para los jugadores 153
Arranques alternativos: Dividir el grupo 154
Trasfondo 154
El entorno 156
Cronología de los acontecimientos 157
Dramatis personae 158
Escena inicial 161
Lugares y encuentros 163
Ulunga 166
La entrevista 168
Enfrentándose a Thibault 170
La mina de diamantes 175
Conclusión 180
Personajes y monstruos 181

Capítulo 7: Calcuta 185

La joya de la corona 185
Trasfondo 185
Acontecimientos recientes 186
Introducción para los jugadores 187
Arranques alternativos 187
El entorno 189

Dramatis personae 190
Escena inicial opcional: Una carrera y un golpe 191
Escena inicial: Persiguiendo a Vikmatji 192
Visita al Museo de la India 196
El encuentro con Joshua Meadham y Canning 197
Encuentro con Rose Meadham 198
Encuentro casual en el salón de té Willard 198
Tyranissh y la secta 200
Tyranissh abre el portal 200
Enfrentamiento en el aeropuerto Dum Dum 201
Conclusión 202
Personajes y monstruos 202

Capítulo 8: La Isla de la Serpiente 205

La muerte se esconde tras cada sombra 205
Trasfondo 205
Dramatis personae 206
El entorno 207
La Isla de la Serpiente 207
Escena inicial 208
Viajar a la Isla de la Serpiente 212
Conclusión 216
Personajes y monstruos 216

Capítulo 9: Mu 219

El continente olvidado 219
Introducción para los jugadores 219
El entorno 219
La Ciudadela 221
Dentro de la Ciudadela 224
Encuentros 226
Localizaciones 227
El templo de Yig 229
Escapar de la Ciudadela 232
Conclusión 233
Personajes y monstruos 234

Apéndice A 236

PNJ recurrentes 237
Monstruos 244
Personajes jugadores pregenerados 245

Apéndice B 249

Artefactos 249
Tecnología 252
Tomos 255
Hechizos nuevos 257

Apéndice C: Hibridación 259

Apéndice D: Ayudas de Juego 261

Índice 275

Biografías de los autores 280

Agradecimientos

Los autores desean agradecer a Elina Gouliou sus extensas notas de las pruebas de juego, a Pedro Ziviani sus valiosos consejos para el capítulo de Islandia y a David Smith que buscase información sobre el New York World Building, en el que se basa el Edificio Meadham.

Muchas gracias a los lectores de la versión beta, Keary Birch, Dan Kramer y Tony Parry, por actuar como garantes necesarios de nuestra Cordura. Y gracias al personal de Buskers Coffee Shop en Wolverton, donde nació y se desarrolló esta campaña.

Gracias también a nuestros probadores del juego: John Adams, Glenn Blythe, Mark Flynn, Elina Gouliou, Richard Gravestock, Neal Latham, Jef Lay, Simon Lee, Mike Mason, Matt Nott, Robin «Richard» Poole, Tom Richardson, John Ruddy, Alan Watson, Paul Watts y Lynn Yin.

La serpiente de dos cabezas es copyright © 2017 de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Tablilla de Voormis y Zanthu © copyright 2020 del patrimonio de Lin Carter. Utilizado con autorización.

Manuscrito de Sussex © copyright 2020 del patrimonio de August Derleth. Utilizado con autorización.

Valusia © copyright 2020 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o marca comercial registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Utilizado con autorización. Algunos de los elementos de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

Tsathoggua © copyright 2020 del patrimonio de Clark Ashton Smith. Utilizado con autorización.

Call of Cthulhu © copyright 1981–2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. Call of Cthulhu y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.

Para el uso de este suplemento es necesario el suplemento *Pulp Cthulhu* y el juego de rol *La llamada de Cthulhu* (7ª Edición), disponibles por separado en www.edgeent.com y www.edge-studio.net.

Esta obra es un trabajo de ficción. El libro incluye descripciones de lugares, sucesos y personas reales que podrían no ser presentados con exactitud y conformidad a la naturaleza real de estos lugares, sucesos y personas, reinterpretados a través de la lente de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, o a los habitantes de ningún lugar descrito. Todos los elementos se utilizan como base de ficción para relatos inspirados en la imaginación de H. P. Lovecraft y de otros escritores de horror sobrenatural, así como en la tradición de los cómics e historias *pulp*.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro para fines personales o beneficio corporativo por medios fotográficos, electrónicos u otros medios de recuperación de la información. Las fotografías de época han sido extraídas de la Biblioteca del Congreso y son de dominio público.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar desde la página 261 a la 273.

ISBN: 843-54-07629-45-5

Publicado en 2020 por Edge Entertainment.

Impreso en Lituania.



INTRODUCCIÓN

Bienvenido a La serpiente de dos cabezas

La serpiente de dos cabezas es una campaña de acción trepidante por todo el mundo para *Pulp Cthulhu*, ambientada en la década de 1930. En ella, los héroes se enfrentan a las siniestras maquinaciones de una antigua raza de monstruos empeñada en recuperar el mundo que una vez fue suyo.

Los héroes comienzan trabajando para Caduceo, una organización de ayuda médica que es mucho más de lo que parece, y expolian un templo perdido en las selvas de Bolivia, se enfrentan a una epidemia mortal en las selvas de Borneo Septentrional, descubren las andanzas de una extraña secta en el estado de Oklahoma durante el desastre climático del Dust Bowl, se oponen a la mafia de la ciudad de Nueva York, se infiltran en territorio enemigo dentro de un volcán que despierta en Islandia, luchan contra dinosaurios y las víctimas de unos horribles experimentos médicos en el Congo, se unen a la carrera por encontrar un artefacto antiguo y poderoso en las calles de Calcuta, eluden los peligros mortales de la Isla de la Serpiente y finalmente viajan al continente perdido de Mu, ¡para librar una desesperada batalla que salvará a la humanidad de la esclavitud o la aniquilación!

El mundo necesita héroes más que nunca.

Cómo está organizado este libro

La introducción que estás leyendo presenta a los principales antagonistas de la campaña junto con sus planes, recursos y actores más importantes, así como el trasfondo previo a sus situaciones actuales.

Los héroes empiezan el **Capítulo 1** *in media res* entre los peligros de una Bolivia desgarrada por la guerra, mal preparados, sin líder y rodeados de fuerzas hostiles. En el **Capítulo 2**, los héroes viajan hasta la sede de Caduceo en Nueva York, donde sabrán por fin parte de la verdad. Los detalles sobre la Fundación Caduceo y su sede se encuentran aquí, junto con orientación sobre cómo gestionar el tiempo de inactividad entre misiones y los hilos de la trama que implican a la mafia, que puede convertirse en una complicación mayor durante el desarrollo de la campaña.

Los siguientes capítulos presentan las misiones, los lugares y las amenazas que conforman el resto de la campaña en el orden en que los héroes la recorrerán con mayor probabilidad. Cada capítulo se abre con un resumen del contenido y los principales personajes involucrados, mientras que los perfiles de los personajes no jugadores (PNJ) y monstruos exclusivos de cada lugar se encuentran al final del capítulo.

Hay cierta flexibilidad en el orden en que se pueden jugar los capítulos centrales. Los jugadores pueden pasar por alto una o dos misiones, o jugarlas en una secuencia diferente, y se proporcionan soluciones para ello. Aunque hay una serie de opciones diferentes para finalizar la campaña, es de esperar que culmine con los personajes en la ciudadela perdida de los hombres serpiente en Mu, tal y como aparece en el **Capítulo 9**.

Tres de los apéndices proporcionan recursos compartidos para toda la campaña. El **Apéndice A** contiene los perfiles y descripciones de los PNJ y monstruos principales que aparecen en múltiples capítulos; los que aparecen solo una vez se detallan en ese capítulo concreto. El **Apéndice B** enumera todos los tomos, artefactos y hechizos que aparecen a lo largo de la campaña. El **Apéndice C** detalla el macabro proceso de hibridación utilizado por los hombres serpiente para combinar su ADN con el de los humanos. El **Apéndice D** recopila las ayudas de juego que aparecen durante la campaña. También se puede descargar un **Pack de recursos para el Guardián** (disponible en edgeent.com) que incluye todas las ayudas de juego de forma adecuada para presentárselas a tus jugadores.

Trasfondo de la campaña

Primera parte: Historia antigua y la caída de Mu

El Segundo Imperio de los hombres serpiente llegó a dominar el mundo. Aunque debilitados por la llegada de la usurpadora raza humana de Valusia, los hombres serpiente todavía se mantuvieron fuertes en algunos lugares, especialmente en el continente de Mu. Allí garantizaron su propia supervivencia mediante las actividades conjuntas de ciencia y hechicería.

Una pequeña facción de científicos hechiceros de los hombres serpiente, formada alrededor del culto a Ghatanothoa, vio el futuro de su raza en la coexistencia con los seres humanos y llegó a mezclar su material genético con el de estos. Construyeron una vasta estructura, la Ciudadela, que ocupaba el cráter de Yaddith-Gho, el volcán muerto que contiene el cuerpo de Ghatanothoa, y extraía la energía del Primigenio para alimentar sus laboratorios y máquinas de transformación. Su objetivo final era utilizar esta tecnología para convertir a la humanidad en una raza híbrida que engrosara las filas del imperio de los hombres serpiente. El resto de los hombres serpiente veía los experimentos como una abominación que contaminaría la pureza de su raza. El conflicto resultante generó facciones extremistas, purgas, el fin del ecumenismo religioso y, en última instancia, la guerra civil.

Las tres facciones principales, leales a Yig, Tsathoggua, y Ghatanothoa respectivamente, lucharon con todas sus fuerzas para hacerse con el control de las poderosas instalaciones científicas ubicadas en la Ciudadela. Los seguidores de Tsathoggua se alzaron con la victoria y, en un intento desesperado por acabar con los humanos que necesitarían los defensores de la hibridación, construyeron un Dispositivo del Fin del Mundo. Este dispositivo detonaría todos los volcanes de la Tierra en rápida sucesión, desgarrando las masas continentales y emitiendo tal cantidad de polvo a la atmósfera que bloquearía el sol durante generaciones, eliminando a la humanidad y con ella a la mayoría de formas de vida. Los hombres serpiente se refugiarían en ciudades subterráneas para dormir hasta que el mundo fuera habitable una vez más.

Comentario al respecto de los nombres de los lugares

Algunos nombres de los lugares presentados en esta campaña han cambiado desde los años treinta. Hemos utilizado los nombres que encontrarían los héroes de este período para que el Guardián pueda imprimir mayor consistencia y verosimilitud.

Antes de que los adoradores de Tsathoggua pudieran ejecutar su plan, un ejército de antiguos, una raza que también habitaba en el continente de Mu, sitió la Ciudadela. Los antiguos lanzaron contra ellos huestes devastadoras que incluían shoggoths y armas que podían manipular la gravedad. También se aliaron con los lloigor, que se vieron impelidos a la acción por la profanación de su dios, Ghatanothoa. Pese a todo este poder, los hombres serpiente consiguieron defender con éxito la Ciudadela desintonizándola ligeramente con la realidad, lo que hizo imposible que las fuerzas enemigas pudieran hacerle ningún daño físico. Cuando los antiguos se vieron enfrentados a una destrucción inminente, tomaron medidas desesperadas.

Utilizando todo el poder que tenían a su disposición, arrancaron Mu del mundo y lo sellaron en su propia pequeña dimensión, donde permanece hasta nuestros días. Mientras tanto, el suelo tembló y el mar se agitó en la Tierra, enviando poderosos tsunamis por todo el mundo. Se propagaron las leyendas según las cuales Mu se había hundido bajo las olas, destruido y perdido para siempre.

Segunda parte: Historia reciente

Los hombres serpiente son actualmente una fuerza desgastada que se ha desvanecido en la oscuridad. Hasta los más belicosos se dieron cuenta de que ya no eran capaces de vencer a la humanidad, así que optaron por retirarse a las sombras. Los cismas en su sociedad permanecieron, y los seguidores de Yig y Tsathoggua siguen siendo enemigos acérrimos. Los hombres serpiente ya no adoran a Ghatanothoa, excepto una única devota que duerme un sueño sin fin en un templo en las selvas de Bolivia. Si llegase a despertar, se embarcaría en una empresa para completar el trabajo de los científicos hechiceros muvianos, fusionando a los hombres serpiente con la humanidad en una sola raza.

Algunos seguidores de Yig han tratado de coexistir con la humanidad, pero la mayoría sigue albergando un creciente resentimiento por haber sido sustituidos como los gobernantes del planeta. Aunque no son una fuerza unificada, un número significativo de ellos se ha unido para urdir un plan que les permita esclavizar por fin a la humanidad y crear el tan esperado Tercer Imperio de los hombres serpiente que, según han profetizado sus filósofos, será el mayor de todos los que hayan erigido. A tal fin, han creado una organización llamada Caduceo, que oculta sus planes para retomar el mundo tras la fachada de una organización de ayuda médica sin ánimo de lucro.

Los seguidores de Tsathoggua se encontraban hasta hace poco demasiado dispersos y débiles como para representar una amenaza para la humanidad o los seguidores de Yig y su conjura de Caduceo. Pero todo cambió cuando un miembro de la plana mayor de esta organización experimentó una conversión religiosa y como resultado empezó a adorar a Tsathoggua. Desde entonces, ha comenzado a reunir a otros adoradores de Tsathoggua para organizar una conjura rival con el objetivo de tomar la Tierra para sí mismos. Llaman a su grupo la Noche Interior y mantienen un pulso con Caduceo para encontrar la manera de volver a Mu y utilizar sus recursos largo tiempo perdidos para realizar sus planes.

La Fundación Caduceo

Trasfondo

Joshua Meadham, neoyorkino fundador de Productos Farmacéuticos Meadham, vendió en 1912 el imperio comercial que había construido a lo largo de treinta años. El hecho fue sorprendente en tanto que Meadham tenía fama de ser un hombre de negocios despiadado y a cualquiera que lo conociese le resultaba imposible imaginarlo haciendo otra cosa en la vida.

Meadham dedicó los beneficios de la venta a fundar una organización sin ánimo de lucro que proporcionase atención médica a las personas afectadas por epidemias, desastres naturales y guerras en todo el mundo. Llamó a esta organización *Caduceo* por la vara de Hermes. Aunque mucha gente asocia incorrectamente este símbolo con la medicina (debido a su similitud con la vara de Asclepio), Meadham era perfectamente consciente de sus significados más esotéricos.

Si bien Caduceo lleva a cabo labores humanitarias, tiene otro propósito más secreto. Meadham tuvo algunos roces con los Mitos en sus negocios, especialmente en la forma de hombres serpiente que intentaban usar el creciente comercio mundial de productos farmacéuticos como un medio para interferir con la humanidad. Al darse cuenta de que la humanidad se enfrentaba a peligros aún mayores que los que trataba de paliar Caduceo, decidió usar sus considerables recursos para buscar y combatir las amenazas de los Mitos donde puede, especialmente en lo que se refiere a los hombres serpiente.

La mayoría de las personas que trabajan para la organización no conocen más que su misión superficial. Un equipo central más pequeño trabaja en la verdadera misión de Caduceo, usando la tapadera de la asistencia médica para tener acceso a lugares peligrosos y llevar a cabo las misiones de asesinato, sabotaje y subterfugio contra objetivos de los Mitos, aprovechando el caos de las crisis médicas para encubrir sus acciones.

Secretos más profundos

El secreto que se encuentra en el corazón de Caduceo no es lo que parece, y hay secretos dentro de los secretos. Joshua Meadham admitirá a los agentes de confianza que fundó Caduceo después de encontrarse con una criatura inteligente y hostil, más reptil que hombre, pero esa no es toda la historia. Meadham conoció a un hombre serpiente llamado Ssulithan que, en realidad, lo mató para adquirir su apariencia inyectándose su ADN. Caduceo es la creación de Ssulithan, lo que explica el repentino cambio que sufrieron las prioridades de Meadham a partir de 1912.

Los cuatro círculos de conocimiento de Caduceo:

- **Primer círculo:** Caduceo es una organización sin ánimo de lucro dedicada a proporcionar ayuda médica. Esta es la cara que presenta al mundo y a todos los nuevos reclutas hasta que se demuestre que son de fiar. La mayoría de los miembros nunca llegan más allá de este punto.
- **Segundo círculo:** El verdadero propósito de Caduceo es usar sus recursos para combatir a los Mitos. Los reclutas son admitidos en este nivel después de un escrutinio, asumiendo que los líderes de Caduceo los encuentren de utilidad.
- **Tercer círculo:** En el núcleo de Caduceo se encuentra la secta de Yig. Algunos de los miembros humanos llegan a formar parte de este círculo interno cuando demuestran ser maleables o estar tan locos como para servir a Yig fielmente.
- **Cuarto círculo:** El control de Caduceo está en manos de hombres serpiente disfrazados de humanos. Su plan es subyugar a la humanidad a la larga y recuperar su legítimo lugar como gobernantes de la Tierra. Este conocimiento está reservado para los hombres serpiente en el corazón de Caduceo, y ningún miembro humano ha descubierto este secreto hasta la fecha.

Aunque la mayoría de los héroes comienza en el primer círculo y asciende rápidamente al segundo (donde es probable que permanezcan), algunos pueden llegar a ser iniciados en el tercero si se ganan la confianza de sus superiores. Si un héroe descubre que los hombres serpiente controlan Caduceo, los líderes de la organización intentarán reclutarlo para la secta de Yig (ver **El ritual de iniciación** en la página 58, **Capítulo 2**).



El cisma

Dado el importante papel que desempeñaba Rose Meadham, la hija de Joshua, como emisaria de su padre en la organización, Caduceo decidió reemplazarla también, y una mujer serpiente de nombre Sashannal fue hibridada para tomar su forma.

A medida que Caduceo crecía, adquiriendo una reputación de respetabilidad, la camarilla interior se empezó a preocupar de que sus acciones atrajeran la atención de otros hombres serpiente. Más concretamente, les inquietaba que las diversas sectas de Tsathoggua pudieran interferir o socavar las misiones de Caduceo. En realidad, los adoradores de Tsathoggua estaban demasiado dispersos y balcanizados; no obstante, la historia previa de rivalidad los llevó a ser excesivamente cautos y tomar medidas preventivas.

En 1920, la camarilla interna de Caduceo envió a un grupo de agentes liderado por la falsa Rose Meadham con la misión de erradicar la secta de Tsathoggua que, según los rumores, se encontraba en el complejo de cuevas de Krubera, en Georgia. La expedición descubrió que las cuevas se adentraban mucho más de lo que nadie había imaginado. A más de un kilómetro y medio por debajo de la superficie, en la oscuridad eterna, se encontraron con Tsathoggua.

La única superviviente de la misión de Caduceo fue Rose Meadham (Sashannal). El impacto emocional de encontrarse en presencia de un dios viviente la llevó a abandonar el culto a Yig y su lealtad a Caduceo para dedicarse a la gloria de Tsathoggua.

Rose Meadham/Sashannal permaneció los siguientes ocho años en Caduceo usando en secreto los recursos de la organización para encontrar y unificar las dispersas sectas de Tsathoggua. Cuando terminó su labor, el enemigo unificado que Caduceo había imaginado existía en realidad. Sashannal llamó a la nueva secta la Noche Interior.

El objetivo final de Caduceo

Ssulithan ha estado trabajando para subyugar a la raza humana y crear el Tercer Imperio de los hombres serpiente bajo su liderazgo desde el momento en que asumió la identidad de Joshua Meadham. El plan contempla la creación de un virus para infectar a los humanos (pero no a los hombres serpiente), capaz de destruir la voluntad y el intelecto sin matar al afectado, que transformará a la humanidad en una raza ideal de esclavos.

Los experimentos realizados por Caduceo en sus laboratorios del Congo han tenido un éxito notable. Los científicos de Caduceo se han servido de sujetos de prueba de todo el mundo para crear un virus que destruye las mentes del 90% de los infectados y mata al 90% de los restantes. Joshua Meadham cree que los nuevos hombres serpiente serán capaces de controlar al 1% de población humana restante en el caos resultante. Los dos obstáculos principales han sido producir una cantidad suficiente de virus y asegurar que quedan infectadas tantas personas como sea posible. Este último problema es especialmente complejo, ya que el virus solo es eficaz si se introduce directamente en el torrente sanguíneo humano.

Comentario sobre el canon

El trasfondo de *La serpiente de dos cabezas* difiere de otros materiales publicados en varios aspectos, en particular en el caso de la historia de los hombres serpiente y de Mu. Por ejemplo, en esta campaña, los cambios tectónicos implican que Mu se encuentra ubicada en el océano Atlántico y no en el Pacífico. Si este hecho conlleva alguna dificultad para ti o tu grupo, puedes echar mano de las siguientes opciones.

- Se sabe que los tomos de los Mitos y otras fuentes son poco fiables, puesto que fueron escritos por locos y místicos que hablaban en metáforas. Si se da alguna contradicción es porque las otras fuentes estaban equivocadas.
- Ha habido una activa campaña de desinformación acerca de la verdadera historia de Mu, lo que dificulta la tarea de aquellos que quieren viajar hasta allí o pretenden devolverla a nuestro mundo.
- La información es incorrecta tal y como aparece en esta campaña, y el Guardián debe realizar los ajustes que considere necesarios, aunque pueden suponer un trabajo considerable.

El plan de Joshua Meadham es servirse de las instalaciones de la antigua Ciudadela en Mu. Los registros descubiertos por sus investigadores indican que allí se encuentra una extensa serie de laboratorios e instalaciones de fabricación basados en la ciencia de los hombres serpiente. Joshua planea usarlos para crear miles de millones de insectos biomecánicos que porten el virus y difundir estos por todo el globo a través de la tecnología de las esferas de transporte (ver **Esfera de transporte** en la página 253, **Apéndice B**). Estos insectos manipulados serán capaces de sobrevivir en cualquier clima y lanzarse en masa sobre cada persona que encuentren, hasta que toda la humanidad esté infectada.

Claro que Joshua Meadham y sus seguidores necesitan llegar a Mu para poder llevar a cabo su plan. Sus intentos de crear un portal a Mu han fracasado estrepitosamente hasta hace poco (ver **La Mansión Meadham** en la página 57, **Capítulo 2**). Joshua ha descubierto recientemente que, si quiere tener éxito, necesita abrir un portal desde la masa de tierra más cercana a la ubicación actual de Mu, lo que se corresponde con la Isla de la Serpiente (ver el **Capítulo 8**). El último obstáculo sería obtener el control de los lloigor que guardan el otro extremo del portal en Mu o expulsarlos. Este es el propósito tras el interés de Joshua por apoderarse de la legendaria Corona de la Cobra, que sus agentes localizarán en Calcuta hacia el final de la campaña (ver **Capítulo 7**).

Por supuesto, todo sería mucho más sencillo si Joshua Meadham no tuviera que lidiar con la oposición de la Noche Interior, la mujer serpiente hechicera Tyranissh, que actúa por su cuenta, y, en última instancia, los héroes.

La Noche Interior

Lo irónico de la situación actual es que Caduceo y la Noche Interior tienen objetivos similares, pero ambos son el mayor obstáculo para el éxito del otro. La Noche Interior también busca reafirmar su dominio sobre el mundo subyugando a la humanidad, aunque a través de la aniquilación, y también está trabajando para encontrar la manera de que Mu retorne para controlar sus recursos. Como resultado de los cismas religiosos y los milenios de batallas entre las dos facciones, es más fácil que luchen entre sí que contra la humanidad.

Los seguidores de Tsathoggua suelen ser menos sutiles que sus rivales, y en la Noche Interior no son una excepción. Han conservado pocos conocimientos científicos antiguos de los hombres serpiente, pero lo que les falta de sabiduría lo tienen de brutalidad. Mientras Caduceo opera infiltrándose en secreto, la Noche Interior intentará aplastar a sus enemigos. Lo único que los mantiene a raya es la escasez de efectivos.

Hay relativamente pocos hombres serpiente tanto en el núcleo de Caduceo como en el de la Noche Interior. Estos tienen la capacidad de invocar semillas informes y otras abominaciones de la oscuridad para convertirlas en una fuerza demasiado peligrosa como para enfrentarse a ella directamente. La única ventaja con la que cuenta Caduceo son sus filas de humanos desprevenidos a los que manejar.

La Noche Interior también está intentando conseguir el retorno de Mu. Ha logrado descubrir algunos de los planes de su rival a través de espías y prácticas adivinatorias, de forma que en ocasiones

¿Qué hace que una campaña sea pulp?

Los requisitos y el tono de una campaña de *Pulp Cthulhu* son diferentes a los de las partidas tradicionales de *La llamada de Cthulhu*. Hay más acción y menos investigación, lo que no quiere decir que desaparezca, sino que deja de ser el eje fundamental. Los héroes plantarán cara más a menudo a los tipos de monstruos que uno esperaría ver en los momentos culminantes de un escenario de *La llamada de Cthulhu*. Se enfrentarán a trampas mortales, accidentes de avión, grandes desastres, se verán superados en número... y generalmente vivirán para contarlo.

Procura mantener el ritmo actuando con generosidad cuando los héroes estén buscando pistas. Por ejemplo, si un grupo de héroes está registrando las oficinas de Caduceo en busca de pruebas que demuestren la mala conducta de sus empleadores, el Guardián no debería utilizar habilidades como Descubrir, Sigilo y Buscar libros para determinar si los héroes encuentran alguna pista concreta, salvo en caso de que sean pillados *in fraganti*, dejen algún tipo de huella o activen una trampa.

Algunas ayudas de juego son especialmente importantes para el ritmo de la partida. Cada vez que aparecen en el texto se indica su ubicación y se proporcionan múltiples opciones para que lleguen a manos de los héroes, en el caso de que no busquen en el lugar correcto. El Guardián debe aprovechar todas las oportunidades para que los personajes no jugadores (PNJ) faciliten información a los héroes, ya sea a través de interrogatorios, haciéndoles la pelota o tratando de enfrentarlos con añagazas contra un enemigo común. Se trata de un enfoque diferente al de las partidas más tradicionales de *La llamada de Cthulhu*, donde se espera que los investigadores sean exhaustivos en su búsqueda de pistas. En *Pulp Cthulhu*, las pistas solo sirven, por lo general, para señalar el camino hacia la siguiente escena de acción.

Las partidas de estilo *pulp* no tienen tanto que ver con el realismo y pueden contar con más coincidencias improbables, personajes extraños y villanos excesivamente confiados que tienen planes a medias, en comparación con las partidas estándar de *La llamada de Cthulhu*. Aunque *La serpiente de dos cabezas* no está escrita como una comedia, tanto el Guardián como los jugadores deberían aceptar y jugar con los elementos ridículos que pueden aparecer durante el juego, dada la naturaleza de la espada de triple filo que representan el horror, la comedia y la acción trepidante.

Si esta es la primera partida de *Pulp Cthulhu* que juega el grupo, es recomendable que el Guardián recuerde a los jugadores antes de empezar a jugar que sus personajes son héroes de leyenda. Los héroes de *Pulp Cthulhu* pueden lanzarse sin tapujos a circunstancias que serían temerarias o letales para los investigadores estándar de *La llamada de Cthulhu*. Puede que no siempre tengan éxito y algunas veces solo sobrevivirán gracias al uso desesperado de puntos de Suerte (el Guardián debe estar familiarizado con los nuevos usos de la Suerte explicados en *Pulp Cthulhu*), pero se abrirán camino hacia el éxito tanto mediante puños, armas y coraje, como gracias a la investigación y una preparación cuidadosa.

toma la iniciativa. Por su parte, Caduceo, aunque carece de poderes mágicos para espiar a sus enemigos a distancia, ha utilizado agentes dobles, traidores y técnicas sutiles de control de la mente para mantenerse al día de los progresos de la Noche Interior. Como consecuencia, ninguna facción tiene prácticamente secretos para la otra, y cualquier maniobra de una facción para afianzar un recurso será interceptada rápidamente por la otra, lo que provoca una serie de enfrentamientos.

El objetivo final de la Noche Interior es reactivar el Dispositivo del Fin del Mundo en Mu y eliminar la civilización humana a través de una serie de erupciones volcánicas, terremotos y tsunamis, mientras los hombres serpiente se esconden en las profundidades de la tierra. La Noche Interior emergerá después de los cataclismos para tomar el control del mundo de la superficie cubierto de polvo volcánico. Cualquier ser humano que haya sobrevivido será esclavizado.

A diferencia de Caduceo, la Noche Interior no tiene cuartel general. Sashannal (Rose Meadham) ha reunido a sus hermanos y hermanas en la oscuridad, donde siguen operando como una serie de células con el único liderazgo común de Sashannal. Como Caduceo sigue activamente tras su rastro, se mantiene en movimiento y su ubicación en cada momento es un secreto celosamente guardado. A medida que los héroes sepan más sobre Caduceo y sus objetivos, los agentes de la Noche Interior, o incluso la propia Sashannal, intentarán reclutarlos.

Tyranissh

En su primera misión, los héroes son enviados a rescatar a una antigua hechicera de los hombres serpiente en un templo olvidado de las selvas de Bolivia (ver el **Capítulo 1**). Se trata de Tyranissh, una mujer serpiente de la antigua Mu, que ha pasado milenios dormida. Es una reliquia de un tiempo en el que los hombres serpiente tenían conocimientos, tecnología y cuerpos poderosos. Por esa razón es físicamente más grande y fuerte que la mayoría de los hombres serpiente que pueden encontrar los héroes, así como una hechicera poderosa. También se ha vuelto loca después de haber pasado miles de años atrapada en sus sueños.

Tyranissh proviene de un tiempo anterior al cisma entre los seguidores de Yig y de Tsathoggua que dividió a su gente y no siente simpatía hacia lo que percibe como pequeñas disputas de las criaturas degeneradas en que se ha convertido su pueblo. Aunque al principio accede de buena gana a pasar algún tiempo con Caduceo en la primera parte de la campaña (suponiendo que los héroes la rescaten y la trasladen al Edificio Meadham), antes o después se le acabará la paciencia y se volverá contra sus descendientes, como se describe al inicio del **Capítulo 4**.

Tyranissh tiene sus propios planes: al ver los cismas que han dividido a su gente, así como las diferencias que existen entre los humanos y los hombres serpiente, decide unificar a todo el mundo bajo su liderazgo. Planea regresar a Mu a tal fin, o traer el continente perdido de vuelta al mundo material y utilizar su tecnología para hibridar a toda la humanidad. Durante el tiempo que pasa prisionera de Caduceo, aprende lo suficiente sobre el proceso de hibridación y los medios que la organización planea utilizar para propagar el virus, deduciendo así cómo combinar las dos cosas.

Si Tyranissh consigue hacerse con el control de la Ciudadela de Mu, propagará los mismos insectos biomecánicos por todo el planeta, pero en vez de destruir el intelecto humano, distribuirá un agente que comience a transformar a toda la humanidad en hombres serpiente. Su plan es aprovechar el caos resultante para unir al mundo bajo su liderazgo. Tyranissh es incapaz de ver los posibles fallos del plan por culpa de su megalomanía.

Tyranissh es un comodín. Puede llegar a desarrollar algún afecto por los héroes si la tratan bien, pero seguirá viendo a las personas como poco más que mascotas. Si uno o más héroes están experimentando la hibridación (ver a continuación), puede mostrar un cierto interés. Como mínimo, puede enseñar a los héroes algo de la historia de los hombres serpiente y un poco de naacal, si pasan algún tiempo con ella mientras permanezca retenida por Caduceo. Incluso podría ofrecer una ayuda más concreta a los héroes en las ocasiones en que le puedan servir como herramientas útiles para perjudicar a Caduceo y la Noche Interior. El Guardián debe utilizar esta opción con moderación y como último recurso para evitar que Tyranissh eclipse a los héroes.

El Guardián debe tener en cuenta que Tyranissh podría llegar a ser prescindible y perder protagonismo. Los principales adversarios de esta campaña son Caduceo y la Noche Interior, y Tyranissh está reservada más que nada para el caso de que los héroes lleguen a neutralizar a ambas facciones antes de que la campaña alcance su punto culminante.

Principales eventos de la fundación de Caduceo y la Noche Interior

1912: Ssulithan usurpa la identidad de Joshua Meadham y funda Caduceo. Sashannal adquiere la identidad de su hija, Rose Meadham.

1920: Sashannal (Rose Meadham) se encuentra con Tsathoggua en el complejo de cuevas de Krubera en Georgia (Rusia) y se convierte en su adoradora secreta.

1928: Sashannal (Rose Meadham) se vuelve contra Caduceo tras haber acumulado los recursos suficientes para operar de forma independiente y dirige la Noche Interior sin ocultarlo.

1933: La actualidad. Caduceo y la Noche Interior están a punto de lograr sus planes.

El padre de las serpientes



YIG

El señor del volcán



GHATANOTHOA

El durmiente de N'kai



TSATHOGGUA

CADUCEO

Organización de ayuda médica

LA NOCHE INTERIOR

Organización secreta



TYRANISSH

Independiente

La Durmiente (mujer serpiente)



JOSHUA MEADHAM

Presidente de Caduceo

Ssulithan (hombre serpiente)

Padre

Hija



ROSE MEADHAM

Líder de la Noche Interior

Sashannal (mujer serpiente)



CANNING

Criado de Joshua

(híbrido)



Dr. GONÇALVES

Servidor de Yig

(humano)

RELACIONES ENTRE LOS PNJ EN LA SERPIENTE DE DOS CABEZAS

Imitando a los seres humanos

Los hombres serpiente cuentan con una serie de métodos para infiltrarse en la sociedad humana. Los tres fundamentales son: el hechizo Imitar apariencia, la hibridación y el cambio de piel.

Imitar apariencia

La forma más conocida de disfrazarse es el hechizo Imitar apariencia que se puede encontrar en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*. El hechizo tiene un grave problema porque la sombra que proyecta el hombre serpiente sigue siendo la original.

Algunos de los hechiceros más diestros de la Noche Interior pueden ejecutar una versión más poderosa de Imitar apariencia que no les delate por sus sombras. Aun así, se arriesgan a ser descubiertos porque al ser de sangre fría no sudan ni cuando hace un calor extremo o resultan notablemente fríos al tacto en otras condiciones. Si un héroe pasa tiempo en un lugar cerrado con un hombre serpiente disfrazado, puede hacer una tirada de **Descubrir** para detectar un sutil olor a reptil.

Hibridación

Los científicos hechiceros de Caduceo han encontrado una solución infalible. Los hombres serpiente pueden fusionar su material genético con el de los seres humanos a partir de la tecnología desarrollada hace milenios en Mu. Una compleja serie de operaciones, libaciones y rituales que dura dos semanas permite a un hombre serpiente absorber la semejanza y los recuerdos de una víctima humana, convirtiéndose en esa persona a nivel genético. El proceso consume al humano original hasta el punto de que, si es tan fuerte como para sobrevivir, se convierte en poco más que un macilento cascarón sin conciencia.

El híbrido resultante parece completamente humano, incluyendo su sombra. En el fondo sigue siendo un reptil, lo que significa que es de sangre fría. Un híbrido se moverá lentamente a baja temperatura y tendrá un tacto ligeramente más frío que un ser humano normal. Cualquier inspección quirúrgica de un híbrido revelará anomalías en los órganos internos, incluyendo glándulas de veneno y, en el caso de las hembras, un sistema reproductivo orientado a la puesta de huevos. Los varones carecen de genitales externos, limitándose a una cloaca reptil.

El proceso de hibridación puede funcionar en sentido inverso, transformando a seres humanos en hombres serpiente (ver el **Apéndice C** para más información al respecto, así como para conocer los detalles sobre cómo revertir el proceso).

Cambio de piel

La Noche Interior carece de muchos de los recursos científicos y la experiencia de Caduceo, por lo que se ve abocada a utilizar técnicas más tradicionales. Una de ellas es una versión más sencilla de asumir la apariencia humana que consiste en llevar una piel humana por encima de la real. Esta piel puede ser retirada quirúrgicamente o, para mayor seguridad, mediante un veneno especial que provoca el desprendimiento completo de la epidermis humana.

El rostro de un cambiapieles presenta una distorsión inquietante, así como huecos alrededor de los ojos donde la piel no está completamente adherida, aunque se disimula por la ilusión producida por el hechizo Cambio de piel, que se menciona junto al veneno desollador en el **Capítulo 1** y cuyos detalles se encuentran en el **Apéndice B**.

Comentario al respecto de las lenguas

Los hombres serpiente que dirigen Caduceo y la Noche Interior provienen de todo el mundo. Hasta hace poco vivían en grupos aislados durante milenios de la sociedad principal de los hombres serpiente y que, por lo tanto, se han desarrollado de formas diferentes. Su lengua se ha fragmentado en una diversidad de dialectos, la mayoría de los cuales derivan de lenguas muertas como el naacal, el idioma de la antigua Mu, pero tan alterados que resultan mutuamente incomprensibles.

Caduceo encontró una solución a este problema al principio de sus operaciones: utilizar el inglés como idioma principal. No es solo que está lo suficientemente extendido en el mundo humano como para que un número significativo de sus agentes lo hable de antemano, sino que su uso permite mantener la ficción de que Caduceo es una organización de seres humanos. Las comunicaciones secretas se realizan a veces por escrito o usando el naacal, pero no es habitual.

La Noche Interior ha tomado prestada esta técnica, aunque algunas de sus células en el interior del país utilizan ocasionalmente dialectos que nadie más entiende, para gran fastidio de todo el mundo en la organización.

Los escritos más antiguos de los hombres serpiente suelen estar en naacal. Aunque Caduceo no dedica esfuerzos en enseñar esta lengua muerta a sus operarios humanos, los héroes deberían tener la oportunidad de aprenderla, ya sea hablando con PNJ como Tyranissh (ver a continuación y en el **Apéndice A**, en la página 242) o mediante el estudio de tomos y documentos de los Mitos.

En contra de Caduceo

Los héroes reunirán suficientes pistas durante el transcurso de la campaña como para asegurar que el objetivo final de Caduceo no es la salvación de la humanidad y que la organización está siendo dirigida por una cábala secreta de hombres serpiente. Es probable que los héroes empiecen a investigar a Caduceo y que a la larga se vuelvan en contra de sus antiguos empleadores. Cuando los héroes hayan completado el **Capítulo 5: Islandia**, tendrán una cantidad significativa de evidencias para demostrar que Caduceo está actuando en contra de los intereses de la humanidad, aunque un grupo más paranoico puede haber llegado a esta conclusión mucho antes.

Investigar a Caduceo

Los héroes encontrarán muchas pistas que sugieren la verdadera naturaleza de Caduceo. Algunas están incluidas en los acontecimientos de cada misión concreta, mientras que otras pueden ser descubiertas investigando un poco.

En nuestras pruebas de juego, ninguno de los grupos de héroes cortó sus lazos con Caduceo hasta el final del capítulo de Islandia, pero tu grupo podría actuar de forma diferente. Cada grupo encontrará pistas diferentes. Algunos pueden tardar más en sospechar de Caduceo, otros puede que decidan permanecer dentro de la organización como espías y el restó cortará por lo sano y echará a correr tan pronto como se den cuenta de que sus empleadores no son de fiar. El Guardián debe ser flexible y no dar por sentado de antemano ningún curso de acción.

Arranques alternativos de los capítulos

Después del **Capítulo 1: Bolivia**, todos los capítulos cuentan con inicios adicionales que dependen de si los héroes siguen siendo agentes de Caduceo, actúan en nombre de la Noche Interior (probablemente como agentes dobles o infiltrados) o se convierten en agentes independientes que buscan acabar con ambas cabezas de la serpiente. Lo importante es presentar la información a los jugadores para que decidan cuál será su siguiente curso de acción. Todos los capítulos hasta el de Islandia asumen por defecto que los héroes trabajan para Caduceo. Más allá de ese punto son agentes libres, aunque la estructura de la campaña está diseñada para admitir cambios de lealtad en cualquier etapa.

Las alianzas que formen los héroes determinarán las pistas que descubran. Atendiendo a lo que consideren importante, pueden pasar por alto algunos capítulos o plantear un orden diferente al presentado. Es más probable que afecte a los capítulos de Nueva York, Islandia y el Congo. No te preocupes demasiado si los jugadores deciden abandonar por completo una línea de investigación, siempre y cuando les hayas dado la opción de involucrarse. Lo principal es mantener la narrativa en movimiento.

Paranoia

La mayoría de los antagonistas de *La serpiente de dos cabezas* son hombres serpiente, muchos de los cuales son capaces de asumir formas humanas. La mayoría de estos disfraces son fáciles de descubrir, pero muchos de ellos son sutiles, mucho más que los utilizados por los hombres serpiente de otros escenarios y campañas que hayan jugado los jugadores.

Cuando los héroes se hayan encontrado con algunas de estas variantes, seguramente empezarán a preguntarse cuántas de las personas que los rodean son realmente humanas. El Guardián debería aprovechar cada oportunidad para exacerbar esta paranoia, desde ejemplos inocentes que se encuentren los héroes, como PNJ que hablen ceceando o sufran psoriasis, hasta auténticos delirios inducidos por la locura bajo cuya influencia verán características de ofidio en todas las personas.

Los héroes pueden llegar a creer que están rodeados de conspiraciones inhumanas, sin saber nunca en quién confiar y quién lleva una máscara humana. A veces la locura es la única respuesta cuerda.

Creación de los héroes para la campaña

Los héroes comienzan la campaña poco después de haber sido reclutados por Caduceo. Aparentemente, Caduceo es una organización médica, pero como sus empleados trabajan en regiones peligrosas, recluta abiertamente perfiles con una gama de habilidades amplia; de hecho, un conjunto diverso de conocimientos y competencias puede resultar útil para sus operaciones más secretas.

La típica operación de Caduceo requiere médicos, enfermeras, expertos locales, negociadores, investigadores, guardias armados, científicos, mecánicos y personas que consigan suministros a través de canales más allá de los legales. Habrá pocos héroes que no puedan encontrar alguna forma de encajar en la organización.

Alguien que carezca de habilidades para ayudar de alguna forma en el trabajo médico puede tener otras razones para unirse. El héroe puede ser una estrella de cine que está investigando un nuevo papel, o un antiguo rostro famoso que ha dejado de ser popular por algún incidente y ahora trata de demostrar a su rica familia que sigue teniendo integridad.

Equipamiento y apoyo a los héroes

Los héroes que trabajan para Caduceo pueden confiar en que recibirán el equipo, las armas y la munición necesarios para las misiones.

La solicitud de armas inusuales, como ametralladoras, granadas o explosivos militares, requiere una tirada combinada de **Suerte** y **Persuasión**. Caduceo no entregará tecnología o artefactos de los hombres serpiente a seres humanos, a menos que sea absolutamente necesario para una misión. Existen reservas de efectivo para gastos de viaje y sobornos razonables.

Caduceo tiene acceso a una amplia gama de vehículos, incluyendo automóviles, barcos y aviones privados. Los héroes que se encuentren realizando misiones para Caduceo pueden elegir si vuelan hasta su destino o pilotan un avión ellos mismos, en caso de contar con al menos un piloto experimentado entre sus filas.

Los héroes que sean heridos mientras trabajan para Caduceo tendrán atención médica profesional en cualquier campamento o instalaciones de la organización.

Incorporar héroes de reemplazo

Al principio de la campaña es sencillo reemplazar a los héroes muertos e introducir nuevos jugadores. Caduceo siempre está buscando nuevos talentos y agregará reclutas adecuados a los equipos de campo existentes. Los héroes también pueden reclutar ellos mismos a alguien adecuado sobre el terreno, en cuyo caso el personal de Caduceo (el doctor Gonçalves) querrá entrevistar a la nueva adición una vez que el equipo regrese a Nueva York.

Una dinámica similar se aplica a los héroes aliados tanto con la Noche Interior como con Tyranissh. Los héroes que hayan tomado su propio camino son responsables de los reclutamientos que realicen.

Es posible jugar con estas expectativas. Quizás la Noche Interior haya convencido a algunos individuos bienintencionados de que un equipo de campo de Caduceo está compuesto por monstruos y es necesario que alguien se infiltre para enfrentarse a ellos. Cuando los héroes hayan realizado algunas misiones para Caduceo, pueden haberse visto implicados en la destrucción de un pueblo en Bolivia, una enorme detonación en Borneo Septentrional o la destrucción de una península islandesa, de forma que la Noche Interior no tendrá problema para crear una imagen de Caduceo como organización malvada sin abusar mucho de la verdad. Estos individuos enviados por la Noche Interior pueden utilizarse como héroes de reemplazo si se desea introducir algún conflicto dentro del grupo de jugadores. La ventaja de este planteamiento es que proporciona a los héroes que trabajan para Caduceo otra oportunidad de ver lo que están maquinando sus empleadores.

Usar La llamada de Cthulhu en lugar de Pulp Cthulhu

Aunque *La serpiente de dos cabezas* está explícitamente diseñada para usarse con *Pulp Cthulhu*, debería ser posible jugar la campaña con las reglas estándar de *La llamada de Cthulhu*, pero con algunas modificaciones. Lo normal es que el número de bajas sea mucho mayor. Esto significa que te resultará más difícil demostrar que Caduceo no es de fiar, ya que nada garantiza que los mismos investigadores lleguen a ver todas las pistas e indicios. Los investigadores tendrán que pasar mucho más tiempo reclutando reemplazos, especialmente una vez que rompan sus lazos con Caduceo.

Es conveniente que reduzcas la escala de algunos de los encuentros. Por ejemplo, el voormi gigante que aparece hacia el principio del capítulo en Islandia puede ser sustituido por uno de sus parientes más modestos. El gug en Borneo podría ser reemplazado por un puñado de gules. También puedes cambiar el perfil (a la baja) de algunos PNJ y entidades exclusivas de la campaña, otorgando a criaturas como Canning o las serpientes gigantes de Bolivia y la Isla de la Serpiente la mitad de sus Puntos de Vida y armadura. En nuestras pruebas de juego, Canning estuvo a punto de aniquilar él solo a un grupo de héroes de *Pulp Cthulhu* en combate personal, así que los investigadores estándar probablemente le duren muy poco. Otra posibilidad es reemplazar los monstruos más extravagantes (como las serpientes gigantes) por oponentes humanos u hombres serpiente, reformulando estos encuentros y reduciendo considerablemente la dificultad. Pero ten siempre en cuenta que se trata de una campaña *pulp* y funciona mejor cuando se juega tal y como está.

Resultados de las pruebas de juego

Nuestras pruebas de juego iniciales se llevaron a cabo con tres grupos separados de jugadores, cada uno de los cuales jugó toda la campaña con su propio Guardián. Cada grupo desarrolló de forma espontánea una serie de personajes y estilo de juego que reflejaba un aspecto diferente de la experiencia *pulp*.

En un extremo del espectro teníamos a un grupo que se planteó el juego con el grado de precaución e investigación que se podría esperar de *La llamada de Cthulhu* estándar. Si bien tenían personajes de leyenda, sus acciones estaban más fundamentadas. De esa forma, fueron descubriendo gradualmente los elementos extraños y de acción de la campaña al tiempo que los personajes se iban convirtiendo poco a poco en héroes *pulp*.

En un punto intermedio teníamos a un grupo que adoptó un estilo más asociado con *Indiana Jones*. Los personajes eran héroes que se lanzaban a situaciones peligrosas improvisando sobre la marcha, pero seguían siendo representativos de los niveles más altos de las capacidades posibles de humanos normales. Este grupo solía luchar batallas desesperadas en situaciones peligrosas usando su ingenio y las armas que había encontrado, sobreviviendo por lo general gracias al uso certero de talentos *pulp* y gastando mucha Suerte.

El último grupo adoptó los aspectos más bizarros de *Pulp Cthulhu* desde el principio, creando un grupo de personajes embebidos de ciencia insólita, ocultismo y habilidades psíquicas. A mitad de la campaña habían adaptado una esfera de transporte de los hombres serpiente como plataforma de vuelo para el rayo de la muerte que habían construido para derramar la destrucción sobre sus enemigos.

La estructura de los escenarios

Los capítulos del 1 a 9 presentan misiones, objetivos o lugares que conforman la campaña. Cada uno está organizado como se indica a continuación, aunque no todas las secciones mencionadas se encuentran presentes en todos los capítulos, puesto que algunos carecen de introducciones, requisitos para arranques alternativos, etc.

Resumen: Este apartado es un resumen del capítulo para el Guardián, su contexto y planteamientos clave.

Trasfondo: Aquí se explican los acontecimientos importantes que anteceden al escenario.

Introducción para los jugadores: La información que utilizará el Guardián para contextualizar el capítulo de cara a los jugadores. Si el capítulo contiene una reunión informativa de Caduceo, se encuentra en esta sección.

Arranques alternativos: Tal y como se explica en **En contra de Caduceo** (página 15), es muy probable que los héroes cambien de aliados durante la campaña. Este apartado proporciona opciones a partir del Capítulo 3 para los héroes que actúen por libre o se hayan aliado con otra facción.

El entorno: Este apartado proporciona información básica sobre el lugar o lugares donde se desarrolla el capítulo.

Dramatis personae: Un resumen de los personajes no jugadores (PNJ) propios del capítulo, junto con detalles para darles vida. Los perfiles de estos personajes se encuentran al final de cada capítulo. Los perfiles de los PNJ y los monstruos que aparecen en múltiples capítulos se encuentran en el **Apéndice A** (página 240).

Escena inicial: Algunos escenarios siguen la reunión informativa con una escena de acción o intriga, obligando a los héroes a involucrarse directamente en la acción, que se detalla en esta sección.

Escenas, sucesos y ubicaciones: La mayor parte de cada capítulo se compone de los detalles que necesita el Guardián para crear escenas y mantener el ritmo de la historia. Los requisitos son ligeramente diferentes para cada capítulo y por lo tanto algunos vendrán explicados en términos geográficos y otros en términos de acontecimientos o interacciones con PNJ.

Conclusión: Donde se proporcionan ideas al Guardián para terminar el capítulo de forma satisfactoria y emocionante. No se trata de seguir un guion, ya que los héroes del género *pulp* suelen triunfar de maneras inesperadas, sino de cubrir las opciones tan exhaustivamente como sea posible.

Recompensas: Como ocurre en *La llamada de Cthulhu* estándar, derrotar a las fuerzas del mal tiene su recompensa en forma de Cordura recuperada. Aquí se encuentran las recompensas específicas para cada escenario.

PNJ y monstruos: Este apartado proporciona los perfiles para los PNJ y monstruos específicos de este capítulo. Los perfiles de los PNJ y los monstruos que aparecen en múltiples capítulos se encuentran en el **Apéndice A** (página 240).

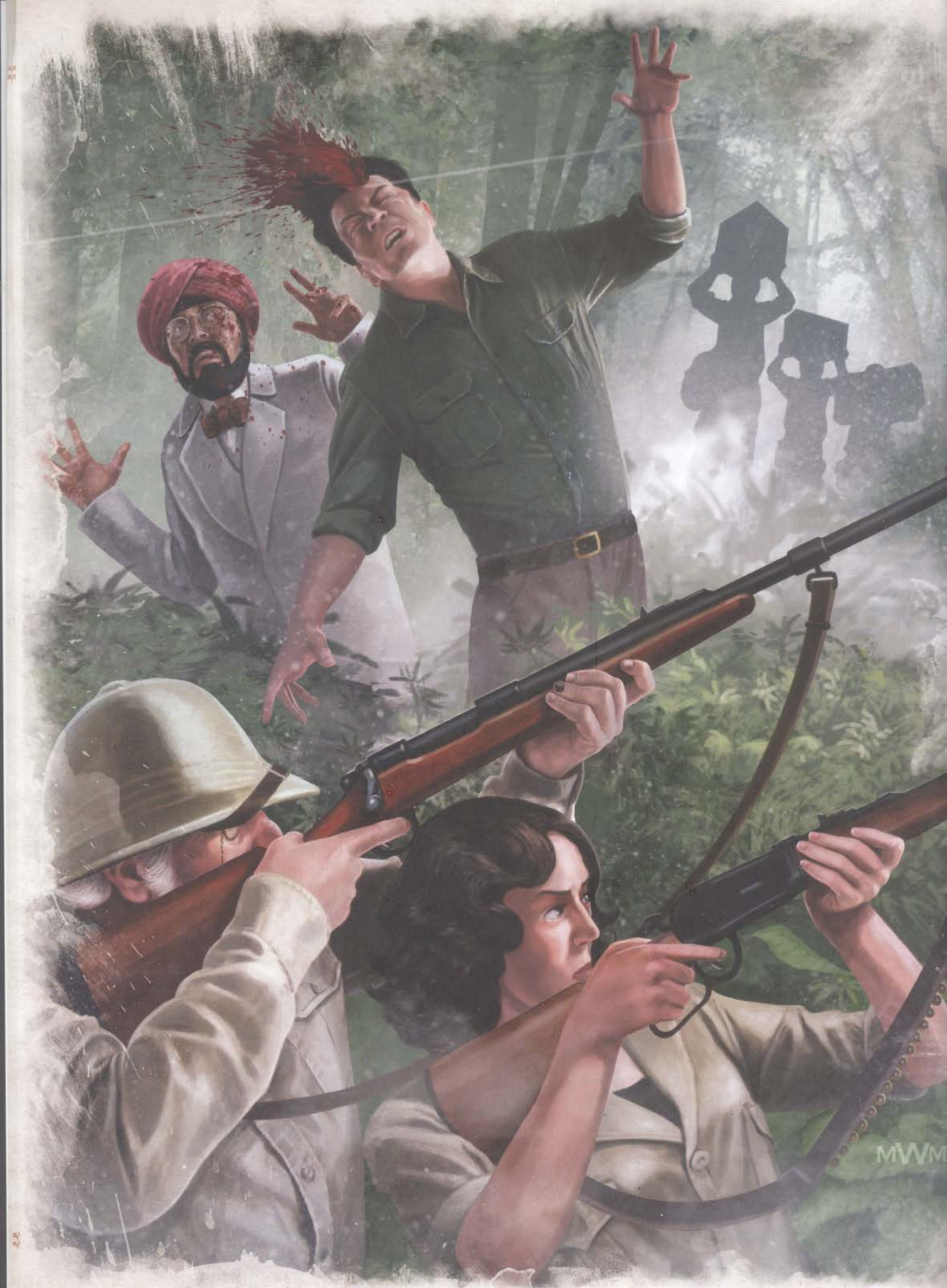
No fue necesario adaptar ninguno de los encuentros u otros contenidos al estilo de ningún grupo y descubrimos que la campaña y las mecánicas servían en todos los casos sin esfuerzo alguno. Ningún grupo perdió a ningún personaje hasta el último capítulo, aunque algunos tuvieron que usar la Suerte para sobrevivir a una muerte segura más que otros. Esperamos que, a la luz de lo anterior, tus jugadores encuentren la campaña desafiante y divertida, independientemente de si prefieren interpretar a gente común atrapada en un peligro extraño o a héroes de película con habilidades extraordinarias extraídas directamente de las páginas de las revistas *pulp*.

NOTAS SOBRE LAS PRUEBAS DE JUEGO

Encontrarás una serie de notas sobre las pruebas de juego en el libro. Se trata de pequeñas anécdotas y observaciones que compartimos para dar una idea de cómo se pueden desarrollar los acontecimientos, ¡o simplemente para dejar claro que nuestras partidas son tan salvajes como las tuyas!

Comentario sobre las fechas

Aunque hay una fecha de inicio establecida para la campaña y se mencionan otras fechas en varios capítulos, el Guardián no debe ceñirse a una cronología rígida. Ajusta las fechas cuando sea necesario para garantizar que los héroes no se pierdan ningún acontecimiento clave o entretenido. Por ejemplo, si los héroes deciden regresar de una de sus misiones en barco añadiendo varias semanas al viaje, no llegarán tarde a su siguiente misión, ni sucederán acontecimientos importantes en su ausencia. Los héroes son las estrellas de la campaña y el Guardián debe asegurarse de que siempre están en el centro de la acción.



CAPÍTULO 1

BOLIVIA

«[...]La verdad es que tener un encuentro con un cadáver de tres mil años que camina y habla convence a cualquiera».

—Evelyn Carnahan, *La momia* (1999)

El retorno de la hechicera

La campaña comienza en 1933, con los héroes adentrándose en lo profundo de las selvas de Bolivia, en lo que aparentemente es una misión humanitaria. El escenario introduce a los héroes en medio de la acción desde el principio y está diseñado para desarrollarse a buen ritmo.

La primera escena comienza con los héroes avanzando bajo el fuego enemigo cuando su líder, el doctor Arturo Ursini, recibe un disparo en la cabeza. La situación empeora a partir de ahí y los héroes encuentran hombres serpiente en pieles humanas, oscuros sumideros que contienen semillas informes y finalmente un antiguo templo en el que una serpiente gigante protege a una hechicera dormida.

¡No te cortes y empuja a tus jugadores hacia el caos que se avecina!

Trasfondo

El tiempo que sucedió a la caída de Mu fue una edad oscura para los hombres serpiente. Los milenios pasaron y su imperio se convirtió en poco más que un mito, un Edén perdido. Entonces, hace varios milenios, un grupo aislado de hombres serpiente que se encontraba en lo que actualmente es América del Sur, buscó una forma de volver a conectar con su reino perdido. Tyranissh, una poderosa hechicera de los hombres serpiente que vivió en Mu, decidió embarcarse en una misión por las Tierras del Sueño para buscar durante un siglo el continente perdido. En su opinión, recuperar la conexión con Mu allanaría el camino para el regreso de los hombres serpiente a su merecido lugar como la especie dominante de la Tierra.

Los hombres serpiente construyeron un templo que albergase el cuerpo durmiente de la hechicera mientras su espíritu cruzaba las Tierras del Sueño. Diseñaron voormis gigantes mutados (ver la página 131) como esclavos para que construyeran el templo. Se crearon cinco sellos mágicos para protegerlo, que fueron activados tan pronto como Tyranissh ocupó su lugar. Los hombres serpiente vigilaron el sitio durante muchas décadas, esperando el regreso de la hechicera.

No se sabe qué fue lo que hizo desaparecer a los hombres serpiente en el área, pero no quedaba nadie para despertar a la hechicera de su sueño de siglos cuando llegó el momento. Y así, siguió durmiendo y el templo y sus sellos se perdieron. Con el tiempo, las tribus humanas locales incorporaron aspectos de la historia en su propia mitología. Comenzaron a dejar ofrendas en los sellos en homenaje al espíritu dormido bajo la tierra que, según creían, los protegía. Estas gentes dicen que la antigua durmiente protege el camino entre este mundo y el siguiente. Si el espíritu de la hechicera se levantase, anunciaría el fin de los días cuando el «otro mundo» entrase en este con efectos desastrosos.

Acontecimientos recientes

La región en la que se encuentra el templo se ha convertido en un campo de batalla de la guerra del Chaco entre Bolivia y Paraguay. Un proyectil de artillería impactó recientemente contra uno de los sellos que protegen el templo, abriéndolo y liberando una semilla informe que causó estragos entre las tropas de ambos bandos. Algunos informes confusos de este curioso terror han llegado a la prensa.

La Fundación Caduceo sabía desde hacía tiempo de la existencia de la hechicera perdida y su búsqueda, pero no había podido determinar la ubicación del templo. Los recientes informes sobre el incidente en la guerra del Chaco han llamado su atención y por ello ha enviado un equipo de investigación. Aquí es donde los héroes entran en la historia.

La participación de la Noche Interior

La Noche Interior tiene espías dentro de la Fundación Caduceo. Uno de esos espías informó del plan de la Fundación para encontrar a la hechicera dormida. La Noche Interior ha enviado su propio equipo, compuesto por tres agentes de su base islandesa. Este pequeño grupo viajará por medio de esferas de transporte, de las cuales hay un suministro limitado. La Noche Interior espera alcanzar el objetivo antes que Caduceo y llevarse a la hechicera para sus propios fines.

Introducción para los jugadores

Es recomendable explicar la siguiente información a los jugadores antes de que creen sus héroes para la campaña.

Lee en voz alta o explica lo siguiente:

> *Estamos en 1933. En América del Sur, la guerra del Chaco entre Bolivia y Paraguay está en pleno apogeo. Los dos países luchan por un territorio en disputa que podría ser rico en petróleo. Habéis sido contratados por una organización de ayuda humanitaria, la Fundación Caduceo, para transportar suministros médicos destinados a los civiles atrapados en la guerra. Primero os han transportado en avión hasta Asunción, en Paraguay, y a partir de ahí habéis viajado por el país de varias maneras. Vuestra misión es escoltar a médicos, enfermeras y suministros médicos hasta un campamento de ayuda en lo profundo de la selva del Gran Chaco.*
>
> *El éxito de la misión requiere, además de personal médico, de varios tipos de aventureros con entrenamiento en supervivencia en lugares salvajes, antropólogos y lingüistas. Una aventura de* Pulp Cthulhu *incluirá mucha acción y es necesario crear a los héroes en consonancia. La verdad es que la Fundación Caduceo es una tapadera para otra organización cuyo verdadero objetivo es luchar contra los agentes de los Mitos de Cthulhu, algo que los personajes aún ignoran. Por el momento solo son héroes que han decidido ayudar a personas necesitadas. Pero no os preocupéis, el líder del equipo conoce todos los detalles y os informará de la auténtica misión cuando comience el juego.*

A continuación, pide a tus jugadores que creen a los héroes. Sugiere que lo hagan en grupo, compartiendo ideas y asegurando que hay presente una selección variada de arquetipos, ocupaciones y talentos *pulp*. Intenta vincular los trasfondos de los héroes con elementos de la campaña siempre que sea posible. Por ejemplo, si uno de los jugadores especifica que su héroe tiene contactos con el mundo del crimen, podría servir de enlace para el grupo con la mafia que aparece en el **Capítulo 2: Nueva York**. No hay necesidad de llamar la atención de los jugadores sobre el vínculo por ahora; en esta etapa solo hace falta sembrar las semillas que darán sus frutos en futuros capítulos.

El entorno

Bolivia es un país de América del Sur sin salida al mar. La tierra que ahora conocemos como Bolivia era parte del Imperio Inca antes de la llegada de los conquistadores españoles en el siglo XVI. Bolivia se convirtió en un país independiente en 1825. La población es multiétnica y el español es el idioma principal. El clima boliviano es subtropical, con temperaturas que oscilan entre 15 y 29 °C, normalmente lluvioso y húmedo.

El escenario se ubica en el norte de la región del Gran Chaco, una zona escasamente poblada que se compone de una mezcla de zonas áridas y selvas. Las selvas son vastas extensiones de pequeños árboles de madera dura. Los arbustos espinosos son muy comunes y a menudo ocupan grandes áreas. En lugares tan remotos hay pocas carreteras o vías de ferrocarril.

La vida animal es variada y exótica, incluyendo armadillos, jaguares, tapires, carpinchos, pirañas, muchos lagartos y serpientes, toda clase de insectos que muerden o pican, y sapos venenosos. La única población humana que aparece en el capítulo es el pueblo que está siendo utilizado como campamento de ayuda.

Cronología: 1933

4 de marzo

Un proyectil de artillería impacta por casualidad contra un sello mágico de piedra durante un enfrentamiento entre tropas paraguayas y bolivianas. Emerge una semilla informe que siembra el caos en el campo de batalla.

7 de marzo

Se reciben los informes del incidente en el cuartel general de Caduceo. Un espía en la fundación alerta a la Noche Interior.

12 de marzo

La Noche Interior envía un pequeño equipo a Bolivia, que se hace con el control de una tropa de soldados bolivianos.

13 de marzo

La Noche Interior y sus soldados fijan su base de operaciones en un campamento de ayuda. A continuación, proceden a explorar el área.

15 de marzo

Comienza el juego.

Dramatis personae

Se pueden encontrar los perfiles para estos PNJ al final del capítulo.

El equipo de la Noche Interior

El equipo de la Noche Interior lleva tres días en la zona al inicio del juego. Su primer paso fue capturar y controlar a una tropa de veinte soldados bolivianos. Los soldados han sido sometidos usando el hechizo Palabras poderosas (ver la página 269 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*). Los hombres serpiente tomaron las pieles y uniformes de los soldados de más alto rango usando el hechizo Cambio de piel (ver **Apéndice B** en la página 257) para adoptar una apariencia humana. Además de los soldados, el equipo de la Noche Interior cuenta con tres sabuesos serpiente (ver la página 42), que acompañan a los hombres serpiente cuando salen en busca de los sellos mágicos y pasan el resto del tiempo lejos del campamento de ayuda, a menos que los llamen los hombres serpiente.

El equipo de la Noche Interior conoce la ubicación del sello de piedra que se rompió en el reciente conflicto militar, pero aún no han encontrado ninguno de los otros sellos de protección del templo. Están buscando un segundo sello que intentarán volar con dinamita (ver **Los grupos de búsqueda de los hombres serpiente** en la página 33).

Los tres hombres serpiente son:

Karnassh: El líder, que ha asumido el papel de capitán del ejército boliviano (capitán Lafuente).

Vorsinnish: Ha asumido el papel de sargento (sargento Angulo) y dirige las operaciones.

Ythyssh: Ha asumido el papel de un teniente (teniente Rodríguez).

- **Descripción:** Cada hombre serpiente ha asumido la forma humana de un militar. Si sufren heridas en combate, es probable que sus disfraces se rasguen, revelando las verdaderas formas que hay debajo de los trajes de piel humana.
- **Rasgos:** La magia más bien rudimentaria que han usado para asumir sus nuevas identidades les hace sentir literalmente incómodos en sus propias pieles, lo que se manifiesta en extrañas muecas cada vez que tratan de ajustar las pieles humanas tirantes e inadecuadas.
- **Ideas para la interpretación:** La búsqueda del segundo sello está resultando más difícil de lo esperado. Tratarán de averiguar por todos los medios lo que saben los héroes con la esperanza de que la información pueda llevarles hasta el resto de los sellos.

Personal del campamento de ayuda

Doctor Rafael Gómez. 35 años. médico

Esta es la primera vez que Gómez trabaja para Caduceo. Gómez fue educado como católico y es profundamente religioso, pero encuentra poco consuelo en la ortodoxia establecida. Ha decidido seguir su propio camino aquí.

- **Descripción:** Un hombre delgado con gafas.
- **Rasgos:** Se toma la vida muy en serio y se frota la barbilla cuando piensa.
- **Ideas para la interpretación:** Pedirá ayuda a los héroes para negociar la salida de los soldados que están aprovechándose de las instalaciones del campamento.

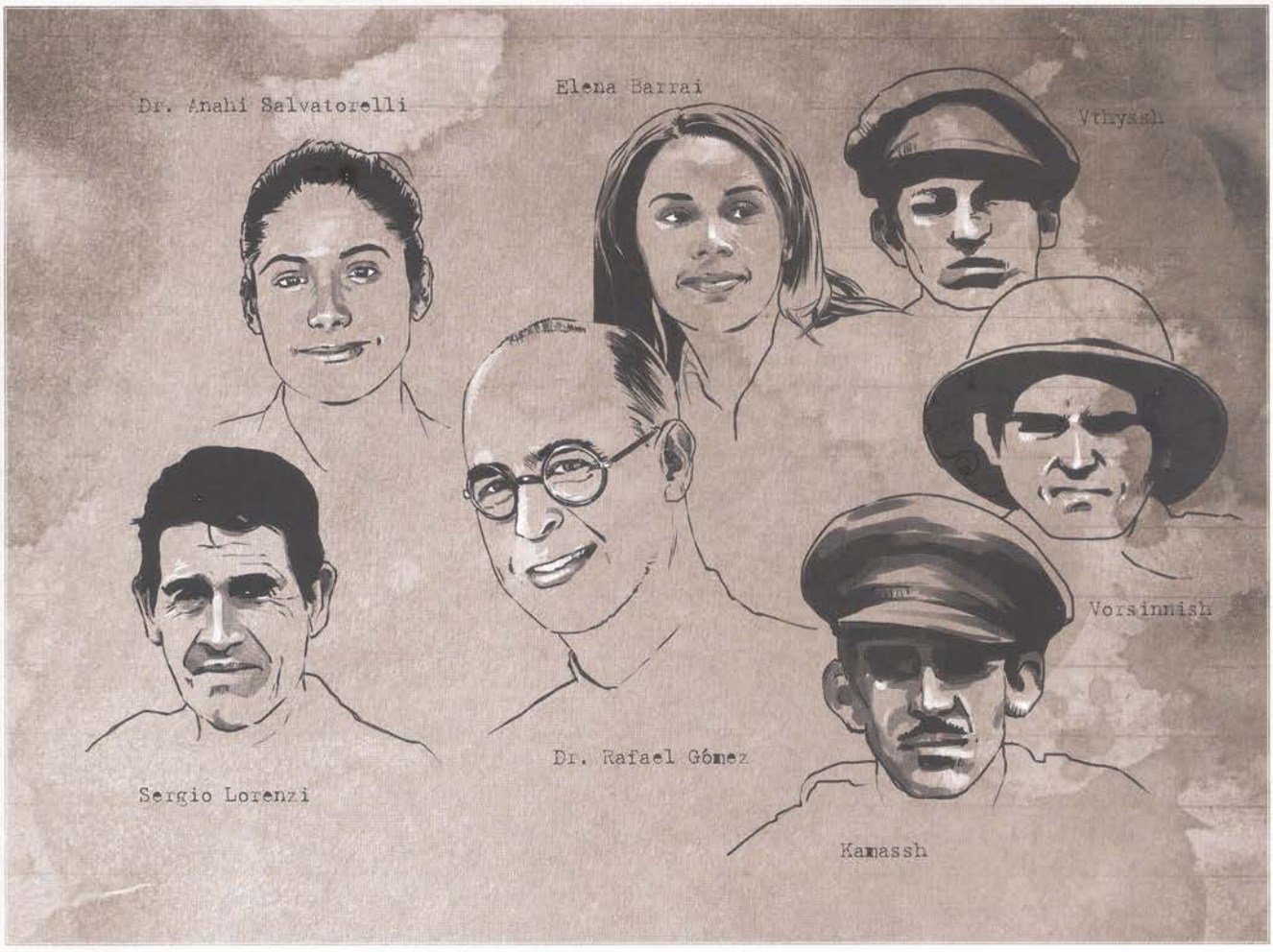
Doctora Anahi Salvatorelli. 28 años. médica

Salvatorelli expresa su visión evangélica del trabajo que Caduceo está realizando por todo el mundo, pero al igual que los demás miembros del equipo, desconoce los verdaderos planes de Caduceo más allá del hecho de que proporciona ayuda humanitaria.

- **Descripción:** Por mucho que trata de ser una más, su perfume, joyas (aunque discretas) y su conducta revelan su origen privilegiado.
- **Rasgos:** Siempre mueve animadamente las manos mientras charla sobre las maravillas de la Fundación Caduceo.
- **Ideas para la interpretación:** Intentará ayudar a los héroes a su manera, pero es más probable que sea una molestia.

Esferas de transporte

Los agentes de la Noche Interior han utilizado tres de estos vehículos (ver **Esfera de transporte** en la página 253, **Apéndice B**, para más información) para volar hasta Bolivia desde su base en Islandia. A su llegada, dos de los artilugios fueron enviados de vuelta a Islandia con el piloto automático. El tercero tenía algún defecto y se estrelló al aterrizar en la selva boliviana. Los fragmentos del artilugio están esparcidos por el lugar del accidente. El panel de control roto de la esfera estrellada puede ser rescatado para su investigación. La carga de la esfera quedó repartida por el lugar del accidente tras el impacto. El piloto no pudo encontrar su pistola lanzallamas (ver **Apéndice B** en la página 251), que ahora está en posesión de un mono eufórico (ver **El mono lanzallamas** en la página 33).



Sergio Lorenzi, 52 años, enfermero

Lorenzi sirvió en la Gran Guerra. Tiene experiencia con soldados y reconoce que algo pasa con los del campamento. Aceptó este trabajo como una forma de escapar de su problemática vida en Nueva York, donde tuvo problemas con el elemento criminal. Si sobrevive a este capítulo, puede reaparecer como mercenario de la mafia de Nueva York (ver **Capítulo 2**). Como Caduceo opera por todo el mundo, espera forjar contactos que le permitan empezar de nuevo.

- **Descripción:** Pequeño, con penetrantes ojos castaños.
- **Rasgos:** Esconde sus dudas tras una sonrisa perenne.
- **Ideas para la interpretación:** Se pegará a uno de los héroes (a tu elección) y tratará de hacerse su amigo, buscando una salida a su situación actual.

Elena Barrai, 21 años, enfermera

Barrai se dedicó a espiar a los soldados del campamento y ha visto lo que hay detrás de la máscara del capitán. Ahora sufre de paranoia y ha optado por automedicarse con cualquier droga a la que pueda echar mano. Sufre alucinaciones y tiene dificultades para distinguir lo que es real y lo que no.

- **Descripción:** Tiene un físico fuerte y bronceado.
- **Rasgos:** Estudia cuidadosamente la cara de cada persona por si se tratase de un monstruo. Puede llegar a tocar a otras personas para asegurarse de que son reales.
- **Ideas para la interpretación:** Resulta evidente que Barrai sabe algo, aunque lo negará si le preguntan. Si los héroes usan una habilidad social (como Encanto o Persuasión) para lograr que hable de lo que ha visto, se lo contará, pero al hacerlo se volverá loca.

Los soldados bolivianos

En el campamento de ayuda hay veinte soldados, aunque la mayoría se ausentan cada día para ir a buscar los sellos con los hombres serpiente. Los dos soldados que permanecen en el campamento no hablan con nadie, aunque vigilan todos los movimientos que acontecen a su alrededor.

Karnassh usa el hechizo Palabras poderosas sobre los soldados para mantenerlos bajo control. Cuando llegan los héroes, los hombres serpiente usan el hechizo para persuadir a los soldados de que los recién llegados son enemigos que deben ser capturados o asesinados. El hechizo se ejecutó por última vez en la mañana del 15 de marzo y durará tres días, momento en que Karnassh volverá a ejecutarlo. Cualquier soldado que sea capturado se encontrará en estado de trance. La muerte de Karnassh anula por completo el hechizo. Si otro hombre serpiente sobrevive a Karnassh, puede intentar restablecer el control sobre los restantes soldados ejecutando nuevamente Palabras poderosas.

El Guardián puede dejar que los héroes hagan una tirada de habilidad para intentar usar un método alternativo de romper el control de los hombres serpiente sobre cada soldado por separado (usando **Psicoanálisis**, una habilidad psíquica o **Hipnosis**). Si el hechizo se rompe, el soldado se mostrará confuso y con la memoria nublada: puede contar cómo sus comandantes le ordenaron que saliera todos los días en busca de una gran piedra redonda en el suelo de la selva.

- **Descripción:** Exhaustos de tantas batallas y desaliñados. Mientras están sometidos al hechizo de los hombres serpiente, no se preocupan de su aspecto: huelen mal, muchos presentan heridas leves sin atender y tienen los ojos vidriosos, como si estuvieran drogados.
- **Rasgos:** La mirada fija de un zombi.
- **Ideas para la interpretación:** Siguen las órdenes de sus amos, los hombres serpiente.

Los indígenas

Los indígenas guaraníes tienen un estilo de vida rural modesto, dedicado a la caza, la pesca y el cultivo de la tierra. Son inocentes que se han visto atrapados en un conflicto en el que no tienen mucho interés. Aunque todos hablan guaraní, algunos también hablan español.

La historia del Espíritu Soñador es bien conocida entre los lugareños. Ciertos individuos escogidos son conocedores de la ubicación de las «cinco almohadas del sueño», su nombre para los cinco sellos de piedra que se encuentran en el suelo de la selva. Son reacios a compartir este conocimiento sagrado con forasteros, pero un héroe persuasivo podría lograrlo, en cuyo caso los héroes podrían encontrar un guía que los conduzca por la zona. El guía no estará conforme con que los héroes quieran destruir el sello.

Las leyendas locales hablan del Espíritu Soñador (Tyranissh, la hechicera de los hombres serpiente). La Fiesta de la Soñadora, celebrada cada año en honor del Espíritu Soñador, se festejará en los próximos días. Los antropólogos han interpretado estas ceremonias como intentos de apaciguar a los espíritus de la naturaleza y los desastres naturales: terremotos, volcanes, etc.

Gregorio Guerrero, 42 años, héroe local

Cuando Guerrero era joven, viajó y estudió, pero luego regresó a su pueblo natal de Bamba Rumi, donde se encuentra el campamento de ayuda. Su familia es muy respetada y los lugareños lo admiran. Conoce bien la historia local y la leyenda de la Soñadora, y sabe dónde se encuentran las cinco almohadas del sueño (ver **Los cinco sellos** en la página 29). Si los héroes consiguen persuadirlo para que los ayude, puede resultar muy útil, ya que durante la inminente fiesta (ver **La Fiesta de la Soñadora** en la página 34) viajará en secreto hasta los sellos para dejar ofrendas de fruta y pan.

- **Descripción:** Su expresión inescrutable puede ser difícil de interpretar.
- **Rasgos:** Asiente con la cabeza a todo lo que se le dice, respondiendo muchas veces con frases sin relación ninguna que parecen transmitir una sabiduría enigmática («pero un mono tiene menos de tres manos»).
- **Ideas para la interpretación:** Si los héroes se hacen amigos suyos será de ayuda; de lo contrario, puede tratar de engañarlos o incluso conducirlos hasta algún peligro.

Tyranissh, la Durmiente

Tyranissh es una poderosa hechicera de los hombres serpiente que busca los secretos perdidos de Mu. Ha pasado milenios perdida en dimensiones de sueño y aprendido cosas maravillosas que la han llevado más allá del borde de la locura. El cisma entre adoradores de Tsathoggua y Yig no había ocurrido todavía cuando emprendió su viaje y se desesperará ante la inutilidad de la división religiosa de su pueblo. En última instancia, cree que su gente la ha abandonado.

Para más información sobre Tyranissh y su perfil, ver **Apéndice A** (página 243).

La historia de Tyranissh tal y como la cuentan los guaraníes

Según el pueblo guaraní, «la Durmiente» (Tyranissh) fue enviada a la tierra por los dioses del otro mundo con instrucciones para erigir un templo. Una vez completado, se recostó dentro para dormir y nunca despertó. Algún día, cuando despierte, su pueblo elegido (los guaraníes) la seguirá al otro mundo. Su gente tiene el deber de cuidar de ella mientras duerme, dejando ofrendas en las cinco sagradas almohadas del sueño.

Escena inicial

El juego comienza en medio de la acción, con los héroes abriéndose camino hacia un campamento en lo profundo de la selva, acompañados por médicos, enfermeras y mulas que llevan suministros a lo largo de un camino que atraviesa una zona selvática.

El jefe del equipo, un médico italiano de 36 años llamado Arturo Ursini, ha pasado la mayor parte del viaje preocupado. El doctor Ursini habla con los héroes mientras viajan.

—Va en contra de las normas, pero qué demonios, tienen derecho a saberlo —les dice con un viso de incertidumbre en la voz—. *De todas formas, no les deberían haber enviado aquí sin pertenecer al círculo interior. Caduceo no es lo que pretende ser y en realidad estamos aquí... ¡ah!*

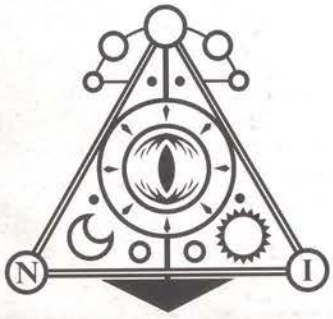
Un chorro de sangre cae de repente sobre la cara de uno de los héroes. El doctor Ursini ha recibido un disparo mortal en la cabeza y cae al suelo. Comienza de inmediato el primer asalto de combate como se indica más abajo.

No se proporciona un perfil para el doctor Ursini, ya que su muerte es el punto de inicio del juego.

Karnassh permanece a la espera

Más adelante, un hombre serpiente (ver **Karnassh** en la página 41) y seis soldados bolivianos permanecen escondidos en el sotobosque. Karnassh acaba de disparar al doctor Ursini con su fusil y apuntará a uno de los héroes en el siguiente asalto. El hombre serpiente parece completamente humano desde la distancia. Es posible que de cerca un héroe note que hay algo raro en su apariencia (ver **Cambio de piel** en la página 257, **Apéndice B**), especialmente si Karnassh sufre alguna herida.

Karnassh puede utilizar algunos hechizos en combate, en particular Dominar y Puño de Yog-Sothoth (ver el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*). Ha usado Protección corporal al comienzo del día, aumentando sus Puntos de Vida en 12. El hombre serpiente huirá de vuelta al campamento de ayuda (a algo más de seis kilómetros) cuando sea evidente que los héroes van ganando. Recuerda que Karnassh tiene una reserva de Suerte que le permite modificar tiradas o realizar acciones especiales, como ¡Cuidado, señor!, con la que uno de sus soldados recibirá un ataque que lo hubiera matado (ver la página 67 de *Pulp Cthulhu*).



La Noche Interior

Los seis soldados bolivianos han sido enviados por el sotobosque para encargarse del resto de los héroes. Los soldados van armados con escopetas y machetes (ver **Soldados bolivianos** en la página 41). Luchan hasta que resulta obvio que los héroes están ganando, momento en el que huyen adentrándose en la selva con Karnassh, si es que sigue vivo.

Las posesiones del doctor Ursini

La mochila y los bolsillos del doctor contienen antídotos contra mordeduras de varios tipos de serpientes, así como una carpeta manchada de sangre donde se detalla la misión (ver las **Ayudas de juego: Bolivia 1**, **2** y **3**). Si alguien sufre una mordedura de serpiente, haz una tirada de **Suerte** para determinar si el tipo de antídoto correcto está presente.

El término «amenaza de nivel 3» (mencionado en la **Ayuda de juego: Bolivia 2**) es un código que utiliza Caduceo para referirse a la magnitud de una entidad de los Mitos. No saben lo que causó el reciente caos, pero está claro que es algo que puede aniquilar a oponentes militares de cierta entidad.

Una de las mulas porta el equipaje del doctor Ursini. Aparte de la ropa y similares, en su maleta de cuero se pueden encontrar tres cartuchos de dinamita, un revólver del .45 y munición.

El campamento de ayuda

El campamento está situado en un pequeño pueblo llamado Bamba Rumi, cuya traducción aproximada es «lugar de piedra». Las casas del pueblo son pequeños edificios de una o dos habitaciones con paredes de adobe, ventanas pequeñas y techos de paja. El lugar ha sido devastado por la guerra y muchas de las casas están en ruinas. Las tiendas de lona se han erigido entre las ruinas. En el campamento trabajan médicos, enfermeras y otros ayudantes de la Fundación Caduceo atendiendo a los enfermos y heridos.

Los conflictos militares de la guerra del Chaco se libran lejos de esta zona desde la reciente batalla del 4 de marzo. Los únicos signos de la guerra visibles en este escenario son la tropa de soldados bolivianos bajo el control de los hombres serpiente, así como el sello roto durante una batalla previa y las personas heridas en el campamento.

El campamento está dividido de forma sencilla. A un lado se encuentran el personal y los pacientes, y en el otro, los soldados, que han tomado el campamento y destruido la radio de campo. Por lo demás, el campamento sigue ofreciendo ayuda como siempre.

Es difícil predecir cómo abordarán los héroes el problema del campamento. Algunos optarán por entrar directamente, otros por inspeccionarlo antes desde la distancia y habrá quien no quiera acercarse. En cualquier caso, el campamento de ayuda juega un papel secundario en este capítulo. Proporciona la oportunidad para interpretar e investigar que debería llevar a los héroes hasta el elemento central del capítulo: el templo.


REGIÓN DE LA SELVA BOLIVIANA
NORTE
CAMPAMENTO DE AYUDA
ESCENARIO DE LA BATALLA
VADO
KILÓMETROS
0 1 2 3 4 5

CADUCEO
MCMXII

Informe de la misión de Caduceo

Fecha: 12 de marzo de 1933
Para: Doctor Arturo Ursini

INFORME SOBRE LA MISIÓN DE BOLIVIA

Procedan al campamento de ayuda (ver mapa). Presenten al doctor Gómez (a cargo del campamento de ayuda) la carta adjunta.

Deben dirigirse primero al lugar de la reciente batalla. El sitio se encuentra aproximadamente a tres kilómetros al oeste del campamento, al otro lado del río. Manténganse alerta ante la posible presencia de amenazas de nivel 3 en la vecindad. Sabemos muy poco sobre las mismas. Creemos que solo hay un guardián del templo de algún tipo.

Su misión es entrar al templo, extraer la momia y regresar con ella a la sede de Caduceo en Nueva York. Cualquier artefacto presente debería ser recuperado y traído también.

Su equipo de especialistas es muy capaz, pero nuevo en esta clase de trabajo. Siempre hemos pensado que es mejor probar la valía de los recién llegados sobre el terreno. Póngales al corriente cuando lo crea conveniente. Esperamos un informe individual sobre cada miembro del equipo a su regreso.

Nos ha demostrado en repetidas ocasiones que puede mantener la cabeza fría cuando los que le rodean han perdido la suya. Tenemos plena confianza en sus habilidades.

Saludos,

Shapiro

CADUCEO
MCMXII

12 de marzo de 1933

Estimado doctor Gómez,

Esperamos que todo vaya bien en el campamento. Esta carta le será entregada por el doctor Arturo Ursini, un miembro de confianza de nuestra organización que viaja con su equipo para encargarse de una importante tarea en las cercanías de su campamento. Por favor, ofrézcales su apoyo y hospitalidad. Confío en que el personal y suministros adicionales que porta serán de utilidad.

Atentamente,

Shapiro



La presencia de la Noche Interior en el campamento de ayuda

Al personal del campamento no le queda otra opción que tolerar la presencia de los soldados, que llegaron hace un par de días (el 13 de marzo). El personal médico sabe que algo pasa con los soldados, pero no saben decir qué a ciencia cierta. Los disfraces de los hombres serpiente son adecuados, pero una inspección exhaustiva puede descubrirlos (ver **Cambio de piel** en la página 257, **Apéndice B**), así que han mantenido el mínimo contacto con el personal del campamento. El equipo de la Noche Interior sabe que el campamento está destinado a proporcionar asistencia médica, pero no conoce la conexión del personal con Caduceo. Siempre y cuando el personal no represente una amenaza, el equipo de la Noche Interior tolerará su existencia; tampoco tendrán ninguno reparo en matarlos a todos.

Los hombres serpiente (Karnassh, Vorsinnish y Ythyssh) enviados a Bolivia son soldados de a pie que solo saben lo necesario y no están necesariamente al tanto de todos los secretos de la Noche Interior.

Si los héroes logran interrogar a uno de los tres hombres serpiente, pueden llegar a obtener la siguiente información:

- Son miembros de la Noche Interior, una organización secreta de hombres serpiente.
- El objetivo de la Noche Interior es erradicar la plaga de humanos que infesta la Tierra.
- El equipo está aquí para encontrar a una hechicera perdida hace mucho tiempo. La hechicera sabe cosas sobre el continente perdido de Mu, en el cual se puede encontrar el poder para destruir a la humanidad.
- La Noche Interior tiene un espía dentro de la Fundación Caduceo. Así es como ha logrado adelantarse a los héroes.
- Caduceo es su enemigo. Ambas organizaciones se han enfrentado en el pasado, aunque estos hombres serpiente en concreto desconocen que Caduceo también está dirigido por hombres serpiente.
- La Noche Interior adora a Tsathoggua.

El mapa de la Noche Interior

El equipo de la Noche Interior tiene un mapa que muestra el área local. Entre los puntos se incluyen el campamento de ayuda, el primer sello y un patrón de búsqueda dividido en sectores. Algunos sectores han sido tachados. Está escrito en extraños jeroglíficos, similares a los mayas, que requieren una tirada de habilidad de **Otras lenguas (Naacal)** o **Mitos de Cthulhu** para su comprensión.

Usar la radio

El grupo de los héroes tiene una mochila con un aparato de radio que se puede usar para contactar con Caduceo. Para montar la radio es necesario que alguien coloque una antena en una posición elevada, como un árbol alto. Pide una tirada de **Trepar**; esta es una buena oportunidad para introducir **El mono lanzallamas** (página 33).

Los héroes no necesitan hacer una tirada de habilidad para algo tan sencillo como usar la radio. A través del receptor, pueden escuchar entre estática la voz de Quentin Shapiro, un científico de Caduceo y supervisor de equipos (ver **Capítulo 3: Borneo Septentrional**, en la página 81). Inicialmente se les pedirá a los héroes que se identifiquen, tras lo cual Shapiro preguntará qué ha pasado con el doctor Ursini. Cuando Shapiro escucha la noticia de la muerte de Ursini, se siente en la obligación de proporcionar más datos. La información que aparece en el siguiente párrafo debe ser transmitida a los jugadores en conversación con Shapiro:

Probablemente se imaginan a estas alturas que Caduceo hace algo más que proporcionar ayuda humanitaria. Nuestros equipos buscan también amenazas contra la humanidad y se encargan de ellas. Ustedes son un equipo de este tipo y Ursini tenía que explicárselo todo.

El 4 de marzo, un proyectil de artillería impactó en un punto de interés en las cercanías del campo de ayuda en el que se encuentran. Algún tipo de antiguo guardián fue liberado y puede que aún esté operativo. Desconocemos su naturaleza, pero consideramos que puede ser peligroso, por lo que deberían tener cuidado. Estamos interesados en lo que está protegiendo este guardián. Creemos que encontrarán un templo en el área. Dentro del templo, hallarán una momia. Su trabajo es traérnosla hasta Nueva York... ¡viva!

Nota: *Si los jugadores necesitan equipo específico, Caduceo puede organizar su entrega lanzándolo desde el aire en los dos días siguientes, a discreción del Guardián.*

Pruebas de juego

No todos los grupos recuerdan las instrucciones de volver con la momia con vida cuando se ven enfrentados a una que realmente está viva. Un grupo de héroes estaba tan sumamente asustado en su primer encuentro con Tyranissh que decidió que su objetivo tenía que ser matarla con toda seguridad.

El Guardián puede enfatizar el objetivo de la misión durante la conversación con Shapiro. Si aun así los héroes deciden acabar con Tyranissh, el Guardián tendrá que hacer algunos ajustes para el resto de la campaña. Hay opciones que remedian esta tesitura cada vez que Tyranissh debería aparecer.

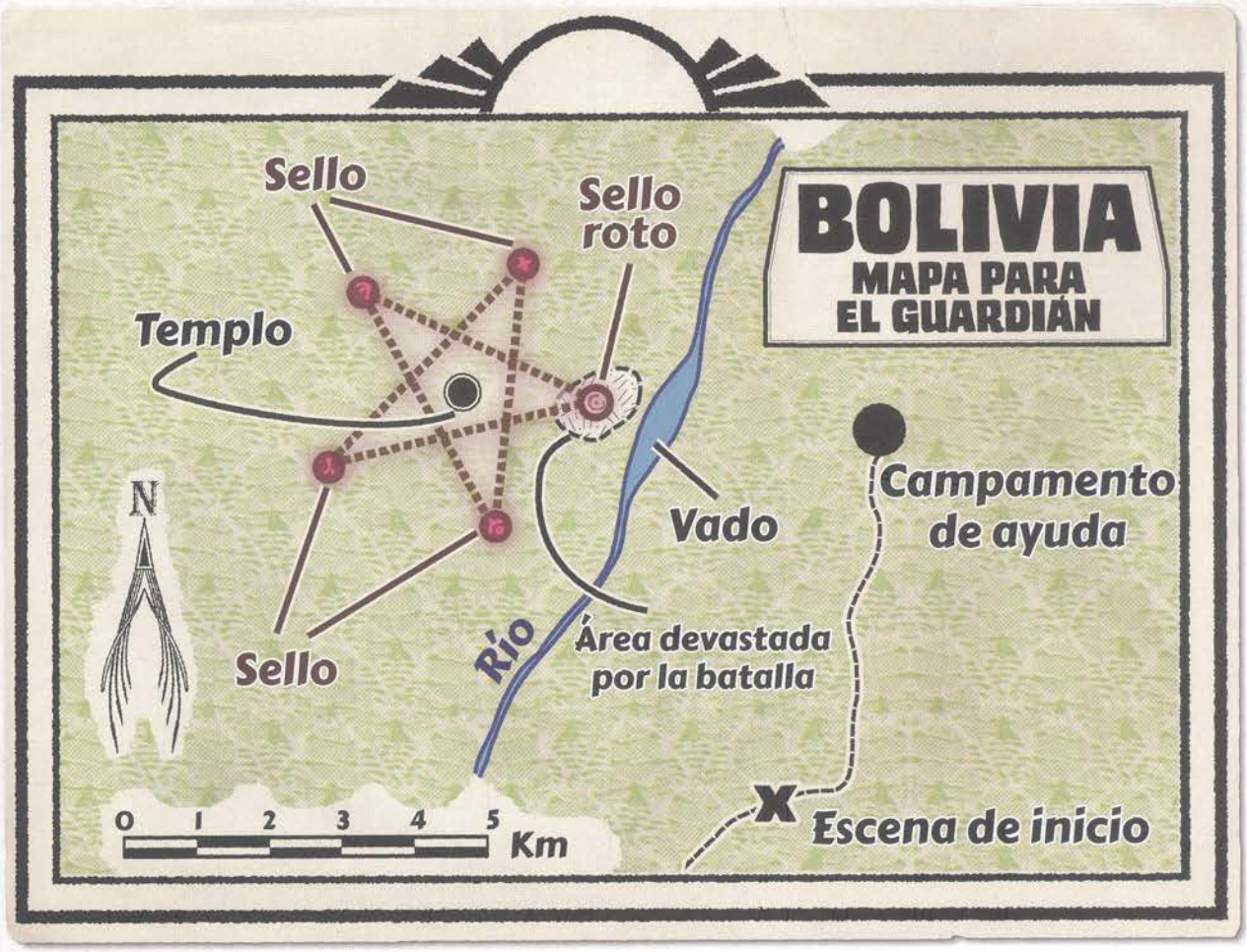
Los cinco sellos

Cada sello señala el vértice de un gigantesco pentagrama (ver el mapa en la página 31). Los cinco sellos tienen un diseño similar. **El templo de la Soñadora** (ver la página 34) se encuentra en el centro del pentagrama. Nótese que el terreno y la vegetación que rodean cada sello deben ser lo suficientemente variados como para proporcionar una descripción diferente para cada uno; por ejemplo, uno está cerca de un árbol grande, otro a pocos pasos de un torrente, etc.

Cada sello se compone de un pozo profundo, tapado con un disco de piedra plana, como una tapa de alcantarilla ciclópea. La piedra tiene un diámetro de diecisiete metros y un grosor de sesenta y un centímetros. Los discos están cubiertos en su mayor parte por tierra y vegetación, pero se pueden descubrir buscando con cuidado. Al dejarlos al descubierto, se pueden ver diseños extraños y antiguos tallados en la superficie de piedra. Estos símbolos degradados se pueden interpretar con una tirada de **Mitos de Cthulhu**. Un éxito indica que se trata de una de las cinco piedras alineadas en un pentagrama, formando un hechizo de protección sobre un punto central.

Debajo de cada disco de piedra hay un profundo pozo circular que desciende durante trescientos metros. Cada pozo contiene una semilla informe que no puede emerger hasta que se retira o se rompe la piedra, lo que ha ocurrido con uno de los sellos.

Cada vez que se rompe una de las tapas de piedra, no tarda en emerger una semilla informe que atacará a cualquiera que se encuentre cerca. Patrullará un área hasta treinta metros de distancia. Si no encuentra nada, volverá a entrar en la fosa. Solo se alejará más si siente la llamada de una **Flauta de Tsathoggua** (ver la página 251, **Apéndice B**).



La ubicación de los sellos

Los héroes no tendrán problemas para encontrar el sello roto. La ubicación se describe en el documento informativo del doctor Ursini (**Ayuda de juego: Bolivia 2**), pero la descripción puede ser proporcionada por Quentin Shapiro de Caduceo a través de la radio. Si no hay más remedio, se puede descubrir fácilmente la ubicación del sello roto hablando con el personal del campamento, quienes señalarán el camino hacia el vado del río y el lugar de la reciente batalla. Nótese que los hombres serpiente y sus soldados también saben dónde se encuentra el sello roto.

Una vez que los héroes hayan encontrado el sello roto, lo siguiente es dar con otro sello o el propio templo. Aunque los hombres serpiente no han sido capaces de hacerlo, procura que la tarea no sea demasiado difícil para los héroes. El desafío para los jugadores no debería ser encontrar el templo y sus estancias, sino los peligros y el drama que representan.

Si se encuentra un segundo sello adyacente, un simple cálculo geométrico puede determinar dos posibles pentagramas. El plano de la página 31 muestra la posición probable si se usa la geometría, donde el pentagrama superior sería la posición correcta.

Destruir un sello

Cada una de las tapas de piedra se puede destruir usando explosivos, como la dinamita que ha traído el equipo de los héroes. Lo más probable es que los fragmentos rotos de la piedra caigan dentro del pozo. La destrucción de la piedra es una opción extrema, pero sencilla. No es conveniente hacer una tirada de habilidad para destruir la piedra ya que, en caso de fallar, el desarrollo de la historia quedaría interrumpido y se evitaría que un monstruo quedase suelto por el mundo.

El interior de los sellos

Todos los sellos son iguales. El pozo que hay debajo de cada tapa de piedra tiene 15 metros de diámetro y está construido con bloques ciclópeos. Una escalera de peldaños estrechos y resbaladizos desciende bordeando las paredes. Aquí y allá hay fragmentos de la tapa rota. Los peldaños están destrozados en algunos sitios y los héroes tendrán que hacer tiradas de **Trepar** o **Saltar** si desean bajar más. Los pedazos de la tapa de piedra se pueden encontrar 300 metros más abajo, en el fondo del túnel vertical. Mirando hacia arriba se puede ver que el cielo es un pequeño círculo brillante a mucha altura.

LOS DOS DIAGRAMAS QUE SE PUEDEN TRAZAR TRAS DESCUBRIR DOS SELLOS ADYACENTES



Las paredes en el fondo del túnel vertical contienen escenas talladas que describen información útil que debe ser transmitida a los jugadores:

- Este lugar es uno de cinco idénticos que forman un pentágono o pentagrama.
- El centro del pentagrama marca una ubicación importante.
- Aparecen representados muchos hombres serpiente.
- Una de las figuras aparece representada como un líder. Porta un cetro y lleva una corona ornamentada. El diseño de la corona contiene serpientes.
- Gigantes peludos, aparentemente bajo el control de hombres serpiente con látigos, aparecen construyendo un templo en forma de cono.

Cualquier héroe que pase unas horas estudiando las tallas puede intentar una tirada de **INT**. Si tiene éxito, gana 1 punto en la habilidad de Mitos de Cthulhu y 1D4 puntos adicionales en Otras lenguas (Naacal).

El vado y el campo de batalla

El vado es el único lugar en muchos kilómetros por donde se puede cruzar el río cercano. El ejército paraguayo lo defendió durante algún tiempo contra los bolivianos, pero fue derrotado en un enfrentamiento reciente, dejándolo desierto. Desde entonces, la guerra ha continuado lejos del templo y el campamento de ayuda.

En el lado este del vado hay un claro de tierra marcado por el reciente enfrentamiento. Vehículos quemados y abandonados, cuerpos, agujeros de proyectiles y restos de municiones gastadas se reparten por el área circundante. Una tirada de **Naturaleza** con éxito revela el extraño hecho de que los animales carroñeros no han consumido los cadáveres. El área está inquietantemente silenciosa. La ausencia de vida silvestre se debe a la presencia de la semilla informe.

Al cruzar el vado a la orilla occidental, se hacen evidentes más signos de la batalla. Aquí es donde se encuentra el sello roto, en el corazón de este campo de batalla.

El sello roto

El sello roto se parece mucho a los demás que se describen en **El interior de los sellos**. Este ha sido destruido por un proyectil de artillería y queda poco más que el agujero y la escalera que desciende al subsuelo. A menos que los héroes hayan encontrado y destruido a la semilla informe, se enfrentarán con ella aquí.

Los héroes pueden concebir planes interesantes e innovadores con respecto a los sellos y la forma de combatir a sus guardianes. Por ejemplo, lanzallamas improvisados, explosivos, mulas como cebo, etc. En *Pulp Cthulhu*, el Guardián siempre debe ser generoso cuando los jugadores elaboren planes creativos y audaces para hacer frente a los peligros y monstruos inusuales.

La semilla informe

Una semilla informe es un adversario temible porque es inmune al daño físico. El fuego será la mejor opción que tienen los héroes para atacarla, aunque un plan astuto con dinamita puede hacer pedazos al monstruo, matándolo directamente o, al menos, dándole tiempo a los héroes para alejarse. Cualquier héroe que tenga éxito en una tirada de **Mitos de Cthulhu** conocerá sus inmunidades y debilidades.

Ten en cuenta que la semilla informe posee un nivel de inteligencia equivalente al humano; si se da cuenta de que sus puntos débiles han sido descubiertos, tratará de escapar.

El Guardián procurará que la semilla informe ataque a los héroes en el momento que le parezca más apropiado para la historia. Puede que emerja justo después de que los jugadores tengan éxito en sus tiradas para saltar por encima de una sección de escalera rota y se encuentren desvalidos. O quizás llegan al sello cuando la criatura está ausente, patrullando los alrededores, y sean atacados por ella cuando regrese.

El perfil de la semilla informe se encuentra al final de este capítulo.

Pruebas de juego

Una de las escenas de acción más tensas en nuestras pruebas de juego sucedió cuando un grupo de héroes liberó sin querer una semilla informe de su prisión bajo uno de los cinco sellos. Los héroes habían reparado un camión del ejército boliviano y lo usaron para tirar del sello de piedra en un intento de ejercer más fuerza. Cuando se dieron cuenta de lo que habían liberado, después de haberse enfrentado con una semilla informe y sabiendo que las armas normales no podían dañarla, un héroe decidió usar el camión para empujar a la criatura de vuelta al pozo donde podrían lanzarle granadas.

A pesar de que el plan era viable, se torció cuando el héroe que conducía el camión falló su primera tirada de Conducir automóvil y no pudo situar el vehículo correctamente. Hizo una tirada forzada y pisó el acelerador a fondo para embestir a la semilla informe contra la pared de piedra que rodea el foso, pero también falló. El Guardián determinó que el camión había quedado encajado contra la pared rota, tambaleándose en el borde del pozo, mientras la semilla informe empezaba a envolverlo.

En su desesperación, el pasajero del camión intentó arrojar una granada a la masa de la semilla informe. También falló y la granada rebotó, entrando en el camión. Los dos héroes se vieron obligados a saltar del vehículo antes de que explotase la granada. Ambos gastaron los puntos de Suerte necesarios para tener éxito en sus tiradas y se pusieron a salvo mientras el camión y la semilla informe cayeron al fondo del pozo en una bola de muerte ardiente.

Ayuda de juego: Bolivia 4



Complicaciones y oportunidades

El Guardián debería usar las siguientes complicaciones y oportunidades para mantener el buen ritmo del escenario.

El mono lanzallamas

Como se ha mencionado en el texto del recuadro **Esferas de transporte** (página 21), un mono aullador tiene en su posesión la pistola de un hombre serpiente. Se puede insertar el mono en cualquier punto del juego para crear una situación cómica, intrigante, amenazadora, o tal vez para las tres cosas.

Se puede oír al mono aullando en un árbol mientras agita algo brillante en la mano. Cuando los héroes alzan la vista, una bola de fuego sale disparada de la zarpa del mono prendiendo fuego al follaje o incluso a los héroes. Estos pueden reaccionar como consideren. Pueden ir en persecución del mono, intentar dispararle o salir huyendo. Puedes determinar que la pistola lanzallamas se estropea en algún momento y explota, lanzando carne de mono ardiendo por toda el área circundante. Opcionalmente, un disparo bien dirigido del arma de un héroe puede matar al mono y así la pistola lanzallamas caería en manos de los héroes (para más detalles, ver **Pistola lanzallamas** en la página 254, **Apéndice B**).

Los grupos de búsqueda de los hombres serpiente

Tras haber localizado el sello roto, los tres equipos de la Noche Interior están tratando de localizar el resto. Cada equipo está compuesto por un hombre serpiente, un sabueso serpiente y seis soldados. En todo momento hay dos soldados en el campamento de ayuda vigilando las tiendas del ejército.

En cuanto los hombres serpiente sepan de la presencia de los héroes, aumentarán su vigilancia. Uno de los equipos de la Noche Interior puede seguirlos mientras buscan los sellos o toparse con ellos en el peor momento. Cuando los hombres serpiente comprenden que los héroes no están allí solo para llevar suministros al campamento de ayuda, hacen creer a los soldados que son agentes enemigos que deben ser capturados o masacrados. Los encuentros serán mortales a partir de ese momento. Los héroes pueden caer en una emboscada, un equipo de la Noche Interior lanzar un ataque mientras los héroes están concentrados en el sello que acaban de descubrir, o cuando regresan al campamento.

Nótese que uno de los soldados de cada uno de los grupos de búsqueda lleva una radio bidireccional en una mochila, capaz de establecer comunicaciones a corto alcance. Otro soldado lleva dinamita, cables y detonadores. Este hombre serpiente de cada equipo lleva un mapa (ver la **Ayuda de juego: Bolivia 4** en esta misma página) que muestra el área local dividida por zonas. Cada equipo tiene asignada una zona en la que buscar.

La Fiesta de la Soñadora

La Fiesta de la Soñadora es un evento anual celebrado por los lugareños: el momento preciso es cosa del Guardián. Gregorio Guerrero (ver la página 41) se pone a la cabeza de la procesión de los vecinos en la que cantan y rezan. Gregorio realiza en secreto el viaje a cada una de las almohadas del sueño para dejar pequeñas ofrendas de fruta y pan para el Espíritu Soñador (Tyranissh) que la mantendrán durante su largo sueño.

Durante la fiesta, los aldeanos fuman hierbas especiales y beben brebajes extraños para entrar en un estado de trance. El Guardián puede desarrollar el festival como considere oportuno. La función del evento (en el escenario) es simplemente proporcionar al Guardián los medios para hacer avanzar la historia, así como una descripción colorida. Si los héroes están atascados, Gregorio puede llevarlos hasta los sellos.

El templo de la Soñadora

En lo profundo de la selva del Gran Chaco duerme una antigua hechicera de los hombres serpiente llamada Tyranissh. Tras la separación de Mu de la Tierra, Tyranissh decidió viajar a otros reinos y dimensiones. Creía que el conocimiento perdido para reunir a la Tierra con Mu podría ser descubierto en esos otros reinos. Los hombres serpiente se sirvieron de voormis mutados como esclavos y aprovecharon su enorme fuerza para construir el templo de la Soñadora. Tyranissh fue enterrada en una cripta de piedra en lo profundo del templo. La magia de la hechicera la ha preservado a lo largo de los milenios.

Tyranissh sabía que sería vulnerable mientras estuviera durmiendo y por ello protegió la cripta con sellos mágicos de gran poder. Al activar los cinco sellos, el templo se hundió en el suelo de la selva, donde permaneció escondido hasta la reciente rotura accidental del primer sello.

Tanto Caduceo como la Noche Interior esperan reclutar a la hechicera y sus poderes para sus diferentes propósitos. Todos los miembros de ambos los grupos han leído las leyendas de la Durmiente en los mismos libros mohosos y han interpretado en cada caso que la hechicera apoyaría su propia causa.

Acceder al templo rompiendo los sellos

El primer sello está roto al comienzo del escenario. Cuando los héroes o los hombres serpiente encuentren los demás y los abran, el templo emergirá y será posible acceder a su interior.

Los héroes pueden encontrar y destruir al menos dos sellos (además del roto), pero si el Guardián quiere ir más rápido, uno de los equipos de la Noche Interior podría encontrar y romper otro. De esa forma, los héroes solo tendrían que descubrir y destruir uno y después encontrar el templo.

- **Apertura del primer sello:** Tras la destrucción del primer sello durante el reciente enfrentamiento militar, el templo se eleva parcialmente del suelo. Tiene la forma de una hélice cónica de unos diez metros de altura, como la cabeza de un enorme tornillo de piedra que sobresale del suelo. Es posible ascender por el exterior del templo siguiendo la curva en forma de tirabuzón. En sus paredes resbaladizas aún hay tierra y plantas aferradas. No hay grietas o junturas en ningún punto de la estructura. La piedra es impenetrable y resiste todo tipo de ataque físico. Si alguien intenta excavar, encontrará que el templo continúa bajo tierra.
- **Apertura del segundo sello:** Cuando se destruye un segundo sello, el templo vuelve a elevarse otros diez metros por encima del suelo y se desencadena el lento despertar de la hechicera. No importa en qué orden se abran los sellos. Ahora empiezan a aparecer fisuras entre los bloques ciclópeos. La piedra ya no es invulnerable y puede ser astillada, cincelada o rota. Aparece una puerta de piedra bien cerrada a poco más de seis metros de la parte superior del templo. Para forzar la cerradura es necesario superar una tirada Extrema de **Cerrajería**. Es imposible abrir la puerta por la fuerza, pero sí podría ser destruida con dinamita.
- **Apertura del tercer sello:** Al destruir el tercer sello, la puerta del templo se deshace en un polvo fino y es posible acceder al interior.
- **Apertura del cuarto y quinto sellos:** Destruir los sellos restantes no tiene ningún beneficio adicional.

El acceso al templo

La entrada del templo conduce a un pasadizo que desciende en espiral por la pared interior del edificio. El pasadizo es como una manguera que se ha enrollado alrededor del exterior de un cono. Es de sección circular, como una tubería de alcantarillado, con un diámetro de tres metros. Las paredes son lisas al principio, pero tras descender una vuelta aparecen bajorrelieves murales que representan imágenes similares a las encontradas en la base de los pozos que hay debajo de cada sello (ver **El interior de los sellos** en la página 30). Si los héroes no vieron las tallas bajo los sellos, tienen una segunda oportunidad para experimentar la narración que contienen.

La trampa de cuchilla

Hay una trampa de cuchilla al final de la segunda vuelta del pasadizo. La cuchilla se desliza entre los enormes bloques de piedra maciza que forman el pasadizo, atravesándolo con una trayectoria curva. Pide una tirada de **Descubrir** a cualquier persona que especifique que está examinando las paredes o los murales. Si obtiene un éxito Difícil, detecta la trampa y se detiene antes de activarla.


EL TEMPLO DE LA SOÑADORA
Puerta
Sección del pasillo en espiral
Tierra y árboles arrancados
El templo emerge del suelo en espiral
SECCIÓN DEL TEMPLO
Puerta
Pasadizo
Trampa de cuchilla
Cámara principal
Nivel del suelo
Trono
Serpiente sobre la tarima
Arco de la cabeza de serpiente
Túnel/Pozo
Santuario

La trampa afecta al personaje que vaya al frente. Si este se mueve rápidamente, la posibilidad de sufrir el impacto de la cuchilla se determina con una tirada de **Suerte**. Si está caminando a un ritmo normal, puede eludir la cuchilla con una tirada de **Esquivar**. La cuchilla se activa cuando alguien pasa en cualquier sentido e inflige 3D6 puntos de daño a cualquiera que no se quite de en medio. Los héroes pueden intentar desactivar o bloquear la trampa. Pide una tirada de habilidad acorde al enfoque adoptado, como **Mecánica** o **Cerrajería**. La trampa es peligrosa y manipularla resulta arriesgado. Si un héroe falla sus tiradas, significa que sufre algo de daño.

Pruebas de juego

En las pruebas de juego un grupo despachó rápidamente la trampa tirando piedras por el pasadizo, que bajaron rodando por la pendiente y activaron las placas de presión antes de que los héroes se acercaran a ellas.

¡Llamando a todas las serpientes!

Al despertarse la hechicera, también se activa el poder del Cetro de la Serpiente (ver **Apéndice B**, página 249) ubicado en el santuario. El cetro tiene el efecto de llamar a todas las serpientes en el área al templo. Hay pequeños agujeros y túneles rodeando la zona por los que han estado entrando serpientes. Los héroes se encontrarán con una o dos serpientes cayendo de los agujeros del techo o descendiendo por el pasillo hacia el pozo. El nivel que se encuentra encima de cámara principal está cubierto de serpientes que esperan venerar a su señora. Es probable que las serpientes que caigan sean más una sorpresa que un peligro; lo que supone una amenaza mayor es la masa de serpientes que bloquea el camino a la cámara principal. Las serpientes forman una barrera de algo más de tres metros de largo.

El héroe que supere una tirada de **Naturaleza**, **Ciencia (Zoología)** o una tirada Difícil de **Conocimientos**, será capaz de identificar al menos una variedad de serpiente venenosa (serpiente de coral, víbora, etc.). La presencia de serpientes de coral debería alarmar especialmente a cualquiera que supere la tirada: se las conoce coloquialmente como «serpientes de veinte minutos» en algunas partes de América Latina, porque es el tiempo que su veneno tarda en matar a una persona.

El techo es irregular y tiene elementos colgantes que permitirán a los héroes desplazarse por él, aunque durante el trayecto caerán serpientes de sus agujeros. Una tirada de **Trepar** con éxito permite al héroe atravesar el área de manera segura.

En lugar de tirar el ataque de cada serpiente por separado, es más fácil hacerlo de manera abstracta y considerar que todas las serpientes son una única amenaza (ver **Amasijo de serpientes** en la página 43). Los héroes pueden encontrar la forma de dispersar a las serpientes, por ejemplo, con fuego. El Guardián deberá escuchar las soluciones creativas.

La entrada a la gran cámara

Después de muchas vueltas, el pasadizo se abre a una vasta cámara de unos sesenta metros de ancho. Los pilares a cada lado de la entrada a la cámara principal ascienden en curva y se entrelazan, combinándose para formar la cabeza de una serpiente que tiene dos gemas por ojos. Cada ojo es del tamaño de un puño humano. Tan pronto como cualquiera (excepto un hombre serpiente) entra desde el pasadizo y pisa el suelo de la sala, los ojos comienzan a brillar y a continuación atacan disparando un rayo. Del mismo modo, cualquiera que toque la cabeza de la serpiente, por ejemplo, para intentar arrancar las gemas, sufrirá un ataque. Por lo tanto, pasar por los pilares significa que el rayo se dispara una vez sobre cada héroe.

Los ojos brillan durante un asalto y después disparan un rayo de luz verde a la persona más cercana, si no es un hombre serpiente. Una tirada con éxito de **Descubrir** alerta a los héroes atentos del brillo de las gemas. El Guardián debería hacer una tirada de ataque para el rayo mortal, que tiene un ataque de 80% (40/16) y la tirada puede ser enfrentada contra la habilidad de Esquivar del objetivo, si es consciente del ataque. El impacto causa un dolor intenso, 2D6 puntos de daño y parálisis durante 1D6 asaltos; después, el héroe puede moverse sin problemas. Un objetivo no volverá a sufrir otro ataque hasta que se mueva de nuevo. La parte del cuerpo sobre la que incide el rayo de la muerte se llena de ampollas con pus que estallan poco tiempo después, dejando a la vista carne mutada cubierta de escamas de reptil cuya visión produce una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura. Se puede extraer las gemas haciendo palanca adecuadamente con una tirada de **DES** o **Juego de manos**, pero quien lo haga está expuesto al ataque del rayo de luz mortal, a menos que sea un hombre serpiente.

Pruebas de juego

Cuando una heroína descubrió que se estaban formando escamas al curarse una herida, le afectó tanto que intentó hacerse de improviso una operación de cirugía plástica con un cuchillo afilado. El procedimiento le costó Puntos de Cordura y de Vida. El Guardián decidió cruelmente que cortar las escamas no solo no evitaba que volvieran a salir, sino que además se expandirían con mayor rapidez.

La cámara principal

El suelo del pasadizo se extiende en espiral hasta el piso de la cámara principal. En el centro se encuentra una hélice de piedra de seis metros de altura que refleja el diseño en espiral del templo, coronada por una figura sentada en un trono. Cada escalón de la tarima en forma de hélice llega a la altura de la cintura de una persona. No es necesario hacer una tirada de Trepar para subir por la estructura, pero al llegar al segundo escalón comienza a temblar. La superficie



Serpiente gigante

de yeso de los escalones se agrieta y se rompe en la base, levantando nubes de polvo y revelando una enorme serpiente enroscada dentro (ver **La serpiente gigante** en la página 43).

La serpiente gigante emerge y ataca a los presentes en la cámara principal. Luchará a muerte y perseguirá a los héroes que huyan a través del pasadizo hasta la trampa de cuchilla. No irá tras aquellos que logren acceder al santuario de debajo del trono, pero en algún momento tendrán que volver a la cámara principal y la serpiente los estará esperando.

Pruebas de juego

Cuando un héroe vio la serpiente gigante, perdió tanta Cordura que sufrió un episodio de locura. El Guardián tiró en la tabla correspondiente y obtuvo Plan descabellado, con lo que el jugador sugirió que su héroe debería dejarse tragar por la serpiente porque, al no tener protección en el interior, sería más vulnerable. El plan resultó inquietantemente efectivo, especialmente combinado con el talento Brutalidad demencial, y el héroe surgió algunos asaltos después medio muerto y cubierto de las tripas del cadáver de la monstruosa serpiente.

El trono

El trono se alza sobre la tarima alrededor de la que se enrosca la serpiente gigante. Cuando la serpiente se libere, llenará el área de trozos de la capa de yeso que cubría su cuerpo. El trono de piedra ornamentado está tallado en un enorme bloque de jade y decorado con exquisitas filigranas de metal que representan bosques extraños y bestias curiosas (habitantes de las Tierras del Sueño). La figura sedente es una mujer serpiente con finos ropajes carmesíes, ribeteados con hilo de oro. La figura está quieta, con ojos ligeramente cerrados como si estuviera dormida. Si alguien la toca, el cuerpo se desmorona, revelando que no era más que la muda de piel seca de una mujer serpiente. El trono está diseñado en forma de cómoda, con un agujero en el asiento. La mujer serpiente sentada en el trono mudó la piel y deslizó su suave cuerpo por el asiento del trono y el pozo hasta llegar al santuario que hay debajo.

El santuario

La única manera de entrar en esta habitación es a través del asiento del trono encima del estrado, descendiendo por un pozo de quince metros hacia la negrura total. El pozo es estrecho, de algo menos de un metro de diámetro, lo que significa que el héroe típico estará apretado. Es necesario superar una tirada de **Trepar** para descender de manera segura. Un fallo implica resbalar y caer, sufriendo 3D6 puntos de daño.

El pozo conecta con un lado de un pequeño santuario redondo de tres metros de ancho. Las pinturas descascarilladas de las paredes muestran a una mujer serpiente que porta la Corona de la Cobra (ver más abajo) y sostiene el Cetro de la Serpiente (ver más abajo), rodeada de adoradores postrados.

Las demás paredes están cubiertas con imágenes y escritos en naacal que describen parte de la historia del Segundo Imperio de los hombres serpiente. Un héroe que pase algunas horas estudiando los murales puede intentar una tirada de **INT**. Si tiene éxito, gana 1 punto en la habilidad Mitos de Cthulhu y 1D4 puntos adicionales en Otras lenguas (Naacal).

La hechicera Tyranissh yace sobre un pedestal en el centro de la estancia. Tiene los brazos cruzados sobre el pecho en una pose con reminiscencias de la tumba de un caballero. Como ha mudado de piel hace poco, su forma desnuda de mujer serpiente está cubierta de nuevas escamas iridiscentes, como joyas, que brillan como la luz del sol sobre el agua.

Tyranissh permanece inactiva durante el resto de este capítulo, por lo que no representa una amenaza inmediata para los héroes. Si los héroes siguen sus órdenes, deberían llevarse a la mujer serpiente inconsciente de regreso a Caduceo; sin embargo, podría despertarse y actuar si es más conveniente para los propósitos del Guardián. Tyranissh juega un papel importante en capítulos posteriores, aunque algunos jugadores podrían decidir ignorar las instrucciones de Caduceo y destruirla de inmediato; en ese caso, es necesario readaptar algunas cosas de los futuros capítulos.

En lo alto del pedestal hay un cofre de piedra hermético que contiene túnicas, rollos de pergamino (**Anales de Mu**, ver **Ayuda de juego: Bolivia 5**), un látigo para azotar y el Cetro de la Serpiente (ver **Apéndice B** en la página 249). El látigo tiene tres metros y medio de largo y está cubierto de púas agudas, como espinas de rosa. Una caja de madera tallada, cuyo interior parece estar diseñado para insertar una corona, está vacía. La caja estaba destinada a contener la Corona de la Cobra, pero la corona fue robada antes de la reclusión de la hechicera. La caja debería servir, junto con el mural, para que los héroes conociesen la existencia de la Corona de la Cobra, que aparecerá más adelante en la campaña, en el **Capítulo 7: Calcuta**.

La hechicera y los sellos rotos

La conciencia de la Soñadora regresó al cascarón seco de su cuerpo terrenal con la ruptura del primer sello. Cuando se rompió el segundo, la hechicera emergió como una oruga de su crisálida. Su cuerpo suave y pulposo se deslizó de su vieja piel, atravesando el trono hasta el santuario de debajo, donde se arrastró como una babosa sobre el pedestal, asumiendo su verdadera formar una vez más. Se la puede capturar y transportar con facilidad en este estado. Tardará algunos días más en despertar del todo.

Si Tyranissh no sale del templo antes de recuperarse completamente, lo abandona más tarde y se las arregla por su cuenta. En tal caso, tendrá total libertad para seguir sus propios objetivos, igual que tras su huida de Caduceo, como se detalla en el **Capítulo 4: Oklahoma**. Los héroes no se volverían a enfrentar a Tyranissh hasta el **Capítulo 2: Nueva York** o el **Capítulo 7: Calcuta**.

Huida

Si los héroes no se han librado previamente de las fuerzas de la Noche Interior, cualquier superviviente, incluidos sus esclavos humanos y sabuesos serpiente, habrá seguido su rastro hasta el templo y los estará esperando a la salida. La Noche Interior quiere a la hechicera y dejará ir a los héroes sin luchar a cambio de que la entreguen. En realidad es una artimaña, puesto que quieren acabar con los héroes a toda costa para evitar que informen a Caduceo. Si los héroes no aceptan, intentarán llevarse a la hechicera por la fuerza.

Si los hombres serpiente se hacen con la hechicera, se pondrán en contacto con su base de Islandia. Desde allí les enviarán unas esferas de transporte, una por cada hombre serpiente que haya sobrevivido y una más para la hechicera. Las esferas de transporte pueden volar en piloto automático, así que se pueden utilizar para transportar individuos inconscientes o heridos. Es probable que el escenario termine con una batalla campal contra los hombres serpiente y sus soldados por quedarse con la forma dormida de Tyranissh.

Ayuda de juego: Bolivia 5

Anales de Mu

Estos frágiles rollos escritos en naacal cuentan la historia de Mu y describen el ascenso de la usurpadora raza humana en Valusia. Las opiniones sobre la humanidad dividían a los hombres serpiente. Una facción veía el futuro de su raza en la coexistencia con los humanos hasta el punto de mezclar su material genético con ellos. Construyeron un templo sobre un volcán muerto y utilizaron su poder arcano para alimentar los dispositivos de transformación. El resto de los hombres serpiente consideraba que la raza humana era una plaga que debía ser erradicada, temiendo que el mestizaje contaminaría el linaje de los hombres serpiente puros. El conflicto resultante llevó al surgimiento de facciones extremas y a una guerra civil.

Los rollos también describen un asalto a la Ciudadela de Mu por una raza alienígena. La consecuencia del ataque fue la ruptura de la realidad, que separó Mu del resto de la Tierra. Muchos hombres serpiente no pudieron volver a su hogar en Mu y se vieron obligados a vagar por el mundo de los hombres. Los últimos pasajes hablan del Elegido: una figura surgida del pueblo de los hombres serpiente cuyo destino es unirlos a todos y conducirlos de nuevo al glorioso Mu.


MWM

Anales de Mu *(Solo para el Guardián)*
Naacal

Pérdida de Cordura: 1D4
Mitos de Cthulhu: +1%/+3%
Puntuación de Mitos: 12
Estudio: 1 semana
Hechizos: Convocar/Atar a una semilla informe.

Conclusión

Una vez resuelta la situación con los hombres serpiente, puedes pasar al siguiente capítulo. Damos por sentado que Caduceo organiza el rescate de los héroes y proporciona los medios para su retorno a la ciudad de Nueva York.

Hay varios destinos posibles para Tyranissh al final de este capítulo:

- Los héroes recuperan a la hechicera y la entregan a la Fundación Caduceo.
- La hechicera cae en manos de la Noche Interior. En tal caso, sus poderes se pondrán al servicio de la secta de Tsathoggua.
- La hechicera muere.
- La hechicera escapa.

El resultado más probable es que los héroes recuperen a la hechicera para Caduceo, además de ser el final que se asume en los capítulos siguientes. El Guardián puede encontrar en la página 186 del **Capítulo 7: Calcuta** algunas directrices para adaptar la campaña si Tyranissh estuviera en libertad o hubiera muerto, aunque puede hacer otros ajustes menores cuando sea necesario.

Recompensas

Según el resultado del capítulo, los héroes pueden recibir individualmente las siguientes recompensas:

- El personal y los pacientes del campamento son liberados de la tiranía de los hombres serpiente y sus soldados esclavos: +1D10 Puntos de Cordura.
- El campamento de ayuda es destruido o queda bajo el control de los hombres serpiente: -1D8 Puntos de Cordura.
- El equipo evita que Tyranissh caiga en manos enemigas: +1D6 Puntos de Cordura.
- Por vencer a la serpiente gigante y/o a la semilla informe de Tsathoggua: +1D10 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Doctor Rafael Gómez,

35 años, médico

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 80	**INT** 85
APA 45	**POD** 55	**EDU** 85	**COR** 50	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** 27

Combate
Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3
Esquivar 40% (20/8)

Habilidades
Crédito 70%, Medicina 85%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 65%.

Doctora Anahi Salvatorelli,

28 años, médica

FUE 60	**CON** 65	**TAM** 45	**DES** 70	**INT** 90
APA 70	**POD** 65	**EDU** 90	**COR** 60	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate
Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3
Esquivar 40% (20/8)

Habilidades
Charlatanería 50%, Crédito 80%, Medicina 75%, Primeros auxilios 45%.

Sergio Lorenzi,

52 años, enfermero

FUE 75	**CON** 55	**TAM** 40	**DES** 60	**INT** 60
APA 55	**POD** 45	**EDU** 60	**COR** 40	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 9	**Suerte:** 0

Combate
Combatir (Pelea) 55% (27/11), daño 1D3
Esquivar 50% (25/10)

Habilidades
Encanto 60%, Medicina 20%, Primeros auxilios 75%, Supervivencia (selva) 45%.

Elena Barrai,

21 años, enfermera

FUE 80	**CON** 45	**TAM** 55	**DES** 50	**INT** 50
APA 85	**POD** 50	**EDU** 55	**COR** 30	**PV** 10
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 25

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Intimidar 50%, Medicina 15%, Primeros auxilios 70%.

Gregorio Guerrero,

42 años, héroe local

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 50	**DES** 75	**INT** 80
APA 55	**POD** 75	**EDU** 55	**COR** 75	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 15	**Suerte:** 37

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 48% (24/9)

Habilidades

Encanto 40%, Orientación 50%, Primeros auxilios 45%, Psicología 50%, Seguir rastros 70%, Supervivencia (selva/bosque) 80%.

Otro personal del campamento y lugareños

Utiliza el siguiente perfil para PNJ menores y asigna habilidades según sea necesario.

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 65	**INT** 70
APA 50	**POD** 50	**EDU** 55	**COR** 50	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 32% (16/6)

Soldados bolivianos,

secuaces hechizados

FUE 65	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 55	**INT** 50
APA 45	**POD** 45	**EDU** 45	**COR** 25	**PV** 12*
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 9	**Suerte:** 0

** Trata a los soldados como secuaces: quedan automáticamente incapacitados cuando sus Puntos de Vida se reducen a la mitad.*

Combate

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D4, o machete 1D8+1D4

Escopeta 50% (25/10), daño 4D6/2D6/1D6 (10/20/50 metros)

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Descubrir 45%, Escuchar 50%, Sigilo 35%, Trepar 50%.

Armadura: Ninguna.

Karnassh,

hombre serpiente disfrazado

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 65	**DES** 85	**INT** 85
APA —	**POD** 75	**EDU** —	**COR** —	**PV** 25*
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 15	**Suerte:** 75

** 13+12 puntos de base por haber ejecutado previamente el hechizo Protección corporal.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance típico de los ataques cuerpo a cuerpo contra humanoides)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Colmillo volador: Arma arrojadiza (habilidad de Lanzar). Diseño de los hombres serpiente con un alcance de 10 metros. Estas pequeñas armas de metal en forma de colmillo de serpiente no infligen mucho daño (1D3), pero son muy dolorosas. La víctima deberá superar una tirada Difícil de **CON**; si fracasa, cae al suelo agonizando durante 1D6 asaltos (ver **Colmillo volador** en la página 250, **Apéndice B**).

Combatir 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Mordisco 35% (17/7), daño 1D8 + veneno (ver más arriba)

Colmillo volador 60% (30/12), daño 1D3 + parálisis (ver más arriba)

Fusil .303 60% (30/12), daño 2D6+4

*Esquivar** 42% (21/8)

** Si la vida de Karnassh corre peligro y hay un soldado cerca, puedes usar ¡Cuidado, señor! para salvar su vida (ver la página 67 de* Pulp Cthulhu*).*

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: Cambio de piel (ver **Apéndice B** en la página 257), Dominar, Nublar la memoria, Palabras poderosas, Protección corporal, Puño de Yog-Sothoth.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura, excepto cuando adopta forma humana.

Habilidades

Ciencia (Biología) 50%, Ciencia (Química) 45%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Intimidar 65%, Sigilo 60%.

Equipo: Mochila pequeña que contiene: dinamita, una flauta de piedra (ver **Flauta de Tsathoggua** en la página 251, **Apéndice B**), mapas del área y una brújula. Karnassh usará la flauta para llamar a cualquier semilla informe que vague por la zona si los héroes están a punto de descubrir su identidad o sus planes. Aunque no es capaz de controlar a las semillas informes, sabe a ciencia cierta que causará una distracción.

Vorsinnish y Ythyssh,

hombres serpiente disfrazados

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 50	**DES** 65	**INT** 80
APA —	**POD** 65	**EDU** —	**COR** —	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (desarmado, armado o mordisco)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 50% (25/10), daño 1D3

Mordisco 35% (17/7), daño 1D8 + veneno (ver más arriba)

Fusil .303 60% (30/12), daño 2D6+4

Esquivar 32% (16/5)

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: Cambio de piel (ver **Apéndice B** en la página 257), Palabras poderosas.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura, excepto cuando adopta forma humana.

Habilidades

Ciencia (Biología) 40%, Ciencia (Química) 40%, Descubrir 35%, Escuchar 30%, Intimidar 60%, Sigilo 40%.

Equipo: Mochila pequeña que contiene: dinamita, un mapa del área y una brújula.

Sabueso serpiente,

el mejor amigo del hombre serpiente

Estas criaturas son el resultado de la manipulación genética de los hombres serpiente y parecen una mezcla de perros de raza Rottweiler y dragones de Komodo: reptiles cuadrúpedos grandes, y esbeltos, capaces de correr a gran velocidad durante un corto intervalo de tiempo. Ladran como perros, pero con un sonido sibilante, y siguen el rastro de su presa por el olor, comprobando regularmente el aire con sus largas lenguas bífidas.

FUE 90	**CON** 70	**TAM** 80	**DES** 80	**INT** 30
APA —	**POD** 55	**EDU** —	**COR** —	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 10	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco o inmovilizar)

Mordisco tóxico: La víctima deberá superar una tirada de **CON**; si fracasa, desarrolla unas fiebres en las siguientes horas. Las fiebres duran 4 días. Si supera la tirada de CON, los efectos negativos solo duran 6 horas. Mientras está afectada, aplica un dado de penalización a todas sus acciones. Los efectos de múltiples mordiscos no son acumulativos.

Inmovilizar: El objetivo queda inmovilizado en el suelo por el peso del sabueso; los ataques de mordisco contra un objetivo inmovilizado aplican un dado de bonificación.

Combatir (mordisco) 50% (25/10), daño 1D4+1D6 + mordisco tóxico (ver más arriba)

Inmovilizar (mnbr) 50% (25/10), si tiene éxito, aplica un dado de bonificación a su siguiente ataque (ver más arriba)

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 2 puntos de escamas.

Pérdida de Cordura: Ver un sabueso serpiente produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura.

Semilla informe de Tsathoggua,

horror elástico

Estos seres negros y proteicos pueden cambiar de forma en un instante, desde bultos con aspecto de batracio hasta criaturas alargadas con cientos de patas rudimentarias, además de rezumar a través de grietas pequeñas y alargar sus apéndices a voluntad. Están estrechamente relacionados con Tsathoggua y, a menudo, se les puede encontrar en sus templos o en cavernas oscuras.

FUE 90	**CON** 50	**TAM** 120	**DES** 95	**INT** 65
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 17
BD: +2D6	**Corp.:** 3	**Mov:** 12	**PM:** 10	**Suerte:** 0



Semilla informe de Tsathoggua

Combate

Ataques por asalto: 2 (limitado a 1 mordisco por asalto)

Ataques de combate: Gracias a su extrema fluidez son capaces de atacar de muchas formas posibles, formando látigos, tentáculos y otros apéndices con los que aporrear y golpear a sus adversarios.

Mordisco: La víctima es engullida en el acto. Cada asalto posterior, la víctima sufre 1 punto de daño a causa de la constricción; el daño por asalto se incrementa en 1 de forma progresiva (*es decir*, que en el segundo asalto causa 2 puntos de daño, etcétera). Una víctima engullida no puede llevar a cabo ninguna acción, aunque sus amigos pueden intentar matar a la criatura para liberarla. Una semilla informe puede realizar un ataque de mordisco por asalto y puede seguir engullendo presas hasta haber tragado tantos puntos de TAM como los suyos propios. La semilla puede continuar luchando mientras digiere a una víctima, pero será incapaz de desplazarse a otro lugar sin regurgitar antes lo que se haya tragado.

Apresar (mnbr): Apresa a un adversario utilizando uno de sus apéndices parecidos a látigos; el alcance es siempre de una quinta parte del TAM del monstruo en metros (24 metros).

Combatir 60% (30/12), daño 2D6+2D6

Apresar (mnbr) daño 1D6+2D6

Mordisco 30% (15/6), daño engullido (ver más arriba)

Esquivar 47% (23/9)

Armadura: Inmune a todas las armas físicas, incluso a las encantadas; las heridas simplemente se cierran tras haber sido abiertas. Pueden verse afectadas por hechizos, así como por fuego, productos químicos y otras fuerzas.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a una semilla informe produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Amasijo de serpientes,

una alfombra de espirales que se retuercen

Esta masa ondulante se compone de cientos de serpientes de diferentes tipos. Matar a una o dos no tendrá mucho efecto en el total. En su interior se retuercen mortales serpientes de coral (conocidas localmente como «serpientes de veinte minutos» por el tiempo que tarda su mordedura en matar a un ser humano) y varios tipos de víboras; el simple acto de atravesar la bullente masa es probablemente un suicidio.

Si algún héroe trata de atravesar las serpientes, pídele que haga una tirada Difícil de **Esquivar** cada tres metros. Llevar una antorcha encendida (o algo similar) en la mano para alejar a las serpientes proporciona un dado de bonificación a la tirada de Esquivar. Si la tirada fracasa, una serpiente ataca al héroe.

El perfil representa a toda la masa, aunque los héroes no necesitan matar a todas las serpientes, solo pasar a través de ellas. Cualquier ataque con éxito reduce los Puntos de Vida globales de la masa de serpientes.

TAM 200 **DES** 80 **POD** 60 **Mov:** 7 **PV:** 400

Combate

Ataques por asalto: 3 (mordisco)

Mordisco: La toxicidad del veneno de las serpientes puede variar. Tira 1D20 para determinar el daño; una pequeña cantidad de daño se puede interpretar como el mordisco de una serpiente de una variedad menos letal. Las víctimas deben hacer una tirada Extrema de **CON** para resistir los efectos del veneno al completo; superar la tirada implica un efecto menor (el daño se reduce a la mitad). El uso de un antídoto apropiado o un tratamiento médico adecuado reduce otra vez el daño a la mitad.

Mordisco 40% (20/8), daño 1D20 + veneno (ver más arriba)

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ninguna.

La serpiente gigante,

serpiente monstruosa

La serpiente guardiana de un metro de ancho y más de treinta metros de largo atacará a cualquiera que entre en el templo de la Soñadora. Perseguirá a los intrusos, pero no abandonará el templo.

FUE 300	**CON** 260	**TAM** 400	**DES** 80	**INT** 30
APA —	**POD** 75	**EDU** —	**COR** —	**PV** 66
BD: +8D6	**Corp.:** 9	**Mov:** 9	**PM:** 15	**Suerte:** 75

Combate

Ataques por asalto: 2 (mordisco y/o coletazo)

Veneno: La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si tiene éxito, el veneno no hace efecto. En caso contrario, la víctima se ralentiza y sufre un dado de penalización en todas las acciones físicas durante los siguientes 1D6+2 asaltos.

Engullir (maniobra de combate): Una víctima engullida sufre 1D10 puntos de daño automáticamente al final de cada asalto por una combinación de asfixia y ácidos gástricos. La armadura de la serpiente no se aplica si la víctima ataca desde el interior. Ser engullido es una experiencia traumática que requiere una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos.

Mordisco 60% (30/12), daño 1D6 + veneno (ver más arriba)

Engullir (mnbr) 60% (30/12), la víctima (hasta una Corpulencia de 1) es tragada entera (ver más arriba)

Coletazo 60% (30/12), daño 8D6

Armadura: 10 puntos de escamas.

Pérdida de Cordura: Ver a una serpiente gigante produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.



CAPÍTULO 2

NUEVA YORK

«Le haré una oferta que no podrá rechazar».

—Don Corleone, *El padrino* (1972)

La Gran Manzana contraataca

En su retorno a Nueva York, los héroes obtienen más información sobre la organización para la que trabajan, acceden a algunos de los secretos menos siniestros de Caduceo y se familiarizan con la que será su base de operaciones para futuras misiones. A medida que avanza la campaña, los héroes descubren que los enemigos de Caduceo están a la vuelta de la esquina. La Noche Interior ha manipulado a una de las familias mafiosas más poderosas de Nueva York para que crea que Caduceo es un rival en el tráfico de heroína. Los héroes se verán envueltos en las acciones violentas que la mafia llevará a cabo para proteger sus intereses comerciales.

Este capítulo tiene dos propósitos. Por un lado, proporciona una visión general de las oficinas de Caduceo en la ciudad de Nueva York. Por otro, presenta una trama persistente protagonizada por la mafia, que puede imbricarse en el tiempo de inactividad entre misiones. Como la campaña trata ambos aspectos de cuando en cuando, el Guardián volverá sobre este capítulo más que ningún otro. No todos los acontecimientos que tienen lugar en Nueva York sobrevendrán necesariamente cuando los héroes regresen de Bolivia, pues los héroes volverán a la ciudad (al menos durante la primera mitad de la campaña) al terminar las demás misiones. Por lo tanto, vuelve sobre este capítulo cada vez que finalice una misión, dejando que los hilos de la trama de Nueva York se desarrollen entre misiones.

Se recomienda encarecidamente que el Guardián presente el tiempo de inactividad entre misiones como parte de la campaña. Es precisamente en esos momentos cuando los héroes tendrán la oportunidad de saber más sobre Caduceo, llevar a cabo sus propias investigaciones y posiblemente tomar medidas. El Guardián debería buscar siempre en estos intervalos la oportunidad de jugar escenas con los personajes importantes de los trasfondos de los héroes* y presentar otros personajes y elementos de la trama sobre la mafia. Estos elementos son los que dinamizan *La serpiente de dos cabezas*, más que las misiones individuales.

* *Es conveniente recordar a los jugadores que pueden recuperar Puntos de Cordura pasando un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo (ver* Autoayuda *en la página 172 del* Manual del Guardián *de* La llamada de Cthulhu*).*

El Guardián debería interpretar la reunión de cada misión, al menos mientras los héroes estén aliados con Caduceo, para ayudarles a conocer a las personas que están detrás de la organización y hacer las conexiones necesarias. Cada uno de los siguientes capítulos contiene, siempre que sea posible, una sección que describe la reunión informativa celebrada por Caduceo. La reunión informativa para la misión de Borneo Septentrional será conducida por Quentin Shapiro y las posteriores por el doctor Víctor Gonçalves.

Dramatis personae

Los perfiles de los siguientes PNJ se encuentran al final de este capítulo.

Nota: *Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca y el doctor Gonçalves se detallan en el* **Apéndice A** *(página 236), ya que aparecen en varios capítulos.*

Delores Parville. 38 años. secretaria leal

Joshua Meadham ha empleado a Parville como secretaria personal durante los últimos ocho años y confía en ella todo lo que puede confiar en un ser humano. Parville fue la primera humana en ingresar en la secta de Yig y ve a Joshua Meadham como el avatar de su nuevo dios. Si bien no tiene capacidades especiales más allá de la pistola automática .22 que lleva escondida en el bolso, mataría o moriría al servicio de su maestro.

Su relación puede cambiar más adelante en la campaña. Parville descubrirá en algún momento la verdad sobre los planes de Joshua Meadham para la humanidad, si es conveniente para los propósitos del Guardián. Se sentirá traicionada y su mundo se derrumbará, aunque Parville es lo suficientemente hábil ocultando sus sentimientos como para no mostrarlo. Esta revelación la lleva a buscar la forma de socavar Caduceo desde dentro. Si los héroes se encuentran en un callejón sin salida en sus investigaciones antes de conocer las operaciones de Caduceo en la Isla de la Serpiente o la búsqueda de la Corona de la Cobra en Calcuta, Parville les entregará copias de documentos secretos robados a Joshua Meadham (ver las **Ayudas de juego: Nueva York 1, 2, 3, 4, 5** y **6**).

- **Descripción:** Una mujer esbelta con ojos azules y cara demacrada. Suele llevar su cabello negro cubierto de canas atado en un moño. Su ropa siempre luce impecable y pulcra.
- **Rasgos:** Parville intenta conscientemente parecer más severa e inaccesible de lo que es realmente, en gran parte para mantener la autoridad en la oficina. Aunque es demasiado prudente para que resulte obvio, es muy hábil juzgando a las personas. Evalúa discretamente a todo el que conoce, tomando notas de todo el mundo.
- **Ideas para la interpretación:** Si los héroes se encuentran atascados en la investigación, les proporciona información en secreto.

Philip Conners. 43 años. intendente farmacéutico

Conners es un hombre que se ha tragado la mentira y cree de veras que Caduceo está luchando una guerra secreta contra las fuerzas de los Mitos. Trabaja en el séptimo piso como intendente farmacéutico. También es el encargado de garantizar que se realicen a tiempo todos los pedidos de suministros (cada tres meses) para cumplir con los mínimos de los contratos comerciales. Esto significa que está en estrecho contacto con los equipos de planificación para poder asignarles recursos y luego añadir reemplazos en el siguiente pedido, etc. Es un trabajo frenético en el que el papeleo diario se amontona con frecuencia en su escritorio. Sin embargo, logra sobrellevarlo.

- **Descripción:** Tiene sobrepeso, gafas y el cabello usualmente pegado a la frente por el sudor.
- **Rasgos:** Fuma como una chimenea, hasta el punto de que una espesa neblina de humo se cierne sobre su oficina.
- **Ideas para la interpretación:** Tiene tantas ganas de ascender que siempre pide a los héroes que hablen bien de él a los jefes.

Pruebas de juego

Varios héroes usaron el tiempo de inactividad entre misiones de maneras interesantes. Uno se unió a una red ilegal de combates de boxeo sin guantes como una forma de aprender más cosas sobre los bajos fondos de Nueva York, lo que le dio acceso a un flujo constante de información sobre la mafia que resultó muy útil a medida que avanzaba la campaña. Otro, que era mecánico de profesión, trabajó a tiempo parcial en un garaje para disfrutar de un poco de normalidad. Por desgracia para él, el otro mecánico que se incorporó al mismo tiempo resultó ser Filemone Casale (ver la página 64), que aceptó el trabajo para estar cerca de alguien que trabajara para Caduceo.

Sin embargo, el principal uso del tiempo de inactividad fue comparar notas para determinar en qué se habían metido los héroes. Con la ayuda de una tirada de Mitos de Cthulhu, dedujeron la verdadera naturaleza de Caduceo (y la forma en que se asemejaba a la Noche Interior) mientras estaban sentados en un bar de Manhattan, lo que produjo un momento de silencio por parte de los jugadores, que se dieron cuenta con estupor de lo que eran realmente sus empleadores. Pasaron la mayor parte del tiempo de inactividad entre misiones restante investigando sobre Caduceo y buscando la forma de detener sus siniestros planes.

El entorno

Nueva York es una ciudad bulliciosa en 1933, moderna y floreciente. El Empire State lleva dos años abierto y el horizonte de Manhattan se está convirtiendo en el hogar de los rascacielos que lo definirán en el imaginario popular. Las carreteras están llenas de vehículos de motor y muchedumbres de todo el mundo recorren sus aceras.

La Gran Depresión sigue en pleno apogeo y la gente busca desesperadamente trabajo para poder ganar dinero de alguna manera. Los comedores de beneficencia son una visión típica, como la gente que vende manzanas junto a las carreteras.

Los héroes regresan de Bolivia a Nueva York a principios de abril. La ciudad es un lugar genial en esta época del año, con temperaturas entre los 6 °C y los 16 °C. El aire está generalmente despejado y no demasiado húmedo, y hay ligeras lluvias ocasionales.

A medida que avanza el verano, el clima se vuelve más cálido y seco. Las temperaturas alcanzan su máximo en julio, oscilando entre los 20 °C y el máximo de 30 °C.

La sede de Caduceo

La sede de Caduceo se encuentra en el Edificio Meadham de Park Row, en el lado oriental de la isla de Manhattan. Actualmente es uno de los edificios más altos de Nueva York con sus dieciocho pisos, y está coronado por una gran cúpula.

Aquí es donde Caduceo organiza sus operaciones, gestiona sus finanzas y lleva a cabo diversas investigaciones y proyectos de capacitación en laboratorios seguros. La seguridad en el edificio es inusualmente elevada. El personal general no tiene permitido el acceso a los dos pisos superiores (17.º y 18.º), a menos que sean invitados, donde tienen sus oficinas Joshua Meadham y su círculo interno. El acceso a los pisos 7.º y 8.º está también restringido, ya que en ellos se lleva a cabo la planificación de la «verdadera» misión. Además, el personal general tiene prohibida la entrada a los laboratorios del sótano inferior.

A pesar de tanto secreto, el resto del edificio está dedicado a las inocuas actividades de la misión que Caduceo utiliza como tapadera. Cuando los héroes se desplazan por estos pisos, se encuentra con contables, administradores, abogados, empleados de compras y varias capas de gestión. La gran mayoría de estas personas no tiene ni idea de lo que se oculta detrás de Caduceo, aunque algunos se hacen preguntas. De vez en cuando, alguien mete las narices donde no debe y termina siendo despedido o usado como sujeto experimental en los sótanos inferiores.

El piso 18.º

Todo el piso 18.º está ocupado por la oficina personal de Joshua Meadham. Solo se puede acceder por un ascensor y una escalera privados que descienden directamente a la planta principal. Cuando Meadham se encuentra en el edificio, dos guardias de seguridad vigilan la escalera. Es fácil encontrar a Canning en la oficina de Meadham, mirando el río por la ventana y sentado con quietud antinatural. Tanto el ascensor como la escalera están asegurados fuera del horario de trabajo con cerraduras extremadamente costosas (tirada Difícil de **Cerrajería** para forzarlas) y patrullados por guardias cada quince minutos.

A un lado de la oficina hay un enorme escritorio de madera que otorga a Meadham una vista privilegiada del oeste de Manhattan mientras trabaja. Una mesa de conferencias en el otro lado permite a sus visitas (elegidas) ver la parte este del río y la isla Welfare.

Aunque la oficina está escasamente amueblada, los muebles son sólidos, caros y de buen gusto. Estanterías de roble cubren por completo las paredes con volúmenes sobre farmacología, medicina y anatomía humana. Una biblioteca más pequeña, cerca del escritorio de Meadham, tiene libros encuadernados en cuero sobre temas de mitología, antropología y ciencias ocultas. Entre estos libros más benignos hay dos tomos de los Mitos: una traducción al inglés del siglo xv de *El libro de Eibon* (ver página 233 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) y una copia de un folleto de notas sobre *Las tabletas de Zanthu* (ver página 239 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

Devolver artefactos o conservarlos

La mayoría de las misiones de los héroes tienen que ver con localizar o recuperar artefactos. El Guardián siempre debe preguntar a los jugadores lo que harán con estos artículos al final de cada misión: ¿se los entregan a Caduceo como se les ha pedido, se los quedan para sus propios fines o se los entregan a un tercero? Si los héroes deciden quedarse con los artefactos, el Guardián debe preguntarles dónde los almacenan. Si Joshua Meadham, Frank De Luca o Canning empiezan a sospechar que desaparecen artículos, pueden ordenar que se vigile a los héroes en un intento de recuperar los artefactos robados.

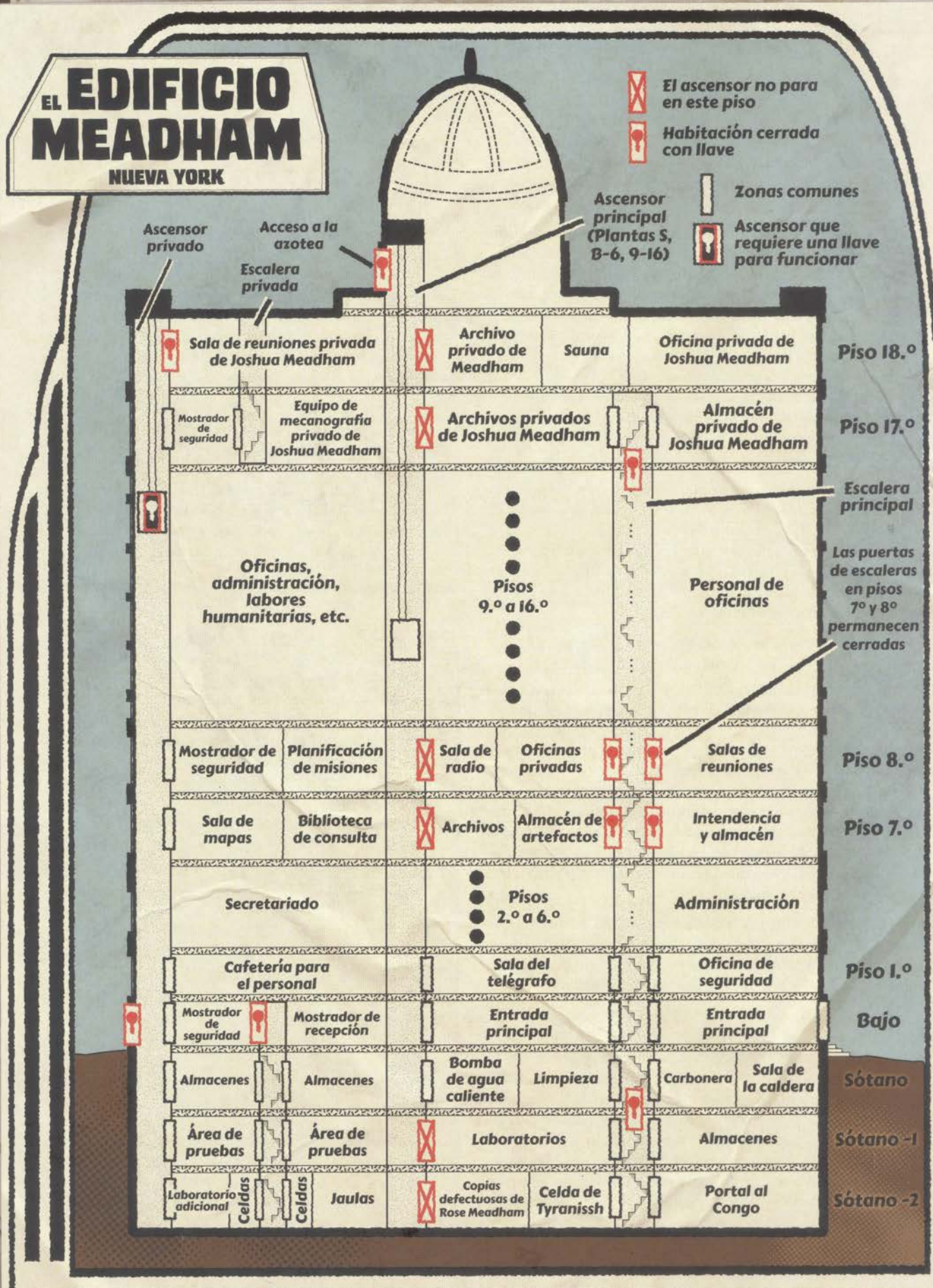
Si los héroes entregan los artefactos a Caduceo, la mayoría de ellos se guardarán en el almacén de Nueva York en la séptima planta, a la espera de un análisis y catalogación adecuados. A medida que la organización se acerca a su objetivo final, tiene prioridades mayores que investigar nuevos artículos. No será el caso de la Corona de la Cobra (que aparece en el **Capítulo 7: Calcuta**), que Joshua Meadham se llevará consigo a la Isla de la Serpiente.

Una vitrina japonesa de madera lacada tiene bebidas para los visitantes, aunque Joshua nunca bebe con ellos. A su lado se encuentra un esqueleto humano, montado en un soporte de metal y colgado de una cadena; se trata del esqueleto del Joshua Meadham original. Una pequeña placa de metal en la parte superior del soporte tiene grabada la leyenda «*Memento mori*». Una serie de archivadores de madera almacenan documentos vitales, aunque en realidad se refieren a la planificación y financiación de las misiones. Los documentos más interesantes permanecen ocultos en una pequeña caja fuerte de metal, integrada en lo que parecen ser los cajones del escritorio de Joshua.

La caja fuerte es robusta, cara y está hecha de hierro fundido. Es necesario superar una tirada Extrema de **Cerrajería** para acceder a su interior; si se falla en el primer intento, forzar la tirada de Cerrajería implica que el segundo tendrá éxito (con las consecuencias que sea). Si el resultado vuelve a ser un fallo, los héroes acceden a la caja, pero la dañan visiblemente o son sorprendidos en el acto (ver en la página 49 **La caja fuerte de Joshua Meadham** para los detalles de su contenido).

Junto al escritorio reposa una jaula con un par de conejillos de indias… por si acaso a Meadham le apetece un tentempié. Un visitante recurrente con dotes de observación se dará cuenta de que los conejillos de indias son sustituidos entre visitas.

En una pared hay dos puertas integradas en paneles de madera. La primera conduce a un baño privado con ducha. La segunda se abre a una pequeña sauna revestida de madera. Aunque Meadham parece totalmente humano, sigue mudando la piel cada pocos meses, y ha descubierto que el vapor ayuda en el proceso. Una tirada con


EL EDIFICIO MEADHAM
NUEVA YORK
El ascensor no para en este piso
Habitación cerrada con llave
Zonas comunes
Ascensor que requiere una llave para funcionar
Ascensor principal (Plantas S, B-6, 9-16)
Ascensor privado
Acceso a la azotea
Escalera privada
Sala de reuniones privada de Joshua Meadham
Archivo privado de Meadham
Sauna
Oficina privada de Joshua Meadham
Piso 18.º
Mostrador de seguridad
Equipo de mecanografía privado de Joshua Meadham
Archivos privados de Joshua Meadham
Almacén privado de Joshua Meadham
Piso 17.º
Escalera principal
Las puertas de escaleras en pisos 7º y 8º permanecen cerradas
Oficinas, administración, labores humanitarias, etc.
Pisos 9.º a 16.º
Personal de oficinas
Mostrador de seguridad
Planificación de misiones
Sala de radio
Oficinas privadas
Salas de reuniones
Piso 8.º
Sala de mapas
Biblioteca de consulta
Archivos
Almacén de artefactos
Intendencia y almacén
Piso 7.º
Secretariado
Pisos 2.º a 6.º
Administración
Cafetería para el personal
Sala del telégrafo
Oficina de seguridad
Piso 1.º
Mostrador de seguridad
Mostrador de recepción
Entrada principal
Entrada principal
Bajo
Almacenes
Almacenes
Bomba de agua caliente
Limpieza
Carbonera
Sala de la caldera
Sótano
Área de pruebas
Área de pruebas
Laboratorios
Almacenes
Sótano -1
Laboratorio adicional
Celdas
Celdas
Jaulas
Copias defectuosas de Rose Meadham
Celda de Tyranissh
Portal al Congo
Sótano -2

éxito de **Descubrir** revela una tira de piel muerta debajo del banco de madera que Canning no ha visto al limpiar la habitación; la piel está ligeramente moteada con una tenue impresión de escamas.

La caja fuerte de Joshua Meadham

Joshua guarda sus documentos e informes confidenciales en su caja fuerte, junto con una daga de jade tallada en forma de una serpiente retorcida. La daga carece de propiedades mágicas, pero es antigua y Joshua la conserva por razones estéticas.

El contenido de la caja fuerte varía según el momento de la campaña:

- En cualquier momento: **Ayuda de juego: Nueva York 1**.
- Después del **Capítulo 4: Oklahoma**: añade el análisis de *El texto de R'lyeh* (ver **Extractos de *El texto de R'lyeh*** en la página 255, **Apéndice B**).
- Después del **Capítulo 5: Islandia**: Añade las **Ayudas de juego: Nueva York 2, 3, 4, 5 y 6**.

Piso 17.º

El piso 17.º está enteramente dedicado al personal de secretarias de Joshua Meadham bajo la dirección de su secretaria personal, Delores Parville, que gestiona celosamente sus reuniones.

El resto de secretarias conoce la naturaleza de Caduceo en diversos grados, pero ninguna tiene conocimiento de su verdadera misión. La mayoría ve a Joshua Meadham como un gran hombre, aunque algo excéntrico, que se esfuerza por hacer del mundo un lugar mejor.

El piso es, más o menos, una gran sala con una docena de personas que escriben o responden llamadas en sus escritorios. Parville tiene su propia oficina y hay una serie de salas de archivo llenas de pesados armarios. Hay poco material incriminatorio almacenado en el lugar, aunque un héroe con tiempo que realice una tirada de **Buscar libros** puede descubrir que Caduceo tiene interés en la Isla de la Serpiente, en la costa de Brasil (ver el **Capítulo 8: La Isla de la Serpiente**) y que Meadham ha enviado agentes a Calcuta en busca de un antiguo artefacto llamado la Corona de la Cobra (ver el **Capítulo 7: Calcuta**). Aquí se puede descubrir también la ubicación de la mansión de Joshua Meadham en Connecticut (ver **La mansión Meadham** en la página 57).

Pisos 7.º y 8.º

Cuando los héroes hayan sido introducidos en el segundo nivel de la Fundación Caduceo, podrán acceder a los pisos 7.º y 8.º, donde tiene lugar la verdadera planificación de las misiones. Estas oficinas están llenas de mapas, notas y recortes pegados a las paredes en tablas de corcho, pilas tambaleantes de viejos libros, artefactos antiguos de todo el mundo y cuadernos de dibujo garabateados con diagramas extraños.

El equipo que trabaja aquí se dedica a seguir los pasos de la Noche Interior en un intento por deducir sus planes y la forma de detenerlos con antelación, lo cual implica recopilar información de fuentes de noticias, informantes pagados y espías dentro de la organización, además de investigar los textos antiguos y las tablillas que contienen información sobre el Segundo Imperio de los hombres serpiente. Si los héroes hablan con el personal de estos pisos, encontrarán personas provenientes de la inteligencia militar, oficinas de prensa, empresas privadas de investigación y los salones de la academia.

Las oficinas hierven de actividad: descríbelas como una sala de redacción ocupada, con teléfonos sonando constantemente, personas gritando preguntas y respuestas de un lado a otro del lugar y reuniones improvisadas alrededor de los escritorios. El aire está cargado de humo de cigarrillo. Aunque la mayor parte de la oficina tiene acceso a los planes, los encargados principales tienen oficinas privadas.

Las pistas que los héroes deben encontrar

Las **Ayudas de juego: Nueva York 2, 3, 4, 5 y 6** representan información vital para guiar a los héroes hasta los capítulos importantes de la campaña y para que entiendan lo que está en juego. Sin embargo, es muy posible que los héroes pasen por alto o decidan no colarse en la oficina de Joshua Meadham y abrir su caja fuerte. En tal caso, el Guardián debería buscar otras oportunidades para hacer llegar las ayudas de juego a manos de los héroes. Algunas posibilidades incluyen:

- Un miembro de alto rango de Caduceo, como Joshua Meadham, Canning o el doctor Gonçalves podría llevar los documentos consigo o guardados en algún lugar que crea seguro.
- Una violación de los protocolos de seguridad podría significar que aparecen copias de los documentos en los archivos, en las oficinas de Caduceo en Santos o en la mansión Meadham.
- Otro miembro de Caduceo, como Delores Parville, puede estar preocupado por las actividades de Joshua Meadham y su camarilla. Este topo podría confiar en los héroes lo suficiente como para compartir con ellos los documentos robados.
- Los espías de la Noche Interior pueden haber robado los documentos, en cuyo caso podrían aparecer cuando los héroes se crucen en el camino de un miembro de alto rango de la organización.

Recuerda que esta campaña está dirigida hacia la acción y los héroes nunca deberían perderse porque no pensaron en buscar en el lugar correcto.

Frank De Luca
Jefe de seguridad
Edificio Meadham
Nueva York

3 de marzo de 1933

Re: Incursión en las propiedades de Connecticut, 24 de febrero

Mis hombres han completado su investigación del allanamiento en la mansión Meadham ocurrido el mes pasado. Han encontrado lo siguiente:

- No hay indicios de que se trate de un trabajo realizado por alguien de dentro de Caduceo, ni de que alguien del personal informase a los ladrones.
- Los guardias fueron asesinados por medios mágicos.
- No falta nada de valor y cada edificio se ha examinado exhaustivamente.
- La profanación del templo sugiere que los intrusos eran enemigos del padre de las serpientes.
- La ausencia de serpientes muertas en el templo indica que los intrusos no temían al veneno de serpiente.

Todos estos factores indican que la Noche Interior está involucrada. Dado el carácter público de la mansión Meadham, será difícil defenderla si regresan. No se deben almacenar en su interior materiales relacionados con las operaciones de Caduceo hasta nueva orden. Cualquier artefacto o texto religioso debe ser transportado al almacén del séptimo piso del Edificio Meadham y los materiales científicos y muestras deben ser protegidos en el laboratorio de los sótanos inferiores. Todos los documentos confidenciales deben mantenerse en la caja fuerte personal del señor Meadham.

Considerando que no podemos reubicar el templo, siempre debe haber alguien en la propiedad de Connecticut. Recomiendo que aumentemos la seguridad en la propiedad con otros tres hombres por turno y la frecuencia de las patrullas. Tendremos que usar guardias humanos debido a la falta de recursos esenciales y me encargaré de examinarlos personalmente.

Los reemplazos para los perros de guardia entrenados que mataron los intrusos son esenciales. ¿Puedo solicitar que no intentemos utilizar esos híbridos de lagarto con los que experimentamos el año pasado? Su aullido llamó la atención de los vecinos y hubo que amputarle el brazo a Jenkins después del incidente.



CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

6 de marzo de 1933

Resumen de la investigación sobre la Corona de la Cobra

Aunque todavía tenemos que determinar si hay algo de verdad en los rumores que aseguran que la Corona de la Cobra ha reaparecido en Calcuta, mi equipo de investigación ha logrado encontrar muchos detalles sobre la corona y su poder en nuestra biblioteca. Los hechos clave que hemos corroborado en múltiples fuentes se pueden resumir de la siguiente manera:

- La Corona de la Cobra fue creada por los hombres serpiente antes de la historia escrita. Se dice en varios mitos y textos históricos que su portador puede dar órdenes a serpientes y reptiles. No hay indicaciones sobre si esto es extensible a los hombres serpiente.
- Ponerse la corona implica alguna forma de prueba u ordalía. Solo concede su poder a aquellos que son dignos.
- Se dice que la Corona de la Cobra forma pareja con el Cetro de la Serpiente. Ambos estarían ubicados en el templo de la Soñadora en Bolivia. Podremos confirmarlo cuando nuestro equipo de campo recupere a la Soñadora.
- Considerando los múltiples avistamientos de la corona por toda Asia en los últimos dos mil años, parece probable que haya sido robada del templo hace mucho tiempo. No hay menciones de que apareciese junto al cetro.

Dado su interés personal en la Corona de la Cobra, me tomé la libertad de dejar uno de los aviones de la compañía a la espera para que le lleve a Calcuta tan pronto como confirmemos que no se trata de otra pista falsa. También he reservado una suite en el Gran Hotel Oriental para tenerla disponible en cualquier momento de los próximos dos meses.

Nuestros informantes en Calcuta han sido advertidos de que la Noche Interior está actuando en el área y que su hija también tiene interés en hacerse con el control de la corona. Le sugiero que sea cauto.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Sergio Cerqueira
Jefe de estación
Oficina de campo de Caduceo
Santos
Brasil

27 de febrero de 1933

Informe de la misión: *Ilha da Queimada Grande*

La investigación llevada a cabo por el doctor Gonçalves ha demostrado ser correcta. Después de seguir sus sugerencias recientes, el equipo de campo de *Ilha da Queimada Grande* logró estabilizar el portal. Desafortunadamente, no pueden confirmar que el punto de salida esté ubicado en Mu y han tenido que cerrarlo hasta nueva orden.

Lo que nuestra investigación no pudo prever es que el portal, o probablemente el punto de salida, está protegido. Poco después de abrir el portal, el equipo de campo fue asaltado por una criatura reptiliana no identificada de gran tamaño. Esta criatura demostró no solo ser violenta, sino también capaz de alguna forma de hechicería que causó la muerte de todos los miembros del equipo de campo excepto uno. Los cuerpos fueron destrozados y en la mayoría de los casos quedaron inidentificables.

Desde entonces, el equipo de campo ha sido reconstruido. Deseamos continuar con mucha cautela. ¿Tiene algún tipo de sugerencia sobre esta entidad y cómo puede ser neutralizada?

Doctor Cerqueira

Diría que se trata del Viejo Enemigo, que aún está resentido hacia sus antepasados por hacerse con su dios. Esperábamos que hubieran abandonado Yaddith-Gho en los milenios transcurridos desde la desaparición de Mu, pero parece ser que son tenaces.

Su naturaleza puede ser lo suficientemente reptil como para que la Corona de la Cobra sea un medio de controlarlos o neutralizarlos. Aconsejo redoblar los esfuerzos de búsqueda en Calcuta, dado que la investigación actual apoya nuestra suposición de que es la ubicación más probable.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

30 de abril de 1933

Informe sobre las actividades de la Noche Interior

Nuestros informantes infiltrados en la Noche Interior nos han proporcionado recientemente la información que necesitaba para reconstruir el alcance de sus actividades actuales. Lamento informarle de que la situación es aún peor de lo que habíamos imaginado.

Sashannal parece estar realizando los mismos esfuerzos que nosotros para llegar a Mu. También puede estar vigilando nuestras actividades, preparada para hacerse con el portal en cuanto lo hayamos asegurado. Como mínimo recomendaría que procediéramos con la medida de protección extrema que hemos considerado alrededor de la *Ilha da Queimada Grande*. Así, al menos impediremos que cualquier barco no autorizado se acerque a la isla.

Una vez en Mu, parece ser que la Noche Interior planea devolver la isla a nuestro plano de existencia y activar la red de volcanes que sus antepasados construyeron en la Ciudadela, a la que nuestros investigadores más imaginativos han denominado Dispositivo del Fin del Mundo.

Nuestras estimaciones actuales para el caso de que la Noche Interior tuviera éxito son que la superficie de la Tierra se volvería inhabitable durante muchos cientos de años, lo que no solo afectaría a mi raza, sino también a la suya. La Noche Interior parece tener acceso a instalaciones subterráneas que le permitirán sobrevivir mientras el resto de nosotros perecemos.

No debemos permitir bajo ninguna circunstancia que Sashannal o cualquier otro miembro de la Noche Interior llegue a la Ciudadela. Si tienen otros medios desconocidos para lograrlo antes que nosotros, no solo pondrán en peligro nuestros planes, sino nuestra propia existencia.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

3 de mayo de 1933

Informe sobre las actividades de la Soñadora

Después de interrogar a los empleados y agentes que interactuaron con Tyranissh (a menudo denominada la Soñadora por dichos individuos), creemos haber encontrado algunos detalles preocupantes.

- La lealtad de Tyranissh no se alinea con Yig o Tsathoggua, sino con Ghatanothoa, convirtiéndola en un factor impredecible en el conflicto actual.
- Cuando supo del cisma actual entre nuestra fe y los adoradores de la abominación, se mostró abiertamente hostil hacia ambos grupos. Cree que su gente ha «perdido el rumbo» y que su papel es «arreglar los problemas que han creado ustedes».
- Ha mostrado un grado de interés inquietante en nuestros experimentos con la tecnología de hibridación. De hecho, si sus afirmaciones son creíbles, puede haber sido la inventora de la tecnología en tiempos de Mu.
- Tyranissh ha expresado en conversación con algunos de los confidentes más fiables su interés de regresar a Mu y en particular a la Ciudadela. Si además consideramos su interés en la tecnología de hibridación, temo que tenga planes para hacer uso de las instalaciones a escala masiva.
- También ha desarrollado una obsesión con la ubicación de la Corona de la Cobra. Es posible que tenga los mismos planes que nosotros.

Mi recomendación es que Tyranissh sea tratada como un adversario peligroso. Es un nexo con el pasado demasiado útil como para eliminarlo por completo, pero no podemos esperar que coopere en absoluto. Mi temor es que se convierta en una amenaza tan seria para nuestros planes como Sashannal.

Gonçalves



Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

10 de abril de 1933

Investigación sobre las instalaciones disponibles en la Ciudadela

Antes de presentar mi informe, permítame disculparme por la escasez de los detalles. Ha sido inesperadamente difícil encontrar registros escritos sobre la Ciudadela. Mucha de la información que pudimos recoger proviene de Tyranissh y me temo que sus creencias heréticas y la hostilidad que muestra hacia nuestra organización la convierten en una fuente poco fiable.

Suponiendo que la Ciudadela haya sobrevivido a los últimos diez mil años, podemos esperar lo siguiente:

- La cantidad de energía disponible para la Ciudadela y sus sistemas es esencialmente ilimitada. Las escrituras antiguas hablan de que sus antepasados consiguieron el poder de un dios. Dada la ubicación de Yaddith-Gho y la reacción hostil de Tyranissh al intentar sonsacarle los detalles, podemos suponer que el dios en cuestión es Ghatanothoa.
- La proximidad a Ghatanothoa representa un peligro potencial. Múltiples fuentes advierten acerca de la maldición que caerá sobre aquellos que vean al dios. Los recientes sucesos de la mansión Meadham indicarían que no se trata de una mera superstición.
- Tyranissh confirma que hay instalaciones de fabricación a gran escala disponibles en la Ciudadela. Parece ser que podremos crear cualquier agente biológico que se requiera. También hay instalaciones para el ensamblaje de entidades biomecánicas y Tyranissh cree que podrían utilizarse para la creación de insectos en masa.
- Existen mecanismos para la fabricación y el control de esferas de transporte. Creemos que podrían tener que ver con el funcionamiento del llamado «Dispositivo del Fin del Mundo».
- La Ciudadela cuenta con sistemas de defensa automatizados para su protección, aunque podrían estar inactivos. Tyranissh vio la Ciudadela por última vez mucho antes del destino final de Mu y no puede confirmar los informes de defensas más nuevas y potentes.

¿Puedo sugerir, aun a riesgo de ser demasiado directo, que comparta conmigo sus planes para el uso de estas instalaciones? Podría asesorarle mucho mejor si supiera qué recursos puede necesitar.

Gonçalves

Hay puertas que conducen a almacenes, salas de archivo y salas de reuniones. También hay una habitación insonorizada en el octavo piso donde un pequeño grupo de operadores de radio mantiene el contacto con varios equipos de campo.

Cuando los héroes regresen del norte de Borneo (ver **Capítulo 3**), donde es probable que su supervisor haya sufrido un desafortunado final, los héroes serán asignados a un nuevo supervisor que operará en estas oficinas. El doctor Víctor Gonçalves es un médico originario de Brasil y uno de los humanos de más alto rango en Caduceo. Gonçalves ha sido iniciado en la secta de Yig, pero no tiene ni idea de cuál es el objetivo final de Caduceo. Organiza la mayoría de reuniones y sesiones informativas, y actúa como contacto para cualquier solicitud de información, equipo o financiación que tengan los héroes.

El doctor Gonçalves tiene instrucciones de utilizar a los héroes como activos desechables para frustrar los planes de la Noche Interior. Si empezaran a saber demasiado o hiciesen preguntas incómodas, procurará que tengan un accidente fatal.

Los depósitos

Los artículos recuperados por los equipos de campo se guardan en un depósito del séptimo piso. Tras ser examinados y catalogados, los artículos más útiles van a parar a la camarilla interna y se muestran a los investigadores que puedan ayudar a estudiarlos o, en ocasiones excepcionales, se prestan a los equipos de campo.

El proceso de identificación de estos objetos requiere más recursos de los que dispone Caduceo a estas alturas del plan, por lo que el almacén está desordenado. Los estantes de metal crujen bajo el peso de carpetas abultadas llenas de documentos viejos y nuevos, tallas antiguas y tablillas de arcilla que versan sobre materias principalmente ofidias, extraños artículos tecnológicos que no suelen funcionar tras milenios de desuso, y frascos y botellas llenas de líquidos y muestras biológicas.

La mayoría de estos artículos son trastos y es cuestión de suerte encontrar algo de utilidad entre ellos. Cualquiera que pase unas pocas horas rebuscando en las estanterías puede intentar una tirada de **Suerte**; si tiene éxito, tira 1D6 en la siguiente tabla para ver qué ha descubierto. Cada entrada se explica con más detalle en la sección de artefactos del **Apéndice B**.

1. Los Cinco Venenos Mortales (página 249).
2. Una caja de cobre tallada, verde por el tiempo, que contiene tres víboras aladas (página 251).
3. Una pistola lanzallamas (página 254).
4. El Vigilante Enrollado (página 251).
5. Un manipulador de gravedad de los antiguos (página 253).
6. Tres colmillos voladores (página 250).

Una tirada Difícil de **Descubrir** revelará un viejo libro maltratado con el lomo roto y las páginas sueltas, metido debajo de una pila de panfletos espiritistas. Se trata de una edición original de *El manuscrito de Sussex* (ver página 235 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), recuperado de la colección de un noble británico que había sido chantajeado para informar a la Noche Interior. El noble sufriría posteriormente una muerte violenta.

La sala de archivo

Esta gran sala contiene depósitos de archivadores metálicos. Aquí se almacenan los materiales de investigación y registros de misiones. Solo se permite la consulta de estos archivos a humanos de confianza, puesto que reflejan la verdadera misión de Caduceo, y en sus facturas hay pocas menciones a la labor médica, manifiestos de transporte, etc. No obstante, todo lo relacionado con las actividades secretas de la camarilla interna se almacena en los archivos privados del piso 17.º o en la propia oficina de Meadham.

Aunque el sistema de archivo está bien organizado, contiene muchos papeles y a los héroes les puede llevar algún tiempo encontrar algo, a menos que sepan específicamente lo que están buscando. Este lugar es perfecto para proporcionar a los héroes una segunda oportunidad de adquirir retazos de información que pueden haber obviado en otros lugares, especialmente en relación con la Noche Interior, Tyranissh o la historia de los hombres serpiente. En cualquier caso, el archivo privado del piso 17.º será normalmente la única fuente de información sobre la Isla de la Serpiente, la Corona de la Cobra u otra información que Joshua Meadham guarde para sí mismo.

Los héroes pueden usar estos informes como ayuda para una investigación de los Mitos. Cualquiera que pase un día ente los documentos puede usar una tirada de **Buscar libros** en vez de una de Mitos de Cthulhu para intentar aprender más sobre un tema de interés. Si el investigador logra un éxito Difícil (o superior), también encuentra un hechizo a elección del Guardián.

Los sótanos inferiores

Si bien hay un sótano que contiene las instalaciones propias de un edificio como este (suministros de limpieza, almacenes, calderas, etc.), hay otros dos sótanos adicionales por debajo, ocultos para la mayoría de empleados de Caduceo. El ascensor privado que asciende hasta la oficina de Joshua Meadham en el piso 18.º también llega a estos niveles y se necesita una llave para acceder a él y hacerlo funcionar; esta barrera puede eludirse con una tirada combinada de **Cerrajería** y **Electricidad**. Una escalera que desciende por detrás del mostrador de seguridad principal también accede a los sótanos secretos. La puerta de esta escalera está cerrada en todo momento y el mostrador está atendido las 24 horas del día.

De los dos sótanos secretos, el superior está dedicado a laboratorios, utilizados sobre todo para probar y evaluar artefactos, productos químicos y entidades traídas por los equipos de campo. El examen de Tyranissh se lleva a cabo aquí, así como el realizado al cilindro cerebral y cualquier sustancia química recuperada en el capítulo de Islandia.

El sótano inferior está lleno de pequeños laboratorios y jaulas. Un corredor contiene un portal que conduce a la instalación del Congo (ver **Capítulo 6: El Congo Belga**). Un puñado de sujetos de prueba humanos se encuentra en el sótano inferior, sometidos a experimentos de control mental o expuestos a agentes de crecimiento o petrificación para evaluar su efecto sobre la fisiología humana.

Cuando los sujetos de prueba humanos, animales y entidades de los Mitos no están sometidos a experimentación, se mantienen confinados en celdas y jaulas. Además de humanos parcialmente petrificados, ratones del tamaño de ponis y voormis con pernos y cables atravesándoles el cráneo, hay una fila de jaulas de hierro que contienen variantes mutadas de Rose Meadham. Caduceo ha intentado utilizar su material genético para crear un reemplazo suyo maleable que poder usar como agente y sembrar confusión en la Noche Interior; sin embargo, el progreso es lento. La mezcla de material genético humano y hombre serpiente utilizado para modificar a sujetos humanos renuentes ha dado como resultado criaturas que parecen medio derretidas o con miembros que crecen en partes incorrectas de sus cuerpos, o no tienen pelo y están completamente cubiertos de escamas (incluyendo los ojos), o que gritan con voces punzantes mientras se destrozan la cara con sus dedos en forma de garras.

La habitación en la que permanece Tyranissh (si fue recuperada por los héroes) es sin duda más agradable. Está decorada con murales y filigranas de los hombres serpiente, en un estilo similar a la cámara del templo boliviano donde fue descubierta en el **Capítulo 1**.

La seguridad del edificio

Hay guardias de seguridad armados de servicio en todo momento. La mayoría son humanos normales que creen que están trabajando para una organización humanitaria de asistencia médica y no tienen ni idea de lo que es realmente Caduceo. La única excepción son los guardias de los sótanos inferiores y los pisos 17.º y 18.º. Siempre hay al menos dos de ellos vigilando y, en general, se trata de hombres serpiente con apariencia humana, aunque a veces se emplean humanos si hace falta.

La mansión Meadham, Connecticut

La mansión campestre de Joshua Meadham en Nueva Canaan (Connecticut) forma parte de la Fundación Caduceo. La mayoría de la gente cree que la gran casa y sus alrededores son una residencia personal, pero en realidad sirve principalmente como un templo de Yig utilizado por los más altos cargos de Caduceo.

Los terrenos de la mansión

La mansión Meadham se encuentra en un terreno privado de 16 hectáreas, la mayoría de las cuales están cubiertas de árboles. Una valla elevada con alambre de espino en la parte superior rodea la parte central de la propiedad. Cuando el templo se usa para alguna ceremonia, Joshua Meadham trae consigo a sus guardias de confianza para patrullar los jardines.

El claro

Hay un camino de tierra a través de los árboles lo suficientemente ancho para el paso de vehículos; el barro presenta surcos profundos y marcas de vehículos pesados. Una tirada con éxito de **Seguir rastros** o **Naturaleza** deduce, por el nivel de crecimiento de las plantas, que el camino ha sido poco transitado en las últimas semanas.

El camino conduce a través del bosque hasta un claro. El suelo está embarrado y es desigual, y hay troncos de árboles derribados en los bordes. El centro del claro está ennegrecido y chamuscado como si hubiera sido golpeado por un rayo. Las marcas que se extienden por el claro desde el centro en radios retorcidos son los restos de los primeros intentos realizados por Joshua Meadham para abrir un portal hacia Mu.

Los acólitos de Meadham aprendieron, muy a su pesar, que cualquier intento de usar el hechizo Crear portal para conectar con Mu termina en desastre. La presencia del dios Ghatanothoa en Mu actúa como un faro. En el momento en que el portal atraviesa las capas de dimensiones superiores para conectar con el universo aislado que contiene Mu, se fija a la fuente de energía mágica más fuerte que puede encontrar, conectando directamente con Ghatanothoa. Cuando esto sucede, todo el que se encuentra en presencia del portal se ve afectado como si hubiera visto al propio Ghatanothoa y su carne se endurece hasta que se convierte en una prisión viva para la mente en su interior.

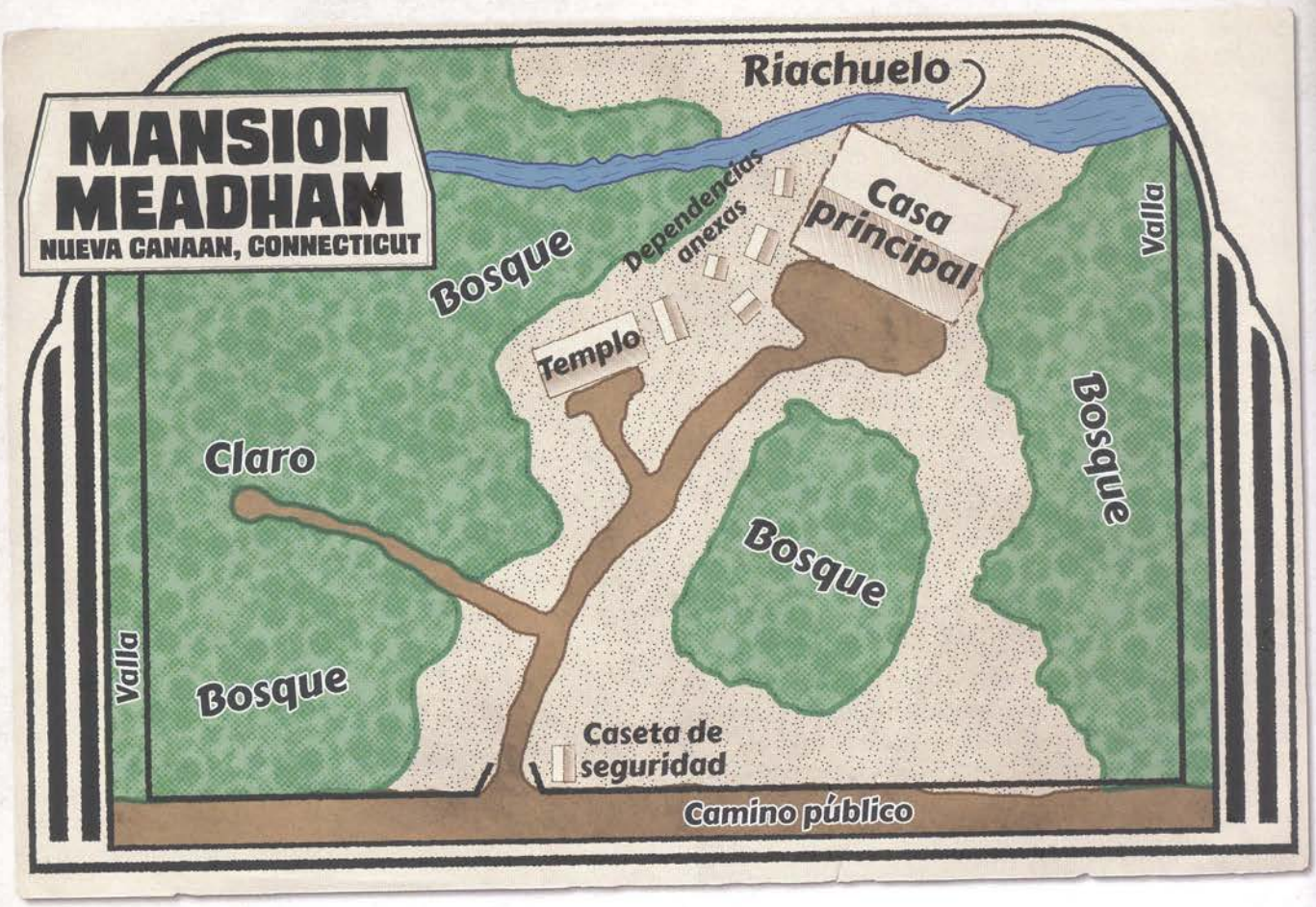
Alrededor del borde del claro hay una serie de lo que parecen ser estatuas. Son hombres serpiente cuyo pellejo se ha transformado en cuero rígido. Todos siguen vivos, congelados en el sitio e incapaces de moverse o morir. Su inspección revela el movimiento de los ojos con un pánico inconfundible; el resto de su fisionomía está paralizada. Darse cuenta de que siguen vivos produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura. Ya no hay ningún peligro en el claro, pero Meadham y sus seguidores lo evitan por miedo y repulsión.

Los cobertizos

Numerosos cobertizos llenos de jaulas para roedores y alimento para animales rodean la casa principal. Algunos están descuidados dentro del estado general de desuso de la propiedad, y los animales en su interior han muerto y se están pudriendo.

El edificio principal

A medida que se ha acelerado el trabajo hacia el objetivo final, se ha abandonado cualquier pretensión de que la propiedad es un hogar. El edificio principal solo se usa como comedor y dormitorio para los asistentes a las ceremonias del templo. Sus lujosas habitaciones están llenas de sacos de dormir y colchonetas, mientras que las cocinas y el comedor albergan jaulas llenas de roedores vivos.



Las habitaciones como la biblioteca, el salón y la sala para jugar al billar han sido abandonadas. El polvo cubre los muebles y hay telarañas en las esquinas de las habitaciones.

El templo

Esta estructura independiente da la impresión de ser una amplia casa para los huéspedes. Está cerrada en todo momento y tiene gruesas puertas de acero recubiertas con paneles de madera. Dentro se encuentra el templo de Yig que usa la camarilla interna de Caduceo.

Hay una sola habitación dentro de la estructura. En su centro se retuercen cientos de serpientes venenosas en un gran pozo hundido rodeado de escalones. Una enorme estatua de piedra dorada del padre de las serpientes se cierne sobre el pozo y delante tiene un altar con diseños que recuerdan lo azteca. Solo hay ofrendas de animales muertos, oro y sangre en el altar; no hay manchas que revelen la presencia de sacrificios.

Los murales de la pared representan a Yig alzándose sobre el mundo, devorando a los indignos como si fueran ratones. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito indica que esta representación de Yig es sustancialmente más grande y bestial de lo normal, posiblemente porque se trata de alguna forma de adoración primordial del dios en Mu.

El ritual de iniciación

Si un héroe o heroína da pruebas de ser digno y leal, Caduceo le puede ofrecer la oportunidad de unirse al círculo interno y convertirse en un adorador de Yig.

Por supuesto, esa no es toda la verdad: los hombres serpiente consideran a los humanos adoradores como poco más que idiotas útiles. Sin embargo, sigue siendo un método efectivo de tener recursos dentro de la organización. Si un héroe rechaza la oferta, la camarilla considerará que ya no puede confiar en esa persona.

Si los héroes acceden a ser iniciados en la secta de Yig, la ceremonia tiene lugar en este templo. Meadham, Gonçalves y otros miembros de alto rango de Caduceo los escoltan hasta el lugar a altas horas de la noche. Los iniciados son desnudados y bañados en agua de lluvia de un barril, que está un poco estancada, antes de ser vestidos con finas telas hechas con piel de serpiente.

Antes de entrar al templo, les dicen a los iniciados que beban de una copa de oro con forma de cabeza de serpiente con rubíes por ojos. Esta copa contiene veneno de hombre serpiente destilado, que actúa como un poderoso alucinógeno. Al beberlo es necesario superar una tirada Difícil de **CON** para no sufrir espasmos dolorosos durante las siguientes 24 horas; estos espasmos añaden un dado de penalización a todas las tiradas hasta que desaparecen los efectos.

Además, si alguien falla la tirada, sufre delirios durante todo ese tiempo, como si cayera en un episodio de locura.

El ritual en sí requiere que los héroes sean guiados al templo y atraviesen el mar de serpientes venenosas (que no les atacarán, a menos que se las provoque) hasta el altar. Una vez allí, Meadham envuelve a los iniciados en más tela de piel de serpiente hasta que estén completamente inmovilizados, simbólicamente sin extremidades. Los iniciados deben tratar entonces de liberarse y emerger del pozo de las serpientes, lo que requiere una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D6.

Los demás asistentes recitan en naacal durante todo el proceso, celebrando el renacimiento de los iniciados como hijos de Yig. Cualquier persona que experimente delirios en esta etapa cree ver cómo es devorada por una enorme serpiente y renace como una de sus crías.

Los héroes que se echen atrás en cualquier momento de la iniciación no son recriminados en el acto, pero sufrirán un dado de penalización a todas las tiradas de habilidades sociales con Joshua Meadham, Gonçalves u otros miembros de la camarilla interna para reflejar la falta de confianza.

Cualquier héroe iniciado en la secta de Yig recibe cierta protección limitada contra serpientes, sufriendo solo la mitad de daño de cualquier veneno de serpiente u hombre serpiente. Ninguna serpiente atacará jamás a un iniciado sin provocación, aunque la protección no impide de la misma forma los ataques de los hombres serpiente. Si un iniciado ataca a una serpiente u hombre serpiente sin provocación, no solo pierde la protección, sino que, además, todas las serpientes y criaturas queridas para Yig lo atacan en cuanto lo ven.

Las personas que se someten a la iniciación reciben 1D6 puntos de Mitos de Cthulhu y 1D10 puntos de Otras lenguas (Naacal) para reflejar su nueva comprensión más profunda de los misterios de Yig.

El problema con la mafia, Nueva York

Después de la Guerra de los Castellammarese, librada entre diversas familias de la mafia en Nueva York (entre febrero de 1930 y abril de 1931), la familia Bonanno del crimen organizado dominó el comercio de apuestas ilegales, préstamos fraudulentos y narcóticos de la ciudad. La Noche Interior considera que son peones ideales para usar en el conflicto contra la secta de Yig y Caduceo.

La Noche Interior ha matado a un jefe mafioso menor, Martino Bresciani, y lo ha reemplazado con uno de sus agentes, que está filtrando información a sus superiores en la familia Bonanno sobre una operación rival de drogas que se estaría llevando a cabo en un almacén de los muelles en Red Hook. Afirma que las drogas se introducen de contrabando en la ciudad a través de envíos procedentes de África.

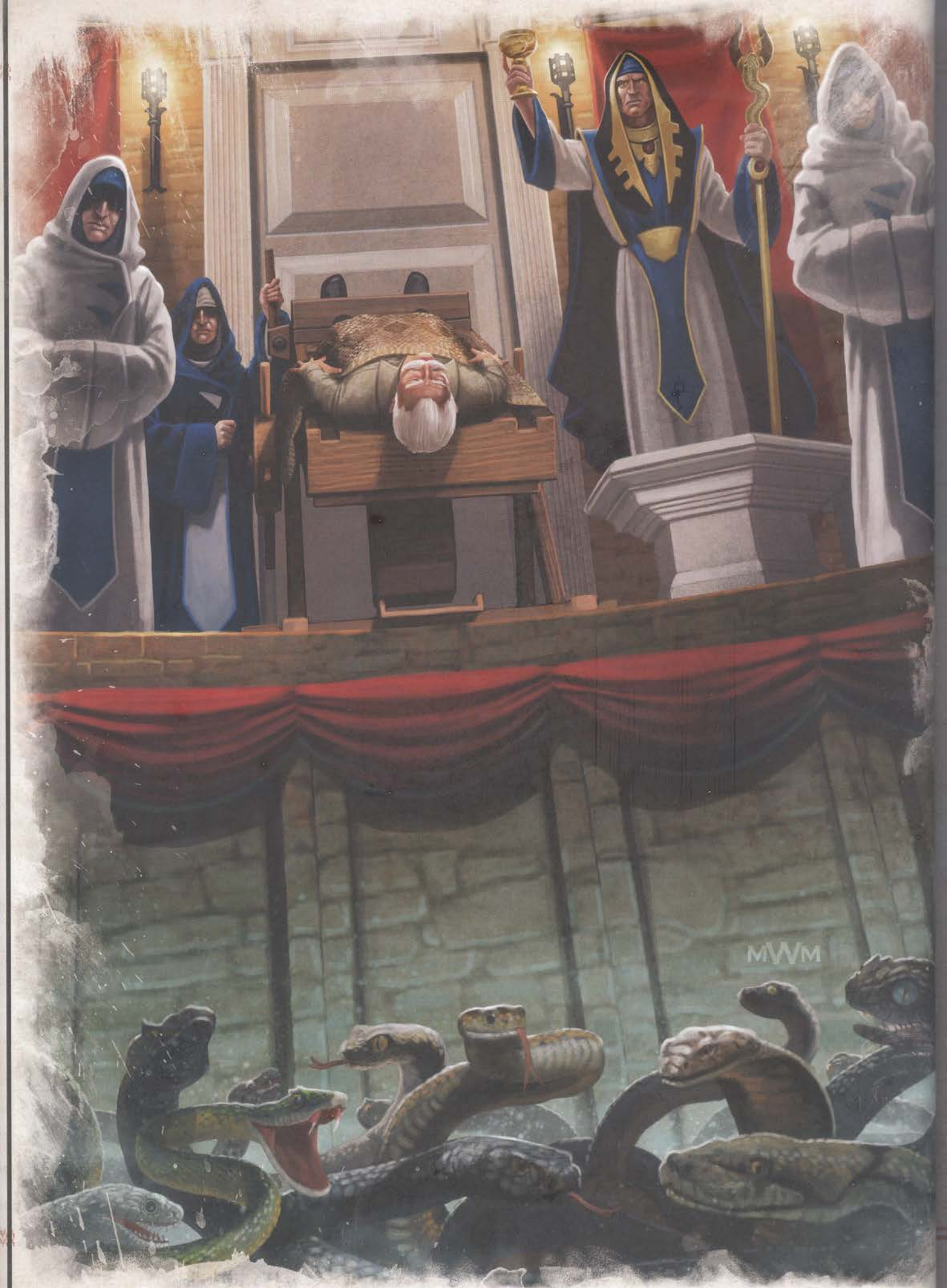
En realidad, el muelle es una instalación de Caduceo donde la secta de Yig almacena parte de su equipo más grande, como el necesario para construir su laboratorio en África (ver **Capítulo 6: El Congo Belga**), y donde oculta sus mosquitos modificados genéticamente. Estos insectos fueron parte de un experimento para encontrar un mecanismo de propagación de la enfermedad que convirtiese a la humanidad en una raza de esclavos. El problema con los mosquitos era que, aunque la ingeniería genética los convirtió en portadores semiefectivos de la enfermedad, redujo drásticamente su longevidad. Aunque los insectos resultaron completamente ineficaces para su uso a gran escala, los científicos hombres serpiente de Caduceo creen que podrían ser útiles como arma para ataques puntuales (con un poco de trabajo). Han tratado de mantener una reserva de los mosquitos criando reemplazos, pero sus esfuerzos solo han sido parcialmente exitosos. Como la esperanza de vida de los mosquitos es muy corta, su población disminuye lentamente. Criar nuevos reemplazos está llevando demasiado tiempo.

Se han trasladado los mosquitos a un almacén en los muelles de Red Hook. Desde ahí se envían pequeños lotes ocasionales a los laboratorios situados bajo el Edificio Meadham para usar en futuros experimentos genéticos. Su almacenamiento en otro lugar garantiza que, de haber una fuga en el confinamiento, no afecte al edificio y que la prensa informe en su lugar de alguna extraña enfermedad en los suburbios de Red Hook, achacada a las pésimas condiciones imperantes.

Rose Meadham tenía conocimiento del almacén y su contenido antes de dejar Caduceo. Espera convencer a la mafia para que ataque el almacén, creyendo que Caduceo es una amenaza para su operación de narcóticos, con la esperanza de que a la larga desemboque en un ataque a mayor escala contra la sede de Caduceo. Sin embargo, los humanos no son tan fácilmente manipulables como esperaba. Francesco Garofalo, el subjefe de la familia criminal Bonanno que ha recibido la información, decide investigar la situación antes de entrar allí a tiros. Le ha dado instrucciones a otro mafioso, Giovanni Bonventre, para conseguir información sobre el problema de alguien de Caduceo, y ha elegido presionar a los héroes. Es probable que estos acontecimientos culminen en un ataque al Edificio Meadham que debería ocurrir más adelante en la campaña.

Introducción para los héroes

Esta sección es un pequeño escenario que comienza en algún momento en que los héroes se encuentran en Nueva York entre misiones realizadas para Caduceo, y tan pronto como empiezan a comentar en voz alta entre ellos sus inquietudes respecto a la naturaleza e intención de la organización. Probablemente se produzca mientras los héroes aún son miembros de Caduceo, pero incluso si han abandonado la organización en algún momento temprano de la campaña (independientemente de si han decidido aliarse con Tyranissh), o si han recurrido a la Noche Interior, lo que ocurre en esta sección debería desarrollarse de manera similar.


MWM

Dramatis personae: La mafia

Giuseppe «Joseph» Bonanno. 28 años. don

Giuseppe es el jefe siciliano de la familia Bonanno. Fue uno de los jefes más jóvenes que quedaron tras la Guerra de los Castellammarese, contando tan solo con 26 años. Le fue otorgada la mayor parte de la familia Maranzano del crimen organizado, que se convirtió en la familia Bonanno. Bonanno es uno de los miembros fundadores de la Comisión, instaurada para arbitrar disputas entre bandas.

- **Descripción:** Afable, carismático, bien vestido, con el pelo engominado. Se maneja con una confianza que bordea en la arrogancia.
- **Rasgos:** El hombre al cargo de todo, independientemente de la situación o de con quién esté tratando. La gente debe mostrarle respeto, o de lo contrario se asegurará de que aprendan una lección por sus pésimos modales. Bonanno es apodado «Joe Bananas» pero lo odia. Este mote y la falta de respeto hacia su autoridad son cosas que le enojan.
- **Ideas para la interpretación:** Bonanno está de acuerdo en usar a terceros (como los héroes) para hacer el trabajo sucio; es solo que no quiere que lo sepan, de otro modo podrían tratar de exigir un precio con el que no se sentiría cómodo.

Phillipe Rappa. 40 años. consejero

Rappa es un *consigliere* y uno de los miembros más importantes de la familia Bonanno. Participa activamente en una de las líneas de negocio más populares de la familia Bonanno: la producción textil. Es copropietario de la compañía de ropa R&F, con base en Brooklyn, aunque su influencia se extiende a otras empresas del ramo. Giuseppe Bonanno es un socio de la empresa.

- **Descripción:** Alto, esbelto, bien vestido, huele a loción de afeitado cara. Ojos oscuros e intensos.
- **Rasgos:** Un hombre tranquilo que prefiere escuchar en lugar de hablar en la mayoría de las situaciones. Siempre presta atención y está listo para actuar. Es un asesor brillante con una mente aguda y analítica.
- **Ideas para la interpretación:** Si los héroes se muestran poco cooperativos o tratan de ocultar alguna cosa, Rappa se dará cuenta y empezará a hacer preguntas para llegar a la verdad.

Francesco «Frank Caroll» Garofalo. 42 años. subjefe

Después de la Guerra de los Castellammarese, Garofalo fue nombrado subjefe de la familia Bonanno y está involucrado en el establecimiento de las diferentes rutas de entrada de drogas en la ciudad de Nueva York de las que se sirve la organización. También es responsable de ordenar muchos ataques contra los enemigos de la familia. Considerando su nivel de implicación en el establecimiento de las operaciones de tráfico de drogas, le resulta sospechoso no saber nada sobre el asunto de Red Hook después de oír las noticias que le lleva Bresciani. Le ha encargado a Bonventre que lo investigue para él.

- **Descripción:** Traje elegante, cabello cuidadosamente peinado con entradas y una cara agreste aunque jovial.
- **Rasgos:** Contrariamente a lo que parece por su apariencia, siempre sonríe y es amigable, en absoluto amenazante. En realidad, es un criminal serio con el corazón de piedra que no tiene ningún reparo en matar a cualquiera que se interponga en su camino.
- **Ideas para la interpretación:** Quiere que los héroes investiguen Caduceo, pero desconfía de ellos.

Giovanni «John» Bonventre. 32 años. caporegime

Bonventre es el tío de Giuseppe Bonanno. Se convirtió en un *caporegime* cuando a Bonanno le fue entregado el control de la familia después de la Guerra de los Castellammarese. Bonventre tiene múltiples negocios, incluida una granja lechera, una fábrica textil y el café Green Garden en el 141 de la Central Avenue en Brooklyn. Garofalo le ha encargado investigar el problema de Red Hook.

- **Descripción:** Bien arreglado con un elegante traje de negocios, ojos penetrantes y pequeños, con entradas en una frente alta y un fino bigote.
- **Rasgos:** Para él todo son negocios, y los negocios son muy parecidos a hacer la guerra contra la competencia. Nunca toma una decisión precipitada, nunca hace nada sin conocer todos los detalles y planea cuidadosamente cada movimiento. Es cortés, eficiente y educado.
- **Ideas para la interpretación:** Hará preguntas a los héroes para determinar su verdadera lealtad. Quiere que los héroes le ayuden a atacar el corazón de Caduceo.

Martino Bresciani (Hlysa). aparenta 35 años. hombre serpiente disfrazado de mafioso

Bresciani era un *caporegime* en la familia Bonanno del crimen organizado que nació en Sicilia y de niño se mudó a Brooklyn con su familia. Se involucró con la mafia cuando era adolescente, convirtiéndose en uno de los principales asesinos del jefe Maranzano. Continúa asesinando gente a las órdenes de Garofalo.

Bresciani ha sido reemplazado por Hlysa, un hombre serpiente que ha tomado su lugar usando el hechizo La nueva piel de la serpiente (ver la página 258 del **Apéndice B**). Afirma haber recibido un aviso de una de sus fuentes acerca de la operación de tráfico de drogas de Red Hook y ha informado a su superior, Garofalo.

FAMILIAS DE LA MAFIA ESTADOUNIDENSE

Don: El jefe de la familia. Una figura dictatorial que recibe una parte de cada operación llevada a cabo por un miembro de la familia.

Consigliere: La mano derecha del *don* y su consejero principal. Actúa como un mediador en las disputas entre miembros de la familia. Técnicamente, es el tercer miembro de mayor rango de la familia.

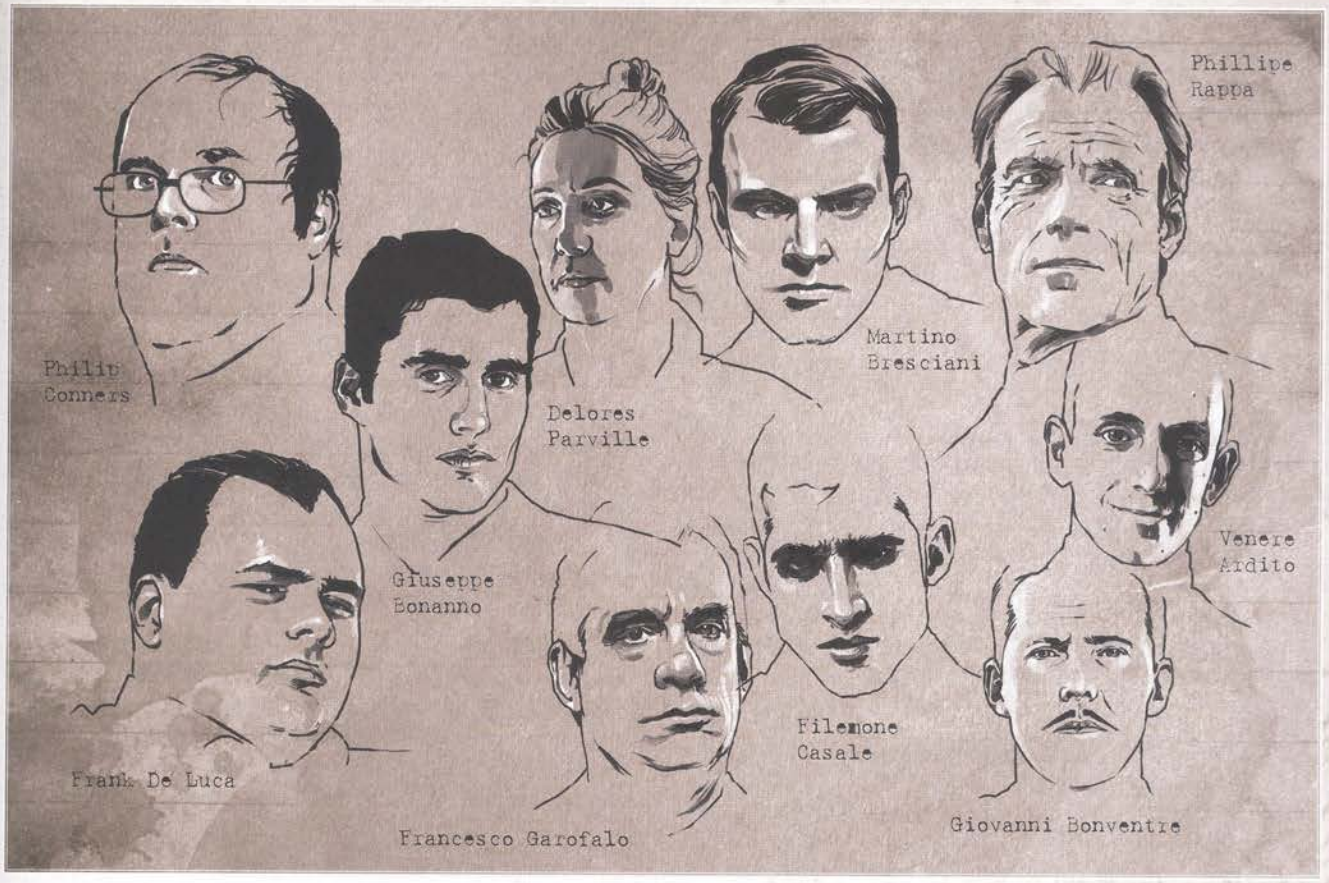
Subjefe: Nombrado directamente por el *don*, dirige las operaciones diarias de la familia del crimen organizado. A cambio recibe un porcentaje de la parte del *don*. Son los primeros en la línea sucesoria para convertirse en *don* si algo le sucede al cabeza de la familia.

Caporegime (o capo, capitán, patrón): Mafioso a cargo de las bandas independientes (grupos de 10-20 soldados, con muchos asociados por debajo); son nombrados por el *don* pero responden ante el subjefe. A veces pueden llegar a amasar más poder que sus superiores, según la cantidad de personas que trabajen para ellos.

Soldado: Tradicionalmente solo pueden ser soldados aquellas personas con ascendencia italiana completa. Los soldados realizan el trabajo principal de la familia del crimen organizado (por ejemplo, asalto, asesinato, extorsión, intimidación, etc.). A cambio, su capo les concede redes de extorsión rentables para que las gestionen y tienen pleno acceso a la red de conexiones y poder de la familia.

Asociado: Estos individuos no son considerados mafiosos por completo, pero trabajan para la familia. Pueden compartir los deberes de los soldados o recibir tareas de menor importancia. Lo realmente esencial es que pueden ser usados para desviar la atención de la familia. Este es el máximo nivel de la familia al que puede aspirar cualquiera que no sea italiano, aunque se puede obtener cierto grado de poder.





Si se enfrenta a la derrota o la destrucción, ejecutará el hechizo Volverse oscuridad como un último gesto de desafío.

- **Descripción:** Altura media, musculoso y ancho de hombros. Viste un traje negro azabache, camisa, corbata y sombrero.
- **Rasgos:** Muy serio, rara vez sonríe o parece feliz; actúa de forma similar a un soldado. Jamás parpadea y eso delata su naturaleza de hombre serpiente.
- **Ideas para la interpretación:** Si se descubre que es un agente de la Noche Interior, intentará convencer a los héroes de que Caduceo es una organización malvada y debe ser detenida.

Filemone Casale. 36 años. matón mafioso

Casale es un soldado que trabaja para Bonventre. Perteneció al ejército italiano hasta que fue expulsado de forma deshonrosa por agredir a un oficial superior. Poco después se involucró con la mafia como matón a sueldo. Después de inmigrar a Nueva York, se puso en contacto con Bonventre y ha trabajado para él desde entonces. Bonventre le ha encargado que averigüe lo que pueda sobre los héroes.

- **Descripción:** Alto y fornido, embutido en un traje viejo que no es de su talla. Sus cejas llegan casi a encontrarse sobre unos ojos oscuros que se hunden en sus cuencas.
- **Rasgos:** Se sirve de la fuerza bruta y la ignorancia para hacer su trabajo, y tiene ambas en abundancia. Parece estar constantemente a punto de estallar en un ataque de ira.
- **Ideas para la interpretación:** Se enfada enseguida con los héroes si no hacen exactamente lo que les dice. No repetirá nunca las instrucciones, sino que la segunda vez usará los puños.

Venere Ardito. 34 años. matón mafioso y experto en cajas fuertes

Ardito es un soldado que trabaja para Bonventre. Era un ladrón de casas cuando vivía en Italia hasta que fue reclutado por la mafia y desde entonces se ha convertido en un experto en cajas fuertes y explosivos. Después de la represión de Mussolini contra la mafia, huyó a América, donde entró en contacto con la familia Maranzano. Pronto se encontró bajo el ala de Bonventre, con quien ha permanecido desde entonces. Bonventre le ha ordenado entrar en las casas de los héroes para descubrir lo que pueda acerca de su participación en Caduceo.

- **Descripción:** Bajo y delgado como una comadreja, tiene pelo negro aceitoso, ojos pequeños y la tez manchada.
- **Rasgos:** Un especialista que prefiere trabajar solo en lugar de formar parte de un equipo. Obedecerá las órdenes, pero en general piensa que tiene más razón que nadie; de ahí que prefiera trabajar solo.
- **Ideas para la interpretación:** Si los héroes logran desarmarlo o reducirlo, se plegará como un traje barato y hará todo lo que le digan, ya que le tiene miedo al dolor.

Sombras

Cuando los héroes empiecen a hacerse preguntas comprometidas acerca de Caduceo, tendrán la impresión de que están siendo vigilados mientras se desplazan por Nueva York. No advierten ninguna cara conocida entre la multitud, lo que les hace pensar que no se trata de Caduceo, pero la sensación persiste. Una tirada de **Descubrir** con un éxito Extremo delata a un mafioso de bajo rango que les observa desde una entrada de metro o un sitio similar. La frecuencia de la vigilancia aumentará rápidamente.

El mafioso debería ser capaz de desaparecer siempre entre la multitud, lo que lo hace muy difícil de atrapar, pero no imposible. Si los héroes consiguen perseguirlo con éxito, lo atraparán y en el interrogatorio posterior descubrirán que es poco más que un secuaz prescindible (un asociado no siciliano de la mafia) que no sabe nada. Solo puede revelar que le ordenaron vigilar a los héroes e informar de lo que viera a su jefe (Ardito). Si los héroes consiguen que el secuaz describa a su jefe, cualquiera de ellos que tenga contactos en la policía lo identifica rápidamente como Venere Ardito. Por otra parte, los contactos de la policía pueden confirmar que es un delincuente de poca monta con antecedentes de allanamiento y robo a mano armada de quien se sospecha que está relacionado con la mafia.

La sensación de ser observados y seguidos no tarda en dar paso a testimonios de los vecinos o amigos de los héroes sobre personas que han visitado su lugar de residencia mientras estaban fuera en su última misión. Amigos y vecinos pueden identificar a Casale, señalando cuánto los intimidaba. Casale estaba haciendo preguntas inquisitivas (*«¿Dónde están? ¿Cuándo volverán?»*). Algunos pueden haber oído rumores sobre Casale y se apresuran a advertir a los héroes que tengan cuidado con ese hombre, ya que «se rumorea que ha matado a más gente que la gripe española».

Poco tiempo después, Casale se presenta ante el héroe con la Suerte más baja del grupo. Lo normal es que el encuentro tenga lugar en un sitio público. Casale es exageradamente ruidoso y amigable, actuando como si el héroe fuera un viejo amigo al que no ha visto en años. Aprovechará cualquier oportunidad para hacerle algún pequeño favor, como pagar la cuenta del restaurante, una carrera de taxi, etc. Si le preguntan el motivo, responderá que solo está ayudando a un amigo «porque eso es lo que hacen los amigos».

El Guardián puede repetir este tipo de encuentro para distintos héroes. La idea es que Casale tenga razones para acudir a ellos más tarde. Después de todo, ha hecho algo por ellos y ahora deben hacer algo por él.

Invitación a cenar

A su regreso a Nueva York de una de las misiones para Caduceo, los héroes reciben una invitación a cenar a través de Casale, quien enfatiza que deberían asistir como los buenos amigos que son. La cena está programada para esa misma noche en el café Green Garden de Brooklyn.

Cuando los héroes llegan a la hora convenida, encuentran un cartel en la ventana diciendo que el café está cerrado, pero pueden ver que hay actividad en el interior. De hecho, todavía se están sirviendo cinco mesas. En cada mesa hay tres asociados, vestidos con trajes de negocios y comiendo. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela los bultos distintivos de pistolas en fundas de hombro debajo de las chaquetas.

Casale abre la puerta antes de que los héroes puedan cambiar de idea y los conduce al interior hasta la mesa más grande, una mesa redonda con diez asientos al fondo del comedor y cerca de las puertas de la cocina. Sentados en ella se encuentran Bonanno, Rappa y Garofalo disfrutando de una comida. Cualquier héroe con antecedentes criminales puede hacer una tirada de **Conocimientos** en ese momento. Si tiene éxito, el héroe sabe que los cuatro hombres sentados a la mesa son los miembros más poderosos de la familia Bonanno del crimen organizado.

Bonventre invita a los héroes a sentarse en el lado opuesto a los mafiosos, de forma que estarán de espaldas a la entrada del café. Se presenta a sí mismo y a sus amigos como empresarios locales que desean hacer a los héroes una interesante propuesta. Uno podría decir... que harán a los héroes una oferta que no podrán rechazar. Después, los personajes reciben menús y se les invita a pedir comida italiana de gran calidad.

Si algún héroe contradice la descripción de que son empresarios y plantea el tema de la mafia, Bonanno se limita a sonreír y asiente con la cabeza en aparente acuerdo.

—*Como dice mi amigo* —dice, y en ese momento desaparece la sonrisa de su rostro—, *somos hombres de negocios.*

El propósito de la reunión es que la mafia llegue a un acuerdo con los héroes para que la ayuden a infiltrarse en Caduceo y saber más sobre el contrabando de drogas realizado a través de Red Hook. Garofalo lleva la voz cantante en el interrogatorio, mientras que Bonventre pregunta por los detalles, según le parezca necesario. Empiezan interesándose por la relación de los héroes con Caduceo. La entrevista no es una escena que siga un guion y el Guardián debe dejar que fluya de forma natural. Estas son algunas preguntas preparadas para agilizar la evolución de la misma:

- ¿Qué hacéis para Caduceo?
- ¿Es genuina la intención que alega Caduceo de ayudar a todo el mundo necesitado?
- En caso contrario, ¿qué os hace pensar que no?
- ¿Dónde habéis viajado en los últimos meses? ¿Habéis estado en África?
- ¿Os han pedido traer algo para Caduceo en vuestros viajes?

Rappa permanece en silencio todo el tiempo, mirando ocasionalmente a Bonanno, que también permanece más o menos callado, para hacer un gesto afirmativo con el que confirma que los héroes están diciendo la verdad. Si un héroe miente en algún momento (en algo que no tenga que ver con ocultar la existencia de los hombres serpiente a la mafia), pide una tirada enfrentada de su **Charlatanería** contra la **Psicología** (85%) de Rappa.

Si Rappa cree que los héroes mienten, mira a Bonanno y sacude la cabeza. Bonanno pregunta educadamente si los héroes están seguros de lo que dicen, o si les gustaría reconsiderar su respuesta. Insistir en la mentira aumenta la tensión de la situación; Bonanno saca un revólver y lo pone en la mesa delante de él para dejar claro que no le gusta que la gente le mienta.

—*No me mentiríais, ¿verdad?* —pregunta a los héroes.

Esto precipita una tirada enfrentada contra la habilidad **Intimidar** de Bonanno, usando la propia habilidad de **Intimidar** o la de **Psicología** de los héroes. Si Bonanno gana, sonríe y afirma que está contento de que los héroes estén de acuerdo con él, aunque no estará dispuesto a ofrecerles ningún favor en negociaciones posteriores. Si los héroes ganan la tirada enfrentada, Bonanno sonríe y felicita a los héroes por su fuerza de voluntad y se olvida del tema. En cualquier caso, guarda el arma y continúa la conversación (ver **El meollo del asunto**, a continuación).

> **Nota para el Guardián:** *La escena no está pensada para acabar en un tiroteo. La tensión debe aumentar, pero no desbordarse; en cuanto se saquen más pistolas, los mafiosos se echarán atrás. Puede que hiera su orgullo, pero prefieren un ego magullado a una bala en el pecho. El Guardián intentará por todos los medios que la conversación vuelva a su cauce reduciendo el grado de antagonismo, al tiempo que deja claro a los héroes que no tienen más remedio que aceptar las demandas de los gánsteres.*

El meollo del asunto

En algún momento quedará claro que los mafiosos están dando a entender que las operaciones de Caduceo no son precisamente altruistas. Garofalo explica que ha llegado a su conocimiento que Caduceo está involucrado en el tráfico de drogas en Nueva York, algo que ni él ni sus socios pueden permitir.

Ninguno de estos hombres niega que quieren controlar el tráfico de drogas, pero lo retuercen para que parezca que no quieren ver drogas de origen desconocido o de dudosa calidad en las calles, lo que podría terminar matando gente, y eso sería malo para los negocios. Por descontado, la verdadera intención de la mafia es mantener el monopolio de las drogas, pero están intentando apelar a la buena voluntad de los héroes pretendiendo que buscan eliminar cualquier sustancia potencialmente mortal de las calles.

Si los héroes preguntan por qué lo hacen, Garofalo explica que seguramente las autoridades no quieran manchar el buen nombre de Caduceo; por lo tanto, tienen que hacer justicia por su cuenta. Los héroes son un medio para acceder a los secretos de la organización.

Garofalo explica que él y sus amigos quieren que los héroes obtengan más información sobre las drogas que llegan a la ciudad. A lo mejor la información que ha llegado a sus oídos es incorrecta, rumores parciales sobre cargamentos de medicinas de Caduceo tomados erróneamente por envíos de narcóticos. O puede que los rumores sean ciertos y Caduceo esté vendiendo drogas en las calles. Sea cual sea la situación, quieren llegar al fondo del asunto. En algún lugar de la sede de Caduceo debe haber alguna evidencia que explique lo que está sucediendo en Red Hook. Si los héroes pueden encontrarlo y llevárselo a Bonventre, se les pagará por sus servicios y molestias (ver **Negociar un precio**, a continuación).

Garofalo y sus colegas no revelan más detalles, aparte de indicar que el problema se origina en algún lugar de Red Hook. Si los héroes le llevan más tarde la dirección del almacén que coincide con la información de Bresciani, la mafia podrá verificar parcialmente que este estaba en lo cierto.

Negociar un precio

Al principio se les ofrece a los héroes una cantidad de dinero (en billetes de banco imposibles de rastrear) que podría mejorar significativamente su calidad de vida. La oferta inicial de Garofalo es de 1.000 $, pero los héroes pueden intentar negociar para conseguir más. La negociación se lleva a cabo por medio de una tirada enfrentada de **Persuasión** contra la habilidad de Bonanno (60%). Si los héroes ganan la tirada, pueden aumentar la cantidad a 2.000 $. Si fracasan, la oferta permanece en los 1.000 $. Si los héroes pifian la tirada, la oferta se reduce a 500 $. Si los héroes se niegan absolutamente a llegar a un acuerdo, consulta **Negarse a ayudar** más adelante.

Si los héroes no están interesados en el dinero, pueden negociar otras recompensas. Pero si les han pillado mintiendo en algún momento de la entrevista, sufren una penalización a las tiradas de **Persuasión**. Estas son algunas alternativas potenciales, teniendo en cuenta si los héroes ganan o pierden la tirada enfrentada de la negociación:

ARMAS

- **Éxito:** Acceso a armamento potente o explosivos (a discreción del Guardián).
- **Fracaso:** Otorga acceso a armas de fuego de escasa potencia (pistolas de pequeño calibre, escopetas, etc.).

UN FAVOR

- **Éxito:** Los héroes podrán pedir un único favor a la familia Bonanno, de forma que esta movilice a una docena de hombres armados para ayudar a los héroes o algo de un grado equivalente.
- **Fracaso:** Solo les ofrecerán asistencia indirecta a través de asociados que no corran peligro.

INFORMACIÓN

- **Éxito:** Los héroes pueden recurrir a la mafia para descubrir cierta información secreta que les puede ayudar en la campaña (a discreción del Guardián). Naturalmente, el conocimiento arcano no está entre las competencias de la mafia y el Guardián solo proporcionará información disponible desde una perspectiva humana. Por ejemplo, puede servir para que los héroes averigüen algunos detalles sobre Rose Meadham si no tuvieran suerte descubriendo cualquier cosa por otros canales.
- **Fracaso:** Solo tienen acceso a conocimientos que expandan algo que los héroes ya conocen, pero que aun así pueden resultar útiles, quizás confirmando total o parcialmente lo que ya saben.

Si los héroes quieren algo más, el Guardián buscará la forma de proporcionárselo en función de las tiradas y las posibilidades de la mafia.

Si los héroes acceden a colaborar sin recibir nada a cambio, Bonanno se lo agradece con total sinceridad. No les dejará marchar sin que accedan a ayudarlo. Si los héroes están decididos a continuar por su cuenta, pero están dispuestos a compartir los resultados con Bonanno a través de Bonventre (que se convierte en su contacto principal a partir de ahora), lo encuentra perfectamente aceptable.

Una vez que se llegue a un acuerdo, la cena concluye. Los héroes reciben un número de teléfono para contactar Bonventre con instrucciones de comunicarse con él cuando tengan algo. De lo contrario, deberían dejar la información en este restaurante, donde será recogida.

Negarse a ayudar

Si Bonanno no puede convencer a los héroes de acceder a sus deseos, les estrecha las manos y la cena termina. El descontento de Bonanno se hace patente los días siguientes a medida que reúne a sus fuerzas para ejercer presión sobre los héroes. Sus amigos y vecinos sufren robos en sus casas, sus coches aparecen destrozados y son arrestados por posesión de drogas (que alguien les mete discretamente en el bolsillo). Luego empiezan las amenazas y actos de violencia hacia los amigos de los héroes, hasta que alguien acaba hospitalizado. Casale se presenta ocasionalmente ante los héroes para recordarles que todo eso puede acabar tan pronto como ofrezcan su ayuda.

Si los héroes deciden enfrentarse a la mafia en respuesta, no tardarán en comprender que se trata de una dura batalla. Pueden acabar con asociados y soldados, pero nunca con cualquiera de los niveles superiores de la cadena de mando. Cuando un mafioso cae en primera línea, hay otro listo para tomar su lugar. Al final se darán cuenta, para beneficio propio y de sus amigos, de que deberían ayudar a la mafia.

Investigar Red Hook

Los héroes ya saben que Caduceo realiza actividades en los muelles Red Hook. Dirigirse a los muelles sin más información acerca de dónde buscar exactamente conlleva largas horas de investigación y una tirada Extrema de **Descubrir** para encontrar el edificio correcto. Los guardias de seguridad vigilan la mayoría de almacenes en nombre de una amplia serie de empresas y no les gusta ver a nadie con aspecto sospechoso fisgonear por los alrededores. Por lo tanto, los héroes deberían considerar otras líneas de investigación antes de dirigirse a los muelles.

Si los héroes preguntan a sus contactos y amigos en el Edificio Meadham sobre la adquisición de suministros y logística, les indicarán que deben visitar la oficina de Philip Conners en el 7.º piso. Como el acceso a los pisos 7.º y 8.º está restringido, lo más fácil es que los héroes se encuentren con Conners cuando vayan al 7.º piso para alguna reunión informativa antes de otra misión. Al terminar la reunión, pueden buscar a Conners en su oficina con vistas al frente del edificio.

Conners suele estar en su escritorio, encadenando un cigarrillo tras otro y apartando el humo para poder encontrar la documentación que necesita en su escritorio. Cualquier comentario sobre la espesa niebla de los cigarrillos obtiene la respuesta:

—Es bueno para la salud. ¿No lo sabía? Me ayuda con esta maldita tos.

Hablar con Conners, tal vez después de ofrecerle un incentivo (como un buen coñac o cigarros caros), permite que los héroes sepan un poco más acerca de cómo obtiene Caduceo sus suministros médicos.

Conners confirma que Caduceo tiene una serie de depósitos de almacenamiento para productos farmacéuticos a lo largo de ambas costas de los Estados Unidos, listos para enviarlos en cualquier momento a todo el mundo. Uno de esos depósitos se encuentra en Red Hook, donde Caduceo posee dos almacenes, pero hasta donde sabe Conners, solo está operativo uno de ellos. El otro almacén es mantenido y vigilado por el personal de seguridad, pero actualmente está vacío. Sabe que Joshua Meadham quiere tener el segundo almacén en caso de que surja la necesidad de más espacio de almacenamiento si el Edificio Meadham se viera desbordado.

Toda la documentación en la oficina de Conners confirma la versión oficial de que el almacén está vacío, como también confirma que el almacén vacío tiene asignados treinta guardias pagados por la compañía en todo momento, operando en tres turnos de diez, lo que debería resultar chocante para los héroes, especialmente porque el almacén ocupado solo tiene un guardia que lo vigile.

Si los héroes tienen la oportunidad de examinar la documentación, encuentran informes de los controles de existencias y un calendario que muestra las entradas y salidas inmediatas del segundo almacén, lo que parece confirmar que está vacío, ya que las entregas salen de su interior tan pronto como llegan.

Comparando estos informes, una tirada de **Descubrir**, **Contabilidad** o **Buscar libros** revela algunas anomalías. Hay envíos que llegan al almacén en grandes barcos, pero los que salen del almacén son transportados siempre por el mismo barco de tamaño pequeño hasta su destino final. Es sencillamente imposible que un barco tan pequeño pueda hacerse cargo de la cantidad de material que llega. El denominador común en cada caso es el ftalato de dimetilo* que figura en el manifiesto de carga; se trata de entradas falsas que disfrazan la entrega y el almacenamiento de la bioarma.

** Una tirada con éxito de **Ciencia (Química o Farmacología)** identifica el ftalato de dimetilo como un líquido aceitoso incoloro con un ligero aroma que se ha usado como repelente de insectos desde 1929.*

Nota para el Guardián: *En realidad, el segundo almacén es utilizado por la secta de Yig para guardar el equipo secreto que no puede ser registrado, y que incluye un arma biológica y una colonia de mosquitos mutados.*

El almacén: Planta baja

Dado que los héroes solo tendrán la oportunidad de hablar con Conners después de una reunión informativa, es probable que tengan muy poco tiempo para informar a Bonventre antes de dejar Nueva York rumbo a su siguiente misión. También pueden esperar a su regreso a Nueva York para proporcionar la información a la mafia.

Una vez que Bonventre ha sido informado acerca del segundo almacén (vacío) en Red Hook, confirma a los héroes que los datos coinciden con los detalles que ya conocía. El hecho de que aparezca como vacío es un signo evidente de que allí sucede algo raro. Informa a los héroes de que planea llevar a su gente consigo (un grupo compuesto de doce soldados y veinticuatro asociados) para husmear por los alrededores de los almacenes y les invita a que se unan a ellos por si quieren ver por sí mismos qué es lo que está pasando allí abajo.

Aunque Bonventre no debería decirlo abiertamente, insinúa que su gente no tendrá reparos en matar hasta el último guardia de seguridad para entrar. Si los héroes quieren hacer algo para reducir la violencia, Bonventre aceptará de buen grado que organicen el ataque para minimizar las víctimas; su «conocimiento interno» del almacén puede ser utilizado para calmar a los soldados que quieran entrar pegando tiros.

Bonventre y su gente se reúnen en un solar abandonado a dos manzanas de los muelles, en una serie de coches llenos de hombres con gabardinas y sombreros. No es difícil advertir que portan metralletas Thompson. Bonventre hace las presentaciones entre los héroes y su gente, e informa a sus hombres que los héroes se harán cargo del ataque. Bonventre les explica que, de esa forma, se estrechan los lazos de confianza con sus nuevos amigos. En realidad ha ordenado previamente a sus hombres que vigilen a los héroes en todo momento. Si las cosas se ponen feas, ellos se encargarán de los forasteros, como en el caso de que los héroes hayan conducido a la mafia a una emboscada.

Pruebas de juego

Durante las pruebas de juego, dos jugadores nuevos se unieron a una de las partidas en este capítulo. La relación de los héroes ya existentes con la mafia no iba bien. El Guardián se tomó la libertad de empezar la siguiente sesión con los héroes ya existentes despertando suspendidos del techo de un matadero, después de haber sido drogados y capturados por la mafia. El Guardián proporcionó a los dos jugadores nuevos información en privado. Eran investigadores privados que trabajaban para una mujer (Rose Meadham usando un seudónimo) con la misión de investigar a un grupo de alborotadores (los héroes ya existentes) y su participación con una peligrosa organización llamada Caduceo. El Guardián les informó de que más tarde se habían infiltrado en la mafia y estaban a punto de interrogar a algunos cautivos. Para entonces, los jugadores originales habían pasado algunas peripecias y se les asociaba con una epidemia en Borneo, una destrucción masiva en Islandia y otras ocurrencias que habían causado la pérdida de vidas. Los nuevos jugadores recibieron una lista de estos «crímenes contra la humanidad» antes de tratar con los cautivos. A continuación tuvo lugar una gran escena de jugadores contra jugadores que culminó con la unión de los héroes y el enfrentamiento en una enconada batalla contra la mafia.

Una vez reunidos e informados, el grupo al completo conduce hasta los muelles a medianoche. Bonventre observa desde la distancia con Casale y Ardito. El primer almacén está oscuro; los trabajadores se fueron a sus casas hace horas y no se espera que llegue otro envío hasta el día siguiente por la mañana. Un guardia de seguridad cincuentón se ocupa del edificio en solitario y se ha quedado dormido en su puesto interior; haría falta un terremoto para despertarlo de su sueño. Una búsqueda rápida en el interior del primer almacén confirma que se trata de un depósito farmacéutico.

El segundo almacén tiene luces en el exterior y una pareja de guardias patrulla el perímetro, uno en el sentido de las agujas del reloj y el otro en sentido contrario. Sus caminos se encuentran a la entrada de las oficinas en la parte delantera del edificio y en el extremo opuesto ante la puerta más grande que da al muelle. Todos los guardias presentes en este almacén son miembros de la secta de Yig.

Las oficinas del interior del segundo almacén están vacías, pero la mayor parte del resto no lo está en absoluto. Hay cajas de madera apiladas que alcanzan una gran altura. Cientos de ellas forman un entramado de pasarelas que cubren más de dos tercios del espacio de almacenamiento. El tercio restante se mantiene despejado cerca de las enormes puertas de carga que se abren en el lado del agua, donde los barcos pueden depositar su carga.

En las esquinas junto a las puertas de carga hay escaleras que ascienden a una plataforma elevada que domina por completo el interior del almacén, así como descienden hasta el sótano. Un panel de control opera las puertas de carga, una red de grúas en el techo para mover cajas y una enorme escotilla en el suelo del área despejada frente a las puertas de carga. La escotilla permite introducir equipo pesado en el sótano a través de la red de grúas.

Si los héroes deciden abrir cualquiera de las cajas, no encuentran ninguna droga. En cambio, descubren gran variedad de equipos de excavación y remoción de tierra, materiales de construcción (planchas y vigas de metal), etc. Una pila de cajas contiene una gran cantidad de dinamita utilizada para la voladura de rocas, la suficiente como para volar el almacén en pedazos. Cerca hay una caja con pistolas de señales y bengalas, que pueden ser de utilidad más tarde (ver **El almacén: Sótano** más adelante).

Si los héroes tienen éxito en una tirada conjunta de **Suerte**, una de las cajas que abren contiene componentes para un reactor nuclear de los hombres serpiente, muy similares a los que aparecen en el laboratorio del Congo Belga (ver **Capítulo 6: El Congo Belga**). Una tirada con éxito de **Ciencia (Física)** o Difícil de **Mecánica** (cuya dificultad será Normal para aquellos con el talento Ciencia insólita, que entenderán con más precisión su función como elementos de un reactor nuclear) determina que la función de los componentes puede ser la de un generador de algún tipo.

En la parte trasera del almacén, junto a las puertas de carga, hay cuatro guardias, mientras que otros dos más patrullan entre las cajas. Los dos guardias restantes se encuentran en el sótano vigilando los mosquitos. Si los héroes o la mafia intentan entrar a través de las puertas de carga, deben superar una tirada Extrema de **Sigilo** debido a la imposibilidad de cubrirse. Si alguien intenta entrar de esta manera y falla la tirada, se da la alarma y los guardias que queden (excepto los dos que se encuentran en el sótano y que no se moverán de allí) intentan neutralizar a los intrusos. Los guardias tienen órdenes de matar a cualquier intruso y están armados con pistolas automáticas del .32. Cualquier cadáver puede ser usado como alimento para los mosquitos.

Moverse entre las cajas requiere una tirada de **Sigilo** para eludir a los guardias. Si los héroes tienen éxito en la tirada, se mueven sin ser detectados o pueden realizar un ataque sorpresa sobre un guardia de patrulla, aunque el combate debe desarrollarse en silencio para evitar dar la alarma.

El almacén: Sótano

Cuando los héroes bajen al sótano, lo más probable es que los guardias o un mafioso de gatillo fácil hayan realizado algún disparo, provocando que los dos guardias del sótano entren en acción. Al oír disparos, avisarán por radio a sus superiores en el Edificio Meadham, informando de que el almacén está siendo atacado. A continuación, los hombres serpiente comienzan el proceso para abrir los depósitos de los mosquitos por control remoto. El enjambre será liberado en cuestión de minutos.

Cuando los héroes descienden al sótano, se encuentran a los dos guardias intentando cerrar las dos puertas pesadas sobre rieles que conducen a la cámara donde están los mosquitos. Los guardias tienen dificultades porque las pesadas puertas se han atascado. Como suponen que los mosquitos están a punto de ser liberados, han decidido huir y están intentando dejar las puertas cerradas detrás de ellos. Les entra el pánico al ver a los héroes y, temiendo que estos traten de impedir que cierren las puertas, abren fuego, resultando muertos cuando los héroes y los mafiosos responden.

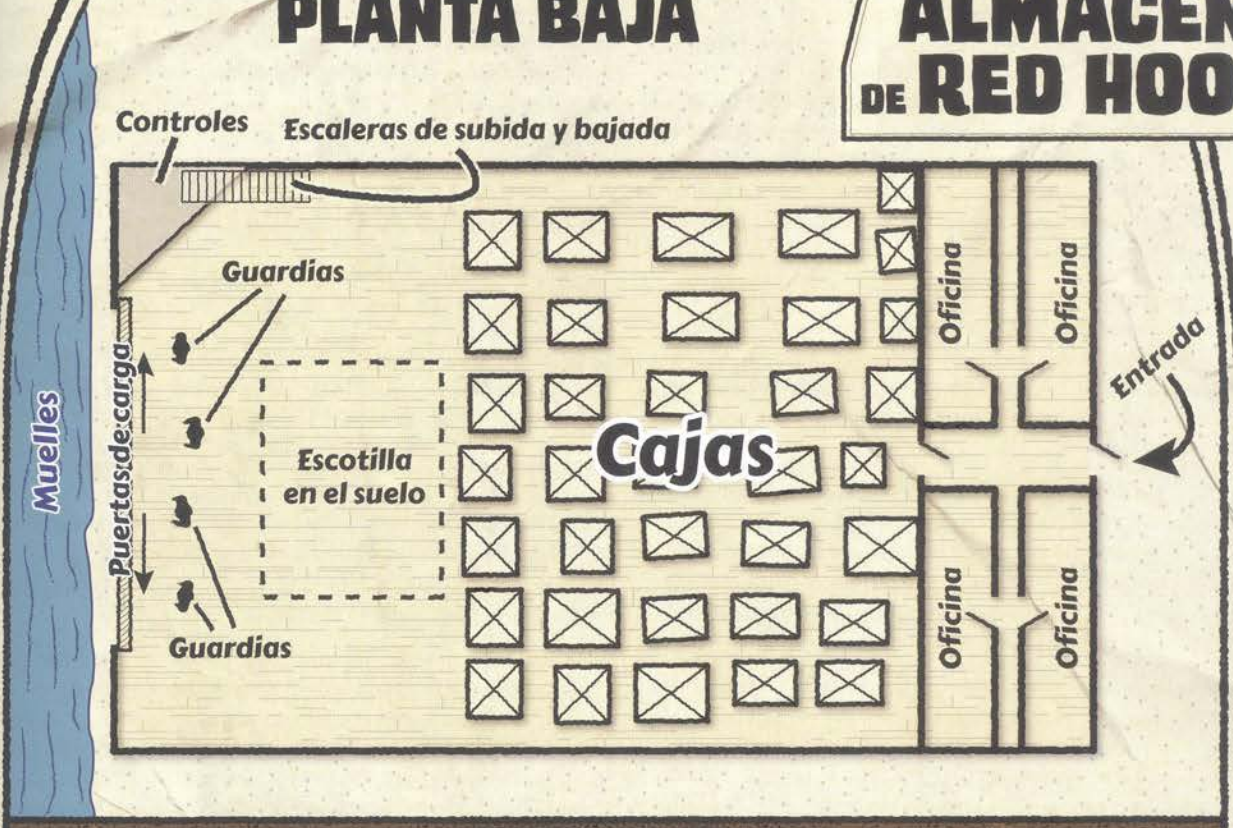
Si los héroes atraviesan las pesadas puertas, encuentran una gran cámara en cuyo interior hay enormes recipientes presurizados suspendidos del techo. De los recipientes emergen tuberías que se conectan a enormes tubos de cristal de dos metros de ancho y treinta de largo que contienen mosquitos mutados antinaturalmente del tamaño de un puño. Los mosquitos vuelan en el interior de la nube verde, el arma biológica. La base de cada tubo está llena de nutrientes líquidos que mantienen vivo al enjambre. En el extremo de cada tubo hay una esclusa de aire para acceder a su interior; en un par de ellas yacen los restos casi momificados de intrusos que han sido usados para alimentar a los mosquitos, drenados de sus fluidos corporales.

En el extremo más cercano de la cámara hay una sala de control detrás de una pared de cristal. En su interior cuelga balanceándose contra la pared el micrófono de una radio conectada con el Edificio Meadham, zumbando por la estática. Unos paneles con diales muestran que los recipientes de la bioarma han sido vaciados en los tubos de los mosquitos. Una cuenta atrás en el centro de la pantalla permite ver que quedan 10 segundos (alrededor de 3 asaltos de combate) antes de que se abran las esclusas de aire de los tubos.

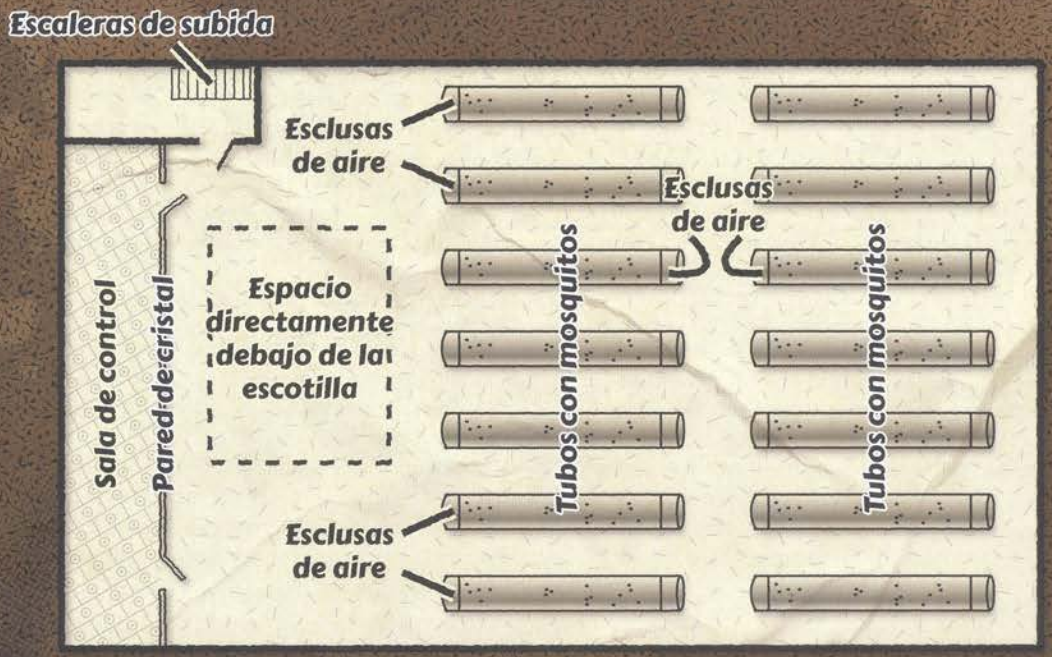
Cuando se abren los tubos, los mosquitos inundan el almacén, atraídos hacia cualquier ser vivo en su interior. Se adhieren a sus

ALMACÉN DE RED HOOK

PLANTA BAJA



SÓTANO



objetivos en masa, drenándolos de sangre. Se necesita realizar una tirada de **Esquivar** con éxito cada asalto para no acabar cubierto por los mosquitos. Un fracaso en la tirada significa que los mosquitos aterrizan sobre su objetivo, drenan 1D10 puntos de FUE (por pérdida de sangre) y le obligan a hacer una tirada Extrema de **CON** que, de fracasar, resulta en la pérdida de 1D10 puntos de INT a medida que la víctima se ve afectada por una dosis concentrada del arma biológica. En los siguientes asaltos se siguen haciendo tiradas de Esquivar para evitar el ataque de más mosquitos y sacudirse los que ya están posados sobre los héroes.

El efecto de la pérdida de FUE e INT es temporal. Los puntos perdidos se recuperan a razón de 1 por hora. Sin embargo, si la FUE de un héroe llega a reducirse a 0, el sujeto muere por pérdida de sangre. Si su INT se reduce a 0, se ha convertido en lo que buscan los hombres serpiente, un esclavo mentalmente muerto. Para entonces el daño es irreversible.

Mientras que los héroes tienen la oportunidad de esquivar a los mosquitos, los secuaces de la mafia no son tan afortunados. Los héroes pueden ver que los mosquitos se posan sobre ellos y extraen su sangre hasta dejarlos secos (tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D4 puntos). Pronto resulta obvio que no tiene sentido atacar al enjambre sin armas que afecten a un área.

A menos que los héroes sean notablemente previsores y lleven consigo un lanzallamas, la mejor manera de destruir el enjambre de mosquitos es volar por los aires el almacén con la dinamita acumulada en las cajas. Lo más seguro es usar una mecha, pero prepararla lleva varios asaltos y eso significa una exposición prolongada al enjambre. Una forma más dramática de detonar la dinamita sería lanzar una bengala encendida apuntando a una caja desde las puertas de carga abiertas. La onda expansiva resultante lanzará a los héroes por el aire contra las aguas de la bahía, mientras la bola de fuego engulle al enjambre de mosquitos.

Si los héroes intentan huir de la escena sin destruir el enjambre, un mafioso que dispara sin control contra una nube de mosquitos que se le acerca impacta accidentalmente contra la dinamita. A menos que los héroes hayan optado por sumergirse en la bahía para escapar del enjambre (y por lo tanto minimizar el daño de la explosión), hay posibilidad de que sean afectados por la explosión resultante. Pídeles que hagan una tirada de **Suerte**. El héroe que tenga éxito solo sufre 1D6 de daño; si fracasa, sufre 4D6 de daño.

El resultado inmediato

Bonventre es testigo de la explosión y se encuentra con los héroes cuando emerjan del agua o escapen corriendo de los muelles. Se escuchan a lo lejos el sonido de un camión de bomberos y sirenas. Bonventre puede llevarse a los héroes de la escena en su coche antes de que lleguen las autoridades. Mientras tanto, querrá conocer todos los detalles sobre lo ocurrido dentro del almacén.

Se muestra lógicamente escéptico ante las historias de mosquitos mutados y nubes de veneno, pero se abstiene de acusar a los héroes de mentir. En cambio, les dice que se ocupará del desastre, pero insiste en que los héroes deben irse de la ciudad por un tiempo, por si la policía empezase a hacer preguntas. Como los héroes son incitados a abandonar la ciudad, es el momento ideal para comenzar otra misión para Caduceo, suponiendo que quieran hacerlo, ya sea para averiguar más cosas o para intentar minar la organización desde dentro.

Enfrentarse a Bresciani

A su regreso a Nueva York de la siguiente misión, los héroes reciben enseguida una llamada de Casale. Le notarán por primera vez visiblemente preocupado. Les pide (en lugar de indicarles) que vayan a verle al café Green Garden en Brooklyn. El restaurante está cerrado una vez más, pero esta vez las únicas personas presentes son Bonventre y Bresciani.

Bonventre explica que sus hombres encontraron los restos de algunos de los extraños bichos (mosquitos mutados) cerca del almacén, así como los cuerpos de varios de sus hombres que fueron arrojados a la bahía. Bonventre quiere que los héroes cuenten su versión de la historia. Está furioso con Bresciani y le responsabiliza de la muerte de la mayoría de su gente en el almacén.

Esta reunión es una oportunidad para que los héroes interroguen a Bresciani y oigan su versión de la historia. Les explica que recibió un aviso anónimo según el cual las drogas se llevarían al almacén y pensó que la familia debía hacer algo al respecto para proteger su operación. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela que Bresciani no parpadea ni una sola vez durante el interrogatorio mientras que una tirada de **Psicología** con éxito detecta que no está sudando. Si los héroes advierten cualquiera de estas dos cosas, pueden decidir enfrentarse a él y dar el primer golpe. Cualquier daño infligido a Bresciani provoca que su hechizo de La nueva piel de la serpiente se debilite, revelando la verdadera apariencia de hombre serpiente de Hlysa. Si no, Bonventre podría dejarse llevar por la ira y golpear a Bresciani en un momento dramáticamente apropiado, con el mismo resultado.

> **Nota para el Guardián:** *En cuanto se desvela que Bresciani es Hlysa, Casale y Bonventre superan automáticamente sus tiradas de Cordura por verle en su verdadera forma (pérdida de 0/1D6 puntos).*

Hlysa, al darse cuenta de que le superan en número, intenta rendirse y muestra su deseo de hacer un trato. Revela que ha hablado con Venere Ardito mientras los héroes estaban fuera de la ciudad y que le ha convencido de que Caduceo era la responsable de la muerte de sus amigos en el almacén. Ardito, junto con parte de la gente de Bresciani, se dirige en ese momento hacia el Edificio Meadham en busca de venganza. Hlysa esperaba que la mafia actuase con mayor decisión, pero observa que fue necesario incitarla un poco después del incidente del almacén.

Si los héroes acceden a dejarle ir, Hlysa les explica el plan de ataque de la mafia. Los hombres de Ardito y Bresciani han entrado en el edificio Meadham haciéndose pasar por el personal de limpieza

para poder colocar bombas (fabricadas por Ardito) en todo el edificio. Al escuchar esto, Bonventre les dice a los héroes que es imperativo detener a Ardito, pues no quiere tener sangre inocente en sus manos (ni pasar por la investigación policial resultante). Hlysa se ríe, afirmando que Caduceo no es, ni mucho menos, inocente, y que si los héroes van al sótano del Edificio Meadham y atraviesan la puerta que hay al final del pasillo bien iluminado, descubrirán exactamente cuán «inocente» es Caduceo.

—*Considérenlo un regalo de Rose Meadham* —les dice.

Si los héroes dejan marchar a Hlysa, podrían volver a encontrarse con él si se enfrentan a la Noche Interior en algún momento posterior de la campaña. Si optan por atacarlo una vez que ha revelado la información, intentará ejecutar el hechizo Volverse oscuridad (ver **Apéndice B**, página 258) que le transforma en una semilla informe para matar a todo el mundo en el restaurante.

Nota para el Guardián: *Si los héroes siguen las instrucciones de Hlysa y entran al corredor del sótano, pasa al* **Capítulo 6: El Congo Belga**.

El ataque contra el Edificio Meadham

Ardito está acompañado por diez soldados (todos humanos) de la gente de Bresciani. Se les ha hecho creer que Caduceo es la responsable de la muerte de sus compañeros en los muelles de Red Hook y, presos de la ira, están decididos a hacer que la organización lo pague.

Después de abrirse paso por la entrada de servicio en la parte posterior del edificio, el grupo redujo al personal de limpieza y tomó sus uniformes. El verdadero personal de limpieza se encuentra atado e inconsciente en la parte trasera de una furgoneta, a unas manzanas de distancia. Mientras tanto, el grupo se ha separado para peinar el edificio, mientras realiza las tareas de limpieza lo mejor que puede para evitar levantar sospechas. Tienen llaves para los niveles inferiores e intermedios de oficinas, donde van dejando discretos maletines negros (que contienen las bombas) fuera de la vista.

Hay diez maletines en total. Cuando los hayan escondido todos en diferentes puntos del edificio, procederán a salir por la puerta de servicio en la parte posterior. Las bombas están programadas para explotar diez minutos más tarde, causando 10D6 puntos de daño cada una en un radio de seis metros. El instante preciso del ataque queda a discreción del Guardián para que pueda plantear la escena en cualquier momento del día o la noche que prefiera.

Los maletines bomba viajan ocultos debajo de trapos en los carritos que los falsos limpiadores empujan a través de varios pisos. Todos están cerrados con llave y llenos de TNT, con un temporizador que se puede oír a través del maletín. Cada bomba se coloca en cada uno de los diez primeros pisos accesibles sobre el nivel del suelo, es decir, los pisos 1 a 6, y 9 a 12.

Ardito

Cuando los héroes llegan al Edificio Meadham, la gente de Ardito ya está dentro. El propio Ardito está fuera, vigilando. El tiempo que tengan los héroes antes de que estallen las bombas dependerá de lo rápido que lleguen desde el café Green Garden. Si dependen del transporte público o fallan una tirada de **Conducir automóvil**, tendrán menos de 15 minutos, lo que significa que los mafiosos estarán colocando la última de las bombas y pronto saldrán del edificio. Si hacen una tirada de **Conducir automóvil** con éxito, llegarán 30 minutos antes de que se acabe el tiempo.

No es necesario ir viendo minuto a minuto lo que hacen los héroes al llegar al edificio, porque el tiempo restante solo cuenta a la hora de determinar lo que lleva evacuar el edificio y/o encontrar bombas ocultas, si es que los héroes deciden buscarlas.

Ardito está aparcado al otro lado de la carretera, atento a cualquier señal de problemas, como la policía o un gran número de guardias de seguridad reunidos en la entrada. Si advierte algo peligroso, tocará la bocina del automóvil, que suena excepcionalmente alta. De esa forma comunicará a la mayoría de los mafiosos de dentro que se va a producir algún problema.

Si los héroes se acercan al edificio, verán a Ardito al otro lado de la carretera si realizan una tirada de **Descubrir** con éxito. Si quieren hacerle frente, es necesario que realicen una tirada enfrentada de su **Sigilo** contra la habilidad de Descubrir (40%) de Ardito. Si los héroes tienen éxito, lo cogerán en el interior del coche sin forma de escapar. Si Ardito tiene éxito, sale del coche corriendo hacia el parque City Hall, que no está lejos del Edificio Meadham. Sabe que los héroes han trabajado con la mafia anteriormente, pero que todavía están conectados con Caduceo (aunque sea erróneamente porque ya no pertenecen a la organización en ese punto). Por lo tanto, cree que son una amenaza. Le entra el pánico si los héroes aparecen de forma repentina y sale corriendo tan rápido como puede.

Si Ardito echa a correr, se inicia una escena de persecución a través del parque. El Guardián debe llenarla de detalles usando caminos, zonas arboladas y otras características del parque (ver el recuadro de texto dedicado al perfil de Ardito para la persecución). Si Ardito se distancia cuatro localizaciones de los héroes, logra escapar. Si los héroes capturan a Ardito o impiden que salga corriendo, conseguirán que revele el plan de ataque con una tirada de **Intimidar** o **Persuasión** con éxito. Si, por el contrario, los héroes pierden a Ardito, registrando su coche encontrarán otro uniforme de limpiador que les permite deducir el disfraz que ha utilizado la mafia para acceder al edificio.

Venere Ardito,

Persecución

CON 50 **DES** 90 **Mov:** 9

Habilidades

Descubrir 40%, Saltar 75%, Sigilo 90%, Trepar 75%.

Si Ardito es capturado, convencerlo de que cancele el ataque requiere una tirada Difícil de **Persuasión** para que crea que ha sido engañado y que las personas inocentes en el interior del edificio no tienen nada que ver con lo de Red Hook. Si quieren conseguir que redirija el ataque contra la «verdadera amenaza» en el interior del edificio de Caduceo, es necesaria una tirada Normal de **Persuasión** con éxito. Después acompañará a los héroes para cambiar el plan de ataque. Si un héroe quiere hacer sonar la bocina para que los mafiosos salgan, Ardito advierte que eso solo servirá para que haya bajas civiles, ya que se trata de la señal para indicar problemas y seguramente salgan a tiros.

Existe una posibilidad evidente de que los héroes prefieran dejar que se produzca el ataque sobre el Edificio Meadham, especialmente si creen que la organización es inherentemente malvada. Sin embargo, el Guardián debe recordar a los héroes que hay cientos de personas inocentes que trabajan en el edificio sin saber nada sobre el verdadero propósito de Caduceo. Si no detienen el ataque, están condenando a muerte a personas inocentes. Si los héroes son conscientes de esto y eligen permitir el ataque, las historias resultantes de la explosión y muertes en masa inundan los periódicos en los días siguientes, con angustiosas fotografías de los trabajadores muertos en las explosiones. En tal caso, el Guardián debe imponer una pérdida de 1D10 Puntos de Cordura y considerar cambios que mancillen alguna anotación de trasfondo pertinente.

Intervención

Los limpiadores disfrazados se han dividido en el interior del edificio Meadham, repartiéndose por los pisos para colocar las bombas. No es difícil distinguir a los mafiosos, pues sus uniformes blancos los hacen destacar entre la multitud. El primero en ser encontrado no habrá colocado todavía el maletín, lo que permite a los héroes hacer una tirada de **Descubrir** para verlo y deducir cómo se han camuflado las bombas (a menos que ya se lo haya dicho Ardito). Si los héroes no cuentan con la ayuda de Ardito, deben tener éxito en una tirada Difícil de **Charlatanería**, **Intimidar** o **Persuasión** para convencer a los mafiosos de que abandonen su plan (o lo varíen, si quieren volar los pisos superiores privados del edificio). Si Ardito está con los héroes, confirma que son de confianza y no se requieren tiradas.

Para ahorrar tiempo, si se convence a uno de los mafiosos encargados de poner las bombas, se convence a todo el grupo. Todos se reúnen en la puerta de servicio en la parte posterior del edificio, trayendo consigo los maletines que contienen las bombas. Los héroes podrían causar graves daños al edificio con los explosivos. Lo que hagan a partir de este punto es cosa suya. Cada maletín tiene la llave de su cerradura que, cuando se gira y extrae, comienza la cuenta atrás.

Si no se logra convencer a los mafiosos, se desencadena un tiroteo, ya que cada soldado tiene una metralleta Thompson oculta en su carrito. El sonido de los disparos atrae a los demás soldados para unirse a la lucha, junto con la seguridad de Caduceo. Puede haber rápidamente un baño de sangre, dejando a los héroes muy poco tiempo para encontrar las bombas o evacuar el edificio.

Lo mejor que pueden hacer los héroes es activar una alarma de incendios para evacuar el edificio antes de que exploten las bombas, ya que de esa forma solo lleva 5 minutos. La búsqueda de las bombas lleva más tiempo; los héroes tienen que buscar por todo el edificio en cuestión de minutos (dado que los héroes llegan 15 o 30 minutos antes, dependiendo de su rapidez). Asume por defecto que buscar en cada piso lleva 5 minutos. Para encontrar la bomba hay que realizar una tirada Extrema (si no saben lo que están buscando) o Difícil (si han visto un maletín) de **Descubrir**. Si saben lo que están buscando y dónde encontrarlo, solo tardan 1 minuto en cada piso (los maletines están colocados cerca de la escalera o ascensor de cada piso) con una tirada Normal de **Descubrir**.

Si los héroes continúan buscando, pero se acaba el tiempo antes de que logren desactivar las bombas, cada uno sufre 10D6 puntos de daño si se encuentran en un piso donde estalla una, o la mitad de daño si tienen éxito en una tirada de **Suerte**.

La desactivación de las bombas requiere una tirada de **Demolición** o **Electricidad** con éxito. Otra opción es que Ardito desactive las bombas sin necesidad de una tirada. Una pifia en la tirada resulta en la detonación prematura y el héroe tendrá que tener al menos 30 puntos de Suerte para eludir la muerte (ver **Evitar una muerte segura** en la página 64 de *Pulp Cthulhu*).

Conclusión

Si se produce un tiroteo, los héroes pueden aprovechar la distracción para infiltrarse en los pisos restringidos del Edificio Meadham; el Guardián debe consultar la información sobre los **Pisos 17.º y 18.º** (ver las páginas 47 y 49). Los héroes podrían aprovechar también para entrar en el sótano y viajar al Congo Belga (ver **Capítulo 6: El Congo Belga**).

En los siguientes días, dependiendo de cómo resuelvan los héroes la situación, los periódicos pueden interesarse por lo sucedido en el interior del Edificio Meadham. Si sale a la luz que los héroes controlaron la situación sin pérdida de vidas, podrían ser aplaudidos por su actuación en los medios; pero, si ayudaron en el ataque y hubo testigos supervivientes, podrían encontrar sus fotos en las primeras páginas como algunas de las personas más buscadas de Nueva York. El Guardián decidirá en qué medida resulta un problema o ayuda a los héroes; parece claro que ante tanta atención deberían intentar pasar desapercibidos y dejar la ciudad para emprender una nueva misión de Caduceo.

Si se producen las explosiones en el Edificio Meadham, cualquier miembro presente de la secta de Yig abandona el lugar. Los PNJ principales de la campaña no deberían estar en el edificio en el momento del ataque, puesto que aún tienen papeles importantes y enfrentamientos futuros con los héroes. La mansión Meadham en Nueva Canaan (Connecticut) se convierte en la nueva base de operaciones de la secta. Si los héroes lo descubren y deciden continuar la lucha allí, el Guardián usará la información presentada en **La mansión Meadham, Connecticut** (ver página 57).



Si los héroes *todavía trabajan para Caduceo en este punto, el doctor* Gonçalves les proporciona un teléfono de contacto (que corresponde a la mansión Meadham) con instrucciones de llamarle a diario para ponerle al día cada vez que se encuentren en Nueva York. Si Gonçalves necesita ver a los héroes en persona, quizás para celebrar una reunión informativa, les invita a la mansión únicamente si han sido iniciados en la secta de Yig; de lo contrario, celebrará cualquier reunión en terreno neutral.

Lugares posibles de reunión:

- Caminando por Central Park.
- Sentados en un banco frente al East River.
- Almorzando en Hudes Deli en la zona noroeste (a Gonçalves le gusta el *pastrami* que sirven allí).

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Destruir el enjambre de mosquitos mutados en el almacén de Caduceo: +1D6 Puntos de Cordura.
- Matar a Hlysa: +1D6 Puntos de Cordura.
- Dejar marchar a Hlysa: –1D4 Puntos de Cordura.
- Salvar vidas inocentes en el Edificio Meadham, ya sea evacuándolo o evitando las detonaciones: +1D10 Puntos de Cordura.
- No prevenir la pérdida de vidas inocentes en el Edificio Meadham cuando *podrían haber actuado: –1D10 Puntos* de Cordura.
- Desplazar las bombas a los pisos superiores del Edificio Meadham para atacar únicamente a la secta de Yig: + 1D4 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Personal de Caduceo

Delores Parville,

38 años, secretaria leal

FUE 40	**CON** 65	**TAM** 55	**DES** 75	**INT** 75
APA 50	**POD** 50	**EDU** 60	**COR** 37	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Pistola automática .22 40% (20/8), daño 1D6

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Administración de oficinas 75%, Descubrir 40%, Encanto 40%, Escuchar 50%, Intimidar 60%, Psicología 60%.

Philip Conners,

43 años, intendente farmacéutico

FUE 55	**CON** 50	**TAM** 85	**DES** 60	**INT** 65
APA 55	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 60	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Administración de oficinas 65%, Charlatanería 60%, Descubrir 50%.

La mafia

Giuseppe «Joseph» Bonanno,

28 años, don

FUE 80	**CON** 65	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 80
APA 50	**POD** 60	**EDU** 85	**COR** 60	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 80% (40/16), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 65% (32/13), daño 1D10

Subfusil Thompson 65% (32/13), daño 1D10+2

Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Charlatanería 75%, Crédito 90%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Intimidar 70%, Persuasión 60%, Psicología 60%.

Idiomas: Italiano 80%.

Phillipe Rappa,

40 años, consejero

FUE 50	**CON** 70	**TAM** 60	**DES** 55	**INT** 85
APA 55	**POD** 55	**EDU** 85	**COR** 55	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Pistola automática .38 55% (27/11), daño 1D10

Subfusil Thompson SMG 40% (20/8), daño 1D10+2

Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Crédito 40%, Descubrir 75%, Escuchar 65%, Psicología 85%.

Idiomas: Italiano 85%.

Francesco «Frank Caroll» Garofalo,

42 años, subjefe de la mafia

FUE 60	**CON** 75	**TAM** 65	**DES** 70	**INT** 80
APA 55	**POD** 60	**EDU** 80	**COR** 60	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Pistola automática .32 70% (35/14), daño 1D8

Subfusil Thompson 50% (25/10), daño 1D10+2

Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Charlatanería 65%, Crédito 65%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Intimidar 65%, Persuasión 55%, Psicología 55%.

Idiomas: Italiano 80%.

Giovanni «John» Bonventre,

32 años, caporegime

FUE 55	**CON** 60	**TAM** 70	**DES** 65	**INT** 90
APA 60	**POD** 70	**EDU** 90	**COR** 70	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 70% (35/14), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Subfusil Thompson 40% (20/8), daño 1D10+2

Esquivar 60% (30/12)

Habilidades

Charlatanería 60%, Crédito 45%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Intimidar 60%, Persuasión 50%, Psicología 55%.

Idiomas: Italiano 90%.

Filemone Casale,

36 años, matón mafioso

FUE 85	**CON** 70	**TAM** 80	**DES** 60	**INT** 70
APA 45	**POD** 50	**EDU** 60	**COR** 50	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 80% (40/16), daño 1D3+1D6

Escopeta calibre .12 50% (25/10), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Descubrir 35%, Escuchar 35%, Intimidar 80%, Saltar 50%, Trepar 50%.

Idiomas: Italiano 70%.

Venere Ardito,

34 años, matón mafioso y experto en cajas fuertes

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 45	**DES** 90	**INT** 90
APA 50	**POD** 70	**EDU** 80	**COR** 70	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Pistola automática .32 35% (17/7), daño 1D8

Esquivar 90% (45/18)

Habilidades

Cerrajería 85%, Charlatanería 40%, Demolición 70%, Descubrir 40%, Electricidad 60%, Juego de manos 80%, Mecánica 60%, Saltar 75%, Sigilo 90%, Trepar 75%.

Asociados de la mafia,

soldados de la mafia y guardias de seguridad de Caduceo

FUE 40	**CON** 50	**TAM** 50	**DES** 45	**INT** 30
APA 30	**POD** 30	**EDU** 40	**COR** 30	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 6	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

*Subfusil Thompson** 30% (15/6), daño 1D10+2

*Pistola automática .32** 30% (15/6), daño 1D8

Esquivar 25% (12/5)

** Thompson para soldados de la mafia; automática .32 para guardias de seguridad y asociados de la mafia.*

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Ninguna.

Martino Bresciani (Hlysa),

aparenta 35 años, hombre serpiente disfrazado de mafioso

FUE 80	**CON** 70	**TAM** 60	**DES** 60	**INT** 90
APA 65*	**POD** 60	**EDU** —	**COR** —	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 12	**Suerte:** 30

** Como humano.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 75% (37/15), daño 1D3+1D4

Mordisco 55% (27/11), daño 1D8 + veneno

Esquivar 50% (25/10)

Idiomas: Italiano 70%.

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: La nueva piel de la serpiente, Volverse oscuridad (ver **Apéndice B**, página 258).

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Conducir automóvil 50%, Descubrir 70%, Escuchar 70%, Intimidar 40%, Sigilo 50%.



CAPÍTULO 3

BORNEO SEPTENTRIONAL

«No sabía que supieras pilotar aviones. Volar sí. Aterrizar no».

—Profesor Henry Jones e Indiana Jones, *Indiana Jones y la última cruzada* (1989)

La Muerte Amarilla

La Noche Interior ha localizado los restos de un antiguo puesto de avanzada de los hombres serpiente en Borneo Septentrional, donde hace milenios tuvieron lugar experimentos con la tecnología de los portales. Los experimentos debilitaron las barreras entre mundos y como consecuencia, tras una perturbación reciente, las Tierras del Sueño han comenzado a penetrar en el Mundo de la Vigilia alrededor del puesto de avanzada, atrayendo una variedad de flora y fauna ultraterrena.

La Noche Interior piensa que el debilitamiento de las barreras puede ser de ayuda en su búsqueda de Mu. Uno de sus agentes ha descubierto que las muertes ocurridas en el área ayudan a debilitar aún más las barreras y por esa razón la organización ha liberado un arma biológica para provocar más muertes. La epidemia resultante se ha confundido con la hepatitis infecciosa y se ha establecido una zona de cuarentena. Ante la grave emergencia médica, las autoridades locales han contactado con Caduceo para conseguir su ayuda. Los héroes son enviados a la zona de cuarentena para ayudar; sin embargo, su supervisor de Caduceo tiene órdenes de esterilizar el área si la situación no puede ser controlada.

Trasfondo

Durante el apogeo del Segundo Imperio de los hombres serpiente se construyó una instalación en lo que hoy en día es Malasia Oriental (Borneo Septentrional en la década de 1930). Los científicos de los hombres serpiente estaban experimentando con la tecnología de los portales para encontrar la forma de viajar entre dimensiones y sus instalaciones estaban construidas en esta ubicación remota para minimizar las consecuencias de cualquier desastre potencial.

Los científicos de los hombres serpiente descubrieron que los niveles de realidad por encima de los nuestros eran intrínsecamente hostiles. Los reinos «de más allá» son ambientes gaseosos, densamente poblados por seres gelatinosos semifluidos capaces de moverse a través de la materia, que se sentían impelidos a consumir cualquier entidad que percibiesen, incluidos los científicos de los hombres serpiente que los observaban. Después de que varios de ellos fuesen efectivamente consumidos, los científicos supervivientes dirigieron su atención a otros menesteres.

Los científicos se centraron en lo que denominaban las dimensiones inferiores y abrieron portales a las Tierras del Sueño. Tan profundamente penetraron en ese otro reino, que ocurrió un desastre. Bajo las Tierras del Sueño se encontraron con los dholes, gigantescas bestias devoradoras de planetas que arrasan el tejido de la realidad. Una de esas criaturas irrumpió a través de un portal, dañando irreparablemente el tejido de la realidad entre dimensiones, y comenzó a consumir la isla donde estaba teniendo lugar la investigación. En consecuencia, las cavernas (en su mayoría) inexploradas debajo de Borneo Septentrional, algunas de las cuales se cuentan entre las más grandes de la Tierra, son restos de la incursión de un dhole.

Los científicos activaron los mecanismos de seguridad de la instalación. Se abrieron portales a todos los rincones del planeta y grandes cantidades de roca fueron «teletransportadas» al interior de las instalaciones y ocuparon el mismo espacio. Esta afluencia de roca formó lo que ahora se conoce como el monte Kinabalu, la montaña más alta de Borneo Septentrional.

El dhole fue destruido junto con la mayoría de las instalaciones, aplastado con millones de toneladas de roca. A pesar del desastre, uno de los portales quedó dañado con la llegada del dhole y no funcionó. El portal eludió su destrucción y quedó suspendido dentro de la montaña como una mosca en ámbar.

La participación de la Noche Interior

En la década de 1930, las granjas de tabaco y vegetales dominan las laderas del monte Kinabalu, mientras que la Compañía Privilegiada de Borneo del Norte controla la región. La compañía envió hace poco un equipo geológico de prospección a la montaña en busca de depósitos minerales. El equipo estableció una base a pocos kilómetros de Ranau, una ciudad al sureste del monte Kinabalu, y envió pequeños grupos para examinar una zona más amplia. Los equipos acabaron por descubrir que el área era rica en recursos naturales, especialmente cobre.

Más tarde, los prospectores de la compañía llevaron a cabo voladuras cerca de los restos del portal enterrado. Una explosión accidental comenzó un deslizamiento de tierra que mató a la mayoría del equipo de campo cercano, cuyas muertes, cerca del portal dañado, crearon una nueva grieta en la realidad. Poco después, un dhole se deslizó a través de ella, ensanchándola aún más. Los humanos presentes en el área percibieron la llegada de la criatura a través de un temblor de tierra. Tras el dhole penetraron numerosas entidades más pequeñas, mientras que la geografía de las Tierras del Sueño comenzó a manifestarse en las cercanías de la grieta.

Sahrizan, un hombre serpiente y agente de la Noche Interior, estaba en la isla en ese momento investigando el área. Descubrió los restos de la instalación de los hombres serpiente que quedaron expuestos cuando el dhole recién llegado atravesó la ladera de la montaña. El portal era parcialmente operativo, pero no tenía poder suficiente ni siquiera para perforar las debilitadas barreras entre dimensiones. Sahrizan espera que el portal sea capaz en algún momento de atravesar la barrera para llegar a Mu, permitiendo que la Noche Interior penetre sus defensas y viaje a través del mismo hasta la antigua Ciudadela. Sahrizan dedujo (correctamente) que las muertes de los prospectores han debilitado las barreras lo suficiente como para permitir que las Tierras del Sueño invadan el Mundo de la Vigilia. Por lo tanto, pensó que si se producían más muertes, la barrera se debilitaría aún más, permitiendo potencialmente que el portal accediese a Mu.

Una consecuencia de la incursión de las Tierras del Sueño ha sido la repentina mutación de los bosques locales. Crecen flores extrañas y los árboles dan frutos nunca vistos en la Tierra. Los campesinos dusun locales que trabajan en las laderas de las montañas descubrieron las mutaciones. Aunque la mayoría de los dusun se convirtió al cristianismo y al Islam tras el establecimiento del poder colonial en Borneo Septentrional, muchos de estos agricultores se siguen aferrando a las viejas creencias animistas de su tribu. Por lo tanto, interpretaron la fruta extraña como un regalo del espíritu de la montaña, Pero la inesperada recompensa no duraría mucho. En la periferia de la incursión, el Mundo de la Vigilia recuperó el control de la realidad y los frutos extraños se marchitaron y murieron. Los lugareños temieron que el espíritu de la montaña estuviera enojado con ellos y descargaron su ira sobre el equipo de prospección, creyendo que su voladura había enfadado al espíritu. Los campesinos se reunieron alrededor del campamento para protestar y exigir que se fueran. Sahrizan vio una oportunidad.

Los antiguos hombres serpiente habían desarrollado un virus para destruir poblaciones humanas como mecanismo de control de la población. Este virus, conocido como la Muerte Amarilla por el efecto similar a la ictericia que tenía sobre los humanos, era completamente inofensivo para los hombres serpiente*. Sahrizan liberó el virus en los pozos que abastecían a las granjas locales y dejó que se propagara entre la comunidad. Las primeras muertes se produjeron poco después.

Cuando la noticia de las muertes llegó a la Compañía Privilegiada de Borneo del Norte, se pensó que se trataba de un brote de hepatitis A (por aquel entonces conocida como hepatitis infecciosa). Se estableció un cordón militar para evitar que la enfermedad se extendiese a Ranau y más allá. La compañía contactó con Caduceo con la intención de salvar al equipo de prospección, esperando ellos pudieran encontrar una forma de detener la enfermedad.

> ***Nota para el Guardián:*** *Si bien el virus es mortal, generalmente se acaba extinguiendo por sí solo en menos de un mes, lo que significa que solo se pueden purgar regiones pequeñas. Este detalle, combinado con las limitadas existencias que sobrevivieron, ha llevado a la Noche Interior a descartarlo como un método efectivo para destruir a la raza humana a escala global.*

Introducción para los jugadores

Es poco probable que en una etapa tan temprana de la campaña los héroes tengan fuertes sospechas respecto a Caduceo o que hayan sido atraídos por una de las otras facciones. Por lo tanto, lo más probable es que los héroes sean informados de la situación en Borneo Septentrional cuando regresen a Nueva York después del **Capítulo 1: Bolivia**.

Quentin Shapiro, un científico de Caduceo y supervisor del equipo, contacta con los héroes para informarles de que se les espera para una reunión informativa en la sede de Caduceo en el Edificio Meadham. Allí podrán presentar su informe sobre los acontecimientos de Bolivia, incluyendo la entrega de Tyranissh, si está en su posesión.

Tras su informe, Shapiro les explica que, a raíz de la situación extremadamente compleja que se encontraron en Bolivia, en la que se enfrentaron a los Mitos, se les ha concedido un acceso mayor a los asuntos de Caduceo. Shapiro les entrega el nivel dos del *Paquete de Orientación de Caduceo* (ver **Apéndice B** en la página 256) y les pide que lo lean en la sala de reuniones (los héroes no tienen permitido sacar los documentos de la sala), puesto que es un documento que Caduceo controla estrechamente para que no caiga en manos de la Noche Interior.

Después de leer el paquete de orientación y asumiendo que los héroes desean permanecer en Caduceo para combatir la amenaza de los hombres serpiente, Shapiro les informa acerca de la situación

en Borneo Septentrional. Según el tiempo que haya transcurrido en los sucesos de Bolivia y el viaje de regreso a Nueva York, es posible que los héroes sean enviados a la zona de cuarentena unos días después del 21 de marzo. El Guardián debería ajustar la cronología según sea necesario.

Shapiro informa a los héroes de los siguientes detalles:

- La Compañía Privilegiada de Borneo del Norte se ha puesto en contacto con Caduceo para pedir ayuda.
- Los primeros síntomas de lo que parece ser hepatitis infecciosa aparecieron el 16 de marzo. Las primeras muertes se produjeron el 18 de marzo.
- La compañía cree que el brote es una forma inusual de hepatitis infecciosa, una que está actuando de forma acelerada.
- Los sujetos con la enfermedad presentan normalmente los primeros síntomas de dos a seis semanas después de la infección. Los síntomas suelen durar hasta ocho semanas, lo que puede provocar insuficiencia hepática aguda y la muerte. En el reciente brote en Borneo Septentrional, los sujetos han muerto solo dos días después de mostrar los síntomas.
- A partir de la información que ha podido obtener Caduceo, se cree que el brote podría ser producido por la Muerte Amarilla, un arma biológica de los hombres serpiente, diseñada para despoblar áreas de población humana. Por lo tanto, Caduceo sospecha de la participación de la Noche Interior.
- La misión del equipo es entrar en la zona de cuarentena para permitir que los científicos de Caduceo determinen si se trata realmente de la Muerte Amarilla. El equipo deberá investigar entonces la potencial presencia de la Noche Interior, averiguar su objetivo y detenerla.

Shapiro se unirá al equipo como asesor científico y realizará las pruebas necesarias para identificar la Muerte Amarilla con un analizador viral (ver la página 80). El equipo lleva consigo una serie de productos químicos, compuestos y drogas para crear un antídoto.

Arranques alternativos

Estas son algunas opciones para involucrar a los héroes que se han convertido en agentes libres o que se han aliado con otra facción opuesta a Caduceo.

La Noche Interior

Si la Noche Interior ha reclutado a los héroes, se les entregará un comunicado dirigido a Joshua Meadham que ha sido interceptado. El mensaje, enviado por el equipo de Shapiro que ya se encuentra en la zona de cuarentena, dice lo siguiente:

> ***Mensaje para la sede de Caduceo:*** *Brote de Muerte Amarilla en Borneo Septentrional. Se sospecha actividad de la Noche Interior. Envíen urgentemente equipo de campo.*

Los héroes son enviados a investigar la situación y encontrar cualquier artefacto que pueda quedar en las antiguas instalaciones científicas de los hombres serpiente.

En esta versión de los acontecimientos, Sahrizan es un agente periférico de la Noche Interior que ha decidido investigar el área por su cuenta. Espera encontrar el portal y activarlo sin ayuda, con la esperanza de que sus amos de la Noche Interior lo alaben y recompensen (y tal vez recibir recompensas del propio Tsathoggua). El resto de la Noche Interior no está informada de sus acciones o presencia en el área, creyendo que se encuentra en otra parte de la región.

Tyranissh

Si la hechicera ha despertado y está en libertad, puede ver a los héroes como posibles aliados. En tal caso, los usará para luchar contra la Noche Interior después de saber de su existencia y comprender la amenaza que plantean sus planes, tras extraer psíquicamente la información de los miembros de Caduceo.

Cualquier información adicional sobre la situación que tiene lugar en Borneo Septentrional puede obtenerse en los medios (ver **Actuación independiente** a continuación).

Tyranissh pide a los héroes que vayan a la zona, determinen si la Noche Interior está implicada y en caso afirmativo, que los detengan.

Actuación independiente

Si los héroes han decidido romper completamente con Caduceo, se enteran de la situación en Borneo Septentrional a través de periódicos y otras fuentes. De esta forma acceden a los primeros cuatro puntos de información del resumen de Shapiro (ver **Introducción para los jugadores** en la página 78). También llega a su conocimiento que un equipo de Caduceo (dirigido por Quentin Shapiro) está en camino para combatir el brote.

La Noche Interior podría dirigirse a los héroes. Sus agentes, que se hacen pasar por humanos, informan a los héroes de la situación que dicen haber «descubierto» en Borneo Septentrional. Retuercen la información de tal forma que, según dicen, Caduceo está influyendo en las fuerzas militares de la zona para avanzar en sus planes políticos, ganándose el favor de la Compañía Privilegiada de Borneo del Norte sin importar el coste en vidas humanas.

El entorno

Con la asombrosa altura de 4.096 metros, el monte Kinabalu domina el paisaje en esta zona de Borneo Septentrional. El clima en los alrededores de la montaña depende de la altitud. Hacia la base, el clima es tropical con frecuentes lluvias nocturnas. El rango de temperaturas varía entre 27 °C y 34 °C durante todo el año. Anualmente hay dos estaciones del monzón en la región. La primera, de noviembre a marzo, es mucho más lluviosa que la segunda, entre mayo y septiembre.

Analizador viral

El analizador encaja perfectamente dentro de una caja de un metro ochenta de lado. A primera vista parece una masa confusa de tubos y recipientes de vidrio entretejidos en un sistema de engranajes y aparatos de latón, con un gran panel de control en la parte superior. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito lo identifica como un aparato de tecnología modificada de los hombres serpiente.

En el panel de control hay una fila de diez pequeñas hendiduras con vidrios que se parecen a las placas de Petri, de unos cinco centímetros de diámetro. Cada una contiene muestras de fluidos corporales infectados de diferentes sujetos. Un botón grande al final de la fila de placas inicia el proceso de prueba. Las muestras son introducidas en una serie de tubos diferentes conectados a varios aparatos para someterlas a diversos análisis.

El proceso tarda varias horas en completarse, dependiendo de la complejidad del sujeto a analizar. Al final del mismo, una luz en el centro del panel de control indica el resultado. Una luz roja significa que el análisis no es concluyente y se requieren más pruebas: es necesario un segundo lote de diez muestras que pasarán por un conjunto de aparatos adicionales. Una luz verde significa que el análisis está completo y una serie de ruedas numeradas (en grupos de tres, en tres filas, en el extremo del panel de las placas) gira para mostrar una serie de números. Estos números se buscan en un manual compilado por Caduceo. El manual tiene una extensión de varios volúmenes, cada uno en torno a las mil páginas, con una tipografía muy densa. Los números resultantes revelan las especificaciones técnicas del sujeto infeccioso (letalidad, etapas de infección, periodos de tiempo, etc.), así como la fórmula química para un antídoto, incluyendo una evaluación de su efectividad.

Una copia del manual en varios volúmenes se entrega con el analizador. No es necesario hacer ninguna tirada de habilidad para usar el dispositivo o entender el manual para su propósito previsto.

Las temperaturas descienden a mayor altura en la montaña y pueden alcanzar el punto de congelación en la cumbre. Las temperaturas más bajas en la cumbre van desde –10 °C entre diciembre y enero, aumentando a 3 °C entre junio y septiembre. El paisaje en las laderas de la montaña es una mezcla de praderas abiertas y áreas selváticas. La densidad de la selva varía con la altura hasta dar paso finalmente a la roca desnuda alrededor de la cumbre.

Se puede encontrar una amplia variedad de plantas y árboles en la montaña. Dado el tamaño de la montaña y la variación climática entre la base y la cumbre, cada una de las diferentes regiones es más adecuada para ciertas plantas. Entre los ejemplos están los árboles de la selva tropical en las ricas tierras bajas, los robles de montaña, los rododendros, los bosques de coníferas, las plantas de praderas alpinas y los arbustos atrofiados cerca de la cumbre. También hay muchas especies de plantas carnívoras y orquídeas.

La notable fauna incluye una gran variedad de aves (326 especies), insectos, mamíferos (100 especies), anfibios, reptiles y caracoles terrestres (110 especies). En total habitan la zona unas 4.500 especies entre flora y fauna.

La Compañía Privilegiada de Borneo del Norte

En 1658, el territorio que llegaría a conocerse como Borneo Septentrional fue cedido al sultán de Joló por el sultán de Brunei como un regalo por ayudarle en la guerra civil que había tenido lugar en su país. En 1865, el cónsul de los Estados Unidos en Brunei consiguió un contrato de arrendamiento para el territorio de 10 años, que en 1875 pasaría al barón Gustav von Overbeck, cónsul del Imperio Austrohúngaro. Von Overbeck obtuvo respaldo financiero de los comerciantes coloniales británicos y empresarios Alfred y Edward Dent, pero en última instancia falló en sus intentos de vender el territorio a Italia para su uso como colonia penal. En consecuencia, von Overbeck se fue y dejó el territorio bajo el control de Alfred Dent. Los hermanos Dent se hicieron con un privilegio real en 1881 y fundaron la Compañía Privilegiada de Borneo del Norte (NBCC, según sus siglas en inglés).

Entre 1881 y 1942, la NBCC controló el norte de Borneo de la misma manera que el Imperio Británico administraba sus colonias. La NBCC dividió la tierra en residencias formadas por provincias (más tarde llamadas distritos), dirigidas por los oficiales del distrito. Los oficiales británicos ocupaban los altos cargos mientras que los jefes nativos controlaban los asuntos a nivel local.

En general, Borneo Septentrional disfrutó de estabilidad bajo el control de la compañía; sin embargo, la administración colonial, la implementación fiscal y la pérdida de tierras a manos de las plantaciones controladas por europeos, generaron resentimiento entre la población local. Los policías sijs (reclutados en el norte de la India) mantenían la ley y el orden, aunque el ejército británico (emplazado en el norte de Borneo) podía ser utilizado en caso de que se perdiera el control.

La administración de la compañía y la aplicación de la ley proporcionaron una base para el crecimiento económico donde anteriormente predominaban los conflictos entre tribus y la piratería. Los inmigrantes chinos ayudaron a aumentar la mano de obra, lo que llevó al establecimiento de las industrias de la madera, el tabaco y el caucho.

Cronología: 1933

6 de febrero
El equipo de prospección establece su campamento a cinco millas de Ranau.

27 de febrero
Un deslizamiento de tierra mata a parte del equipo, debilitando las barreras entre mundos.

1 de marzo
El dhole atraviesa la grieta y se refugia en el interior de la montaña. Su llegada se confunde con un temblor de tierra.

3 de marzo
Sahrizan descubre los restos expuestos de la antigua instalación de los hombres serpiente.

6 de marzo
Comienzan a crecer frutos de otro mundo a medida que las Tierras del Sueño ocupan el área alrededor de la grieta. Los agricultores locales lo interpretan como un regalo del espíritu de la montaña.

13 de marzo
El Mundo de la Vigilia recupera el control y los frutos comienzan a marchitarse y morir. Los lugareños creen que el espíritu de la montaña está enojado.

14 de marzo
Los agricultores locales protestan, exigiendo al equipo de prospección que abandone el área.

15 de marzo
Sahrizan contamina el suministro de agua con la Muerte Amarilla.

16 de marzo
Comienzan a manifestarse los primeros síntomas de la Muerte Amarilla.

18 de marzo
Se producen las primeras muertes por la Muerte Amarilla.

19 de marzo
La Compañía Privilegiada de Borneo del Norte establece un cordón militar para contener la propagación de lo que se piensa que es una hepatitis infecciosa.

21 de marzo
La empresa contacta con Caduceo para pedir ayuda cuando aumenta el número de muertes.

Dramatis personae

Los perfiles de estos PNJ se encuentran al final del capítulo.

Quentin Shapiro. 36 años. científico y supervisor de equipo de Caduceo

Shapiro acompaña a los héroes a Borneo Septentrional para realizar las pruebas necesarias que determinen la potencial presencia de la Muerte Amarilla. Será consumido y reemplazado por Sahrizan en un momento posterior del escenario.

Shapiro sigue las órdenes de sus superiores de usar un Dispositivo Haftorang (ver **Apéndice B** en la página 252) si se cumple cualquiera de estos dos requisitos:

- Si la Muerte Amarilla está presente y ha sido modificada genéticamente para durar más de su esperado mes de vida. Como no existe una cura conocida para la Muerte Amarilla (aparte de la **Hibridación**, ver **Apéndice C**), es la única forma de contener un brote antes de que se propague sin control. Aunque no vaya completamente contra los objetivos de Caduceo, puede crear riesgos y complicaciones innecesarias.
- La amenaza de la Noche Interior es demasiado grande para atajarla.

El Dispositivo Haftorang tiene el potencial de destruir toda la zona de cuarentena. A Caduceo no le importa si esto conlleva la muerte de decenas de miles de personas inocentes.

- **Descripción:** Complexión media y vestimenta conservadora. Por lo general tiene la cara roja, suda y le cuesta respirar en el clima cálido de Borneo Septentrional.
- **Rasgos:** Un académico discreto y reservado, que casi siempre está de buen humor. Tiene un sentido del humor muy británico y de vez en cuando suelta algún chiste muy mordaz.
- **Ideas para la interpretación:** Conoce el poder del Dispositivo Haftorang bajo su custodia y esconde su miedo detrás de alguna broma ocasional. Le han ordenado utilizar el dispositivo si se cumplen ciertas condiciones; esta responsabilidad pesa mucho en su conciencia. Buscará constantemente la aprobación por parte de los héroes de que «todos ellos» están haciendo lo correcto.

Sahrizan. hombre serpiente agente de la Noche Interior

Sahrizan empieza tomando la forma de uno de los trabajadores de la granja local. Luego consume a Quentin Shapiro y toma su apariencia. Si Shapiro muriese antes de que Sahrizan pueda tomar su forma, entonces tomará la del capitán Lancaster.



Su intención es causar tantas muertes en la zona de cuarentena como sea posible, utilizando la Muerte Amarilla o el Dispositivo Haftorang, de modo que la barrera entre los mundos se debilite aún más y permita potencialmente que el portal se conecte con Mu. No sabe que el portal no tendrá nunca el suficiente poder como para hacer la conexión, pero continúa impulsado por la esperanza.

- **Descripción:** Sahrizan solo aparece después de reemplazar a Shapiro; por lo tanto, se parece a Shapiro pero no suda nada.
- **Rasgos:** Los mismos que Shapiro mientras se hace pasar por él, aunque con más seguridad. Si bien su engaño tiene que ser lo suficientemente bueno como para no levantar sospechas, actuar exactamente como Shapiro es un problema para su propia misión. Poco a poco se volverá más seguro, centrado y menos emocional, a medida que se acerca al momento del triunfo.
- **Ideas para la interpretación:** Si cualquiera de los lugareños se interpone en su camino, no dudará en ordenar a los héroes que lo maten, aduciendo que son irritantes y prácticamente ya están muertos. Al igual que Shapiro, si los héroes obstaculizan sus planes, les envía a realizar tareas innecesarias e infructuosas para quitarlos de en medio.

Abidin. 29 años. guía local

Abidin trabaja como guía local empleado por los militares británicos para ayudar a Caduceo a moverse por la zona de cuarentena. Asegura tener un amigo o pariente en cada pueblo de esta parte de Borneo Septentrional y tiene una habilidad especial para obtener exactamente lo que necesitan los héroes, aunque de forma más bien ilícita.

- **Descripción:** Desaliñado, con el pelo sucio y despeinado, y con bigote y barba descuidados. Sonríe casi todo el tiempo.
- **Rasgos:** Siempre feliz y dispuesto a ser de utilidad para los héroes, especialmente si le pagan por sus servicios. Un hombre de buen corazón.
- **Ideas para la interpretación:** Si los héroes no consiguen descubrir ciertos acontecimientos que tienen lugar dentro de la zona de cuarentena, Abidin puede informarles de ellos (a través del amigo de un amigo), por un pequeño precio, claro está.

Kazin. 45 años. dueño de una granja

Kazin posee una plantación de tabaco que se encuentra dentro de los límites de la zona de cuarentena. Es el anfitrión involuntario de un colectivo de campesinos de la región que han venido a protestar contra los prospectores de la NBCC. Los campesinos han levantado un pequeño barrio de chabolas que ha paralizado la actividad en la granja de Kazin mientras dura el brote.

- **Descripción:** Viste un traje de calidad en buenas condiciones, sombrero de ala ancha, cabello limpio y una pizca de loción para después del afeitado.
- **Rasgos:** Kazin está convencido de que si realmente pudiese contagiarse de la Muerte Amarilla, ya lo habría hecho. Está más preocupado por el impacto en su negocio que de la posibilidad de morir. No es consciente de que ya está infectado y en la primera etapa.
- **Ideas para la interpretación:** Kazin no es tan religioso como los que se han congregado en sus tierras. Es un hombre de negocios y los manifestantes se los están arruinando. Si quieren protestar, que lo hagan cerca del campamento de los prospectores. Exigirá a los héroes que saquen a los campesinos intrusos de sus tierras.

Richard Clements. 40 años. geólogo

Clements es el jefe del equipo de prospección de la NBCC. Ha descubierto que la región es rica en depósitos de cobre (que suponen una fortuna). Quiere que se levante la zona de cuarentena para poder informar de sus hallazgos a la compañía, ya que cuando lo haga se hará rico.

Clements y su equipo de prospección creen que si los campesinos locales son agrupados y confinados, el brote acabará por desaparecer y así el equipo podrá irse. Es lo que debería estar haciendo Caduceo.

- **Descripción:** Lleva un sombrero Panamá sobre su cabello sucio, gafas con lentes sucias y un traje arrugado. A menudo suda y tiene la cara roja.
- **Rasgos:** Aún no se ha aclimatado completamente al área, por lo que a menudo está irritado y tiene muy mal genio. Su comportamiento avasallador le ha granjeado la enemistad del resto del equipo de prospección.
- **Ideas para la interpretación:** En lo que a Clements respecta, el ejército debería sacarlo junto a su equipo de la zona de cuarentena. Cree que la gente de Caduceo ha venido a hacer un informe que rescinda la orden de cuarentena. Si no es así, amenaza a los héroes (como representantes de Caduceo) con toda la fuerza política de la NBCC; después de todo, la compañía controla el país.

Capitán Lancaster. 35 años. comandante del ejército británico

Lancaster ha sido enviado por la NBCC para hacer cumplir la zona de cuarentena y evitar que el brote alcance Ranau. No le importa que los lugareños se contagien del brote, ya que no los considera especialmente valiosos para la compañía, mientras que, para él, los prospectores de la NBCC deben ser rescatados.

- **Descripción:** Uniforme impecable, sable pulido, cabello peinado hacia atrás y bien recortado, y un fino bigote.
- **Rasgos:** Voz firme y confiada de mando, con un nítido acento inglés. Amable con los héroes, pero despreocupado respecto a los lugareños. Tiene una fría mirada y el aspecto de un hombre que ha visto los horrores del combate en primera línea.
- **Ideas para la interpretación:** Lancaster es un ávido cazador y tiene una colección de trofeos del tiempo que ha pasado en Borneo Septentrional, incluida la cabeza del buopoth que mostrará a los héroes.

Campesinos y prospectores

Los campesinos locales y sus familias poseen granjas en la zona o trabajan en ellas. Muchos han dejado sus hogares para protestar contra las labores de voladura que los prospectores de la NBCC han llevado a cabo, así como para buscar ayuda a raíz del brote de Muerte Amarilla. Ahora están reunidos en la granja de Kazin. Muchos son víctimas de la enfermedad. Su ropa está sucia, gastada y raída. Han vivido en condiciones pésimas durante más de una semana. Los campesinos tienen ropa básica de algodón y no muchas comodidades.

A continuación se recogen algunos nombres propios malayos para utilizarlos en caso de que los héroes quieran hablar personalmente con los campesinos y sus familias.

Hombre: Aiman, Dahari, Eysa, Ghazaly, Jamal, Nizam, Osman, Ramli, Talib, Vasan.

Mujer: Adilah, Bahiyah, Cempaka, Faizah, Halimah, Ida, Karima, Laila, Mahsuri, Yana.

Los prospectores de la NBCC son en su mayoría británicos y dan una impresión de profesionalidad. El calor y las condiciones están acabando con ellos. Quieren salir de la zona de cuarentena lo antes posible, ya que la amenaza de la Muerte Amarilla no debe ser subestimada. Los prospectores visten trajes limpios debajo de los monos de trabajo y tienen acceso a más comodidades que los campesinos locales.

LA MUERTE AMARILLA

La Muerte Amarilla es altamente contagiosa y se propaga con el mínimo contacto físico. El Guardián debería tomar nota de la exposición de cada héroe a la infección, señalando si es mínima, media o alta:

Mínima: El héroe ha sido muy cuidadoso para evitar infectarse. Ha usado guantes y una mascarilla mientras estaba en áreas infectadas. No ha tenido ningún contacto físico con personas infectadas. Ha tenido cuidado de evitar comida o bebida contaminadas.

Media: El héroe no ha tenido especial cuidado de evitar la infección. Ha tenido algún contacto físico con personas infectadas. Ha tenido cuidado de evitar comida o bebida contaminadas.

Alta: El héroe ha estado directamente expuesto a la infección y ha consumido agua infectada, entrado en contacto directo con fluidos corporales infectados o inhalado las esporas de bubones reventados.

Los héroes deben hacer una tirada de **CON** al final de cada día, donde la dificultad depende de la exposición, para determinar si se han infectado:

Mínima: Tirada Normal de CON.

Media: Tirada Difícil de CON.

Alta: Tirada Extrema de CON.

Las etapas de infección

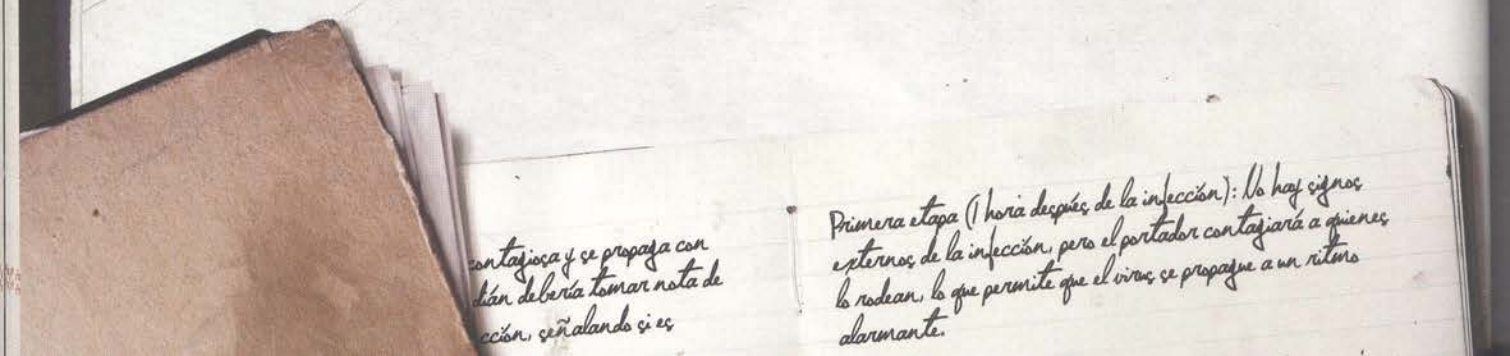
Primera etapa (1 hora después de la infección): No hay signos externos de la infección, pero el portador contagiará a quienes lo rodean, lo que permite que el virus se propague a un ritmo alarmante.

Segunda etapa (24 horas después de la infección): Se asemeja a los síntomas de la hepatitis infecciosa (piel amarilla, náuseas, vómitos, diarrea, etc.). Sin embargo, en la hepatitis infecciosa estos síntomas se manifiestan normalmente entre dos a seis semanas después, en marcado contraste con el rápido avance de la Muerte Amarilla.

Tercera etapa (24 horas después de los primeros síntomas; 48 horas después de la infección inicial): Cada víctima reacciona de forma diferente al virus; tira 1D6 para determinar los efectos de esta etapa:

1. La carne de la víctima comienza a pudrirse, desprendiéndose en grandes pedazos gris amarillento y dejando expuestos huesos y vísceras ictéricos. La víctima pierde 1D4 Puntos de Vida cada hora.
2. La víctima se pudre desde dentro. Pasa sus últimas horas vomitando y tosiendo una sopa rancia de sus órganos internos. La víctima pierde 1D8 Puntos de Vida cada hora.
3. La enfermedad causa fiebre y alucinaciones de naturaleza mística. La víctima sufre revelaciones extrañas sobre los Mitos y la verdadera naturaleza de la realidad. Lógicamente, la víctima se vuelve loca y balbucea desvaríos acerca de entidades más allá de la comprensión humana. La víctima pierde 1 Punto de Vida y 1D10 de COR por hora, pero gana 1 percentil en la habilidad de Mitos de Cthulhu (aunque le queda muy poco tiempo para usarlo).
4. La víctima desarrolla bubones que son, de hecho, semilleros para la propagación de la enfermedad. Estas inflamaciones se hinchan presionando la piel hasta que acaban explotando cada 1D4 horas en una ducha seca de polvo amarillo. La exposición al polvo conlleva una probabilidad elevada de contagiarse la infección. La víctima pierde 1D6 Puntos de Vida cada vez que los bubones explotan.
5. La fiebre destruye las funciones superiores del cerebro, reduciendo la INT de la víctima en 1D20 puntos cada hora. Lo más extraño es que la víctima se siente impelida a moverse; se tambalea con los ojos vacíos, sacudiendo las extremidades en temblores paralizantes y sacudidas anormales. Al llegar a 0 INT, la víctima muere.
6. La víctima supura un pus amarillo por todos los orificios, incluyendo brillantes lágrimas amarillas. El resultado es la muerte por deshidratación. La víctima pierde 1D4 Puntos de Vida cada hora.

Nota: todas las pérdidas de Puntos de Vida, Cordura o características sufridas a partir de la tercera etapa no pueden ser curadas.



LA MUERTE AMARILLA

Tratamiento y cura

El analizador viral (página 80) tarda varias horas en analizar la Muerte Amarilla con éxito (o más bien, hasta que Sahrizan reemplace a Shapiro y se vaya al puesto de avanzada). Los números que se muestran al final del proceso remiten a varias páginas del manual que, juntas, revelan los efectos detallados anteriormente y el resultado de que la infección es definitivamente Muerte Amarilla.

Además, el Analizador Viral revela también que la Muerte Amarilla no ha mutado ni ha sido mejorada; por lo tanto, la enfermedad se consumirá en menos de una semana si la propagación de la infección puede ser contenida. Las personas que se contagien a partir de ese momento se recuperarán por completo; sin embargo, es extremadamente poco probable que alguien ya infectado sobreviva tanto tiempo.

El analizador viral presenta dos fórmulas químicas que pueden ser elaboradas con los suministros de Caduceo sin necesidad de ninguna tirada porque se proporcionan instrucciones detalladas.

La primera fórmula se usa para detectar si un paciente está infectado de Muerte Amarilla, dado que las víctimas no muestran signos externos de infección en la primera etapa. La mezcla química se diluye en agua para que la beba el paciente. Si después de 1 minuto la lengua se ha puesto amarilla, el paciente está infectado. Si no hay reacción después de ese tiempo, el sujeto no está infectado.

Nótese que Caduceo ha suministrado agua en abundancia; sin embargo, a los héroes se les puede ocurrir utilizar el agua local, sin darse cuenta de que el suministro está contaminado. Si la primera fórmula se diluye en el agua local, la vuelve automáticamente amarilla, confirmando la contaminación. Si alguno de los héroes ha bebido del agua local, corre el riesgo de infectarse (comprender las implicaciones conlleva una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D3 puntos). Diluir la primera fórmula en agua no contaminada no produce ninguna reacción.

La segunda fórmula viene acompañada de una nota en el manual indicando que solo se trata de una solución parcial; las víctimas pueden ser tratadas con éxito (y curadas) si se encuentran en la primera o la segunda etapas de la enfermedad. En el momento en que la víctima entra en la tercera etapa, ya no hay esperanza de cura. La medicina creada a partir de la segunda fórmula suprime los síntomas de la Muerte Amarilla durante una semana y anula la capacidad de contagio del portador en dicho periodo. Al final de la semana, el sujeto pasa a la tercera etapa y es muy probable que se produzca la muerte. La repetición de la dosis de la segunda fórmula no tiene ningún efecto.

La descripción que hace el manual sobre la Muerte Amarilla explica que solo hay una forma de salvar a los infectados por la enfermedad una vez que alcanzan la tercera etapa: el sujeto debe someterse a hibridación (ver la página 259, **Apéndice C**). Como los hombres serpiente son inmunes a la Muerte Amarilla, el nuevo sistema inmunológico del híbrido combate sus efectos y lo cura.

Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



La tribu de los dusun

El colectivo de la tribu dusun conforma el grupo étnico más grande de Borneo Septentrional, aproximadamente el 30% de la población. Suelen habitar las colinas y valles de las tierras altas de la región. La tribu se compone de más de 30 subgrupos, cada uno con un dialecto ligeramente diferente, aunque en su mayoría son mutuamente comprensibles.

La mayoría de los dusun se convirtió al cristianismo y al Islam tras el establecimiento del dominio colonial en Borneo Septentrional, aunque algunos siguen practicando el animismo. La tribu en su conjunto es bien conocida por su naturaleza pacífica, hospitalidad y aversión a la violencia. El comercio consiste principalmente en productos agrícolas y forestales. La tribu tiene una ética trabajadora y frugal en lo que respecta a los negocios.

Los campesinos sostienen que el equipo de prospección de la NBCC es directamente responsable de enojar el espíritu de la montaña, en base a sus creencias animistas. Si perciben que los héroes han venido para castigar al equipo o hacerle expiar sus pecados, llegarán a creer que serán exonerados de la Muerte Amarilla.

Escena inicial

En cuanto los héroes hayan terminado los preparativos en Nueva York, el Guardián pasará directamente a esta escena. En ella, los héroes viajan a bordo de un pequeño avión de pasajeros, pocos minutos antes de aterrizar en una pista cercana al cuartel general de los militares que ejecutan la cuarentena. El equipo viaja atado en la parte posterior del compartimento.

El monte Kinabalu se eleva hacia el cielo a la izquierda del avión mientras el aparato se lanza a través de la capa de nubes bajas. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela sombrías formas aladas que vuelan entre las nubes por encima de la montaña. ¡Las formas empiezan a moverse en dirección al avión! Una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito identifica a las criaturas como ángeles descarnados de la noche, habitantes de las Tierras del Sueño.

De repente, seis ángeles descarnados de la noche planean sobre el avión. Están irritados con esta cosa gigante de metal que ruge por encima de la montaña y quieren que desaparezca del cielo. Uno de ellos aparece en la ventana junto a un héroe (uno que haya fallado la tirada de Descubrir), listo para atravesar el casco con su cola en el asalto siguiente. Otro atraviesa la ventana de la parte trasera del avión, aterrizando sobre el equipo de los héroes (en concreto, sobre el Dispositivo Haftorang), con lo que se sueltan algunas cajas y maletas. Dos más hacen lo propio en la cabina y se alejan volando hacia las nubes con el piloto y el copiloto gritando de terror, a menos que uno de los héroes sea el piloto o el copiloto, en cuyo caso se lleva a cabo el combate con los ángeles descarnados, haciendo las tiradas pertinentes para determinar el éxito. Las dos criaturas restantes aterrizan encima del avión, sujetándose con sus colas.

Ejecuta el combate asalto por asalto mientras los héroes estén intentando defenderse del ataque. Los ángeles descarnados de la noche intentarán realizar a continuación sus maniobras de capturar y cosquilleo, sacando a las personas del avión para dejarlas caer desde gran altura. Es muy conveniente que un héroe en esta situación tenga al menos 30 puntos de Suerte para sobrevivir a una muerte segura (ver la página 64 de *Pulp Cthulhu*), o dependerá del audaz rescate de otro héroe. Recoger con el avión a una persona en su caída requiere una tirada Extrema de **Pilotar (Aeronave)** en los siguientes 10 asaltos de combate; de tener éxito, la persona cae sobre el avión, sufriendo 1D6 puntos de daño en el proceso.

Cualquier ángel descarnado de la noche que sufra 6 o más puntos de daño huye para ponerse a salvo entre las nubes y no regresa.

Si el avión pasa un asalto de combate sin piloto, empieza a caer en barrena. Para estabilizarlo es necesario intentar cada asalto una tirada de **Pilotar (Aeronave)** o una tirada Difícil de **FUE**. El fracaso se salda con el avión estrellándose cinco asaltos más tarde, lo que infligirá 4D10 puntos de daño a todos los pasajeros que queden dentro. Los Guardianes más benévolos pueden reducir el daño a 2D10 si a los héroes se les ocurre alguna forma inteligente de reducir el impacto.

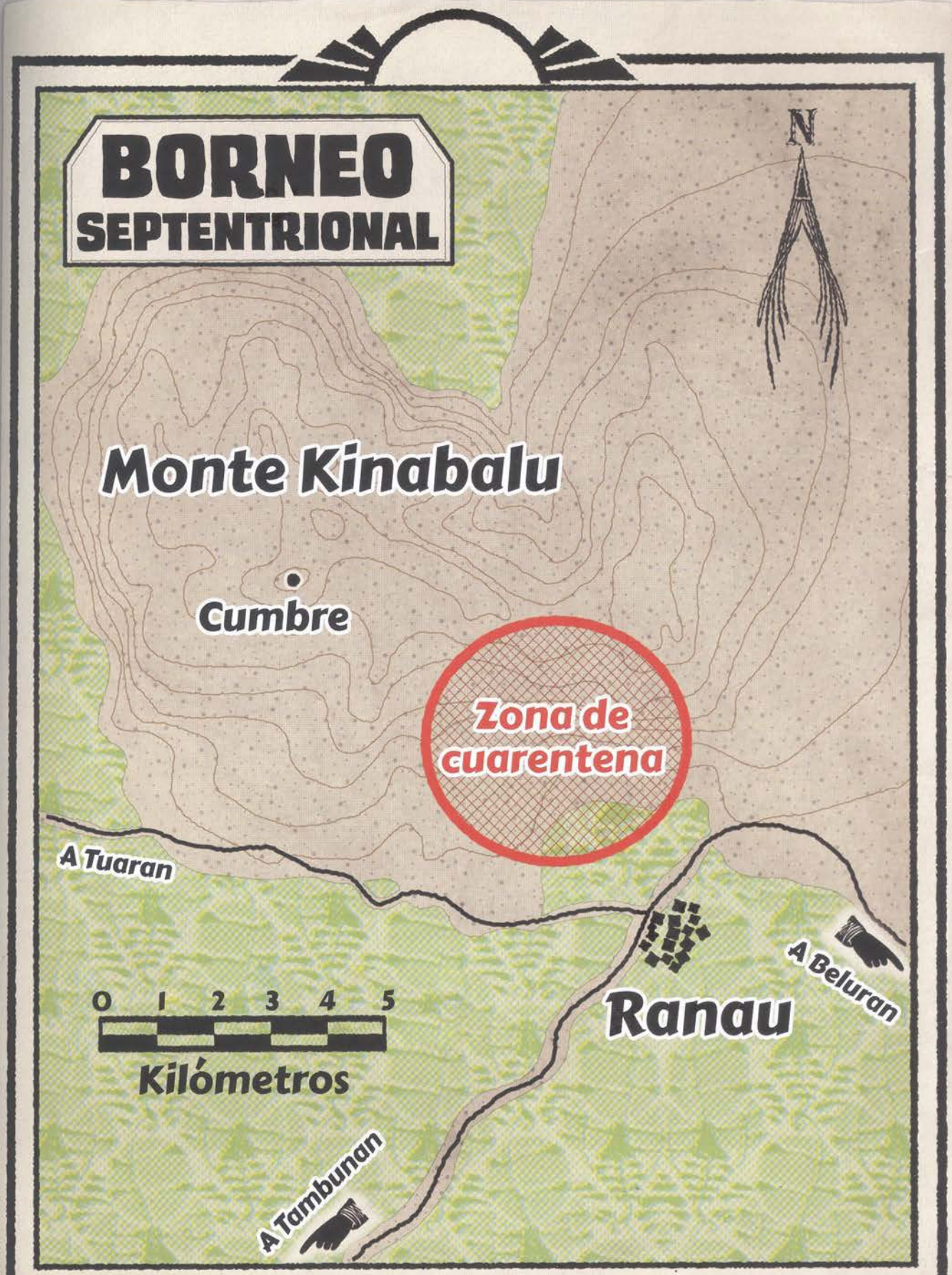
Si los héroes estabilizan el aparato con FUE a falta de la habilidad de Pilotar, el avión no puede ser maniobrado o aterrizar con seguridad. Los héroes tendrán que contactar por radio con la base militar y ser guiados por un piloto desde tierra, lo que requiere una tirada de **Suerte** con éxito del héroe a los mandos. El fracaso en estas circunstancias inflige 2D10 puntos de daño a todos los pasajeros que queden dentro.

En cualquier caso, los héroes se estrellan o aterrizan en la pista de aterrizaje del campamento militar.

El campamento militar

Después de una llegada bastante agitada al campamento militar, el capitán Lancaster recibe a los héroes. Les saluda con grata formalidad antes de ofrecerles la ayuda de sus hombres para descargar (o recuperar) el equipo del avión (o los restos del mismo). En ese momento, Shapiro descubre con horror que el Dispositivo Haftorang ha sido dañado, en principio por el ataque del ángel descarnado de la noche, pero potencialmente también por el accidente. El dispositivo emite un leve tictac.

Shapiro reúne a los héroes para revelarles en privado que deben evaluar rápidamente la situación local y evacuar en las siguientes 24 horas. Entonces la misión habrá terminado. Si le preguntan a qué vienen tantas prisas, revela que el Dispositivo Haftorang es una bomba incendiaria diseñada para esterilizar el área infectada si la enfermedad no puede ser contenida. El dispositivo ha sido dañado, iniciando la cuenta atrás para la detonación. Shapiro no puede desactivar el dispositivo y no hay forma de detener la cuenta atrás. Si los héroes quieren insistir preguntando acerca del dispositivo,


BORNEO
SEPTENTRIONAL
N
Monte Kinabalu
Cumbre
Zona de
cuarentena
A Tuaran
A Beluran
Ranau
0 1 2 3 4 5
Kilómetros
A Tambunan

La vida de un soldado

Los soldados destinados en el campamento mantienen el perímetro de la zona de cuarentena y llevan emplazados en Borneo Septentrional durante un tiempo, así que se han acostumbrado al clima. La mayoría es un grupo alegre; sin embargo, han tenido que disparar sobre algunos lugareños que intentaban salir de la zona de cuarentena. Este hecho, junto con la amenaza de infección, pesa mucho sobre su ánimo. Están un poco nerviosos y empieza a notarse.

pueden obligar a Shapiro con una tirada de **Persuasión** o **Intimidar** para que proporcione más detalles sobre sus características (consulta **Apéndice B** en la página 252); así no será necesario hacer una tirada de **Mitos de Cthulhu** mientras se examina el dispositivo.

Una vez que Shapiro haya compartido la información concerniente al Dispositivo Haftorang, el capitán Lancaster reaparece para explicar que los militares han acordonado el área con éxito, evitando que alguien abandone la zona infectada. Algunos lugareños han intentado irse y los han detenido. Aunque la cosa se está tranquilizando, han disparado a muchos que trataban de escapar. Lancaster ha buscado un guía para los héroes y les presenta a Abidin. Lancaster los invita a almorzar en la cantina de oficiales antes de que se pongan en marcha, ya que descargar el equipo y prepararlo para el transporte hasta la montaña llevará su tiempo.

Desactivar el Dispositivo Haftorang

En términos de la trama, la cuenta atrás para la explosión proporciona una tensión subyacente en el capítulo que ayuda a que la acción fluya con una sensación de urgencia.

Un Dispositivo Haftorang se puede desarmar normalmente con una tirada de **Astronomía**, **Matemáticas** o una tirada Difícil de **INT** (ver **Apéndice B** en la página 252), pero en este caso concreto, el daño que ha sufrido hace imposible su desactivación. El delicado mecanismo se ha desequilibrado de tal manera que cualquier intento de desactivarlo desencadena una detonación inmediata (o acelera la cuenta atrás, a discreción del Guardián). Una tirada de **Ciencia (Ingeniería)**, **Demolición**, **Mecánica** o **Electricidad** con éxito puede confirmar este hecho; en caso de fallar, una tirada de **Psicología** con éxito revela que Shapiro está diciendo la verdad. En resumen, si los héroes comienzan a trastear con el mecanismo, resulta rápidamente evidente que no se puede detener la detonación.

A efectos de las reglas, si los héroes intentan cualquier tirada típica para desarmar el dispositivo, independientemente de si tienen éxito, se darán cuenta de que lo harán detonar si siguen manipulándolo. Si tienen éxito en la tirada, entienden cómo funciona el mecanismo normalmente y pueden activar/desactivar otro Dispositivo Haftorang en el futuro sin necesidad de una tirada de habilidad. Además, el héroe en cuestión podría dañar otro dispositivo de manera similar en el futuro (con una tirada Difícil de **Mecánica**) para asegurarse de que no se pueda desactivar una vez activado; por otra parte, un fracaso en la tirada podría provocar una detonación prematura, a discreción del Guardián.

Cena en la cantina

Durante el almuerzo, Lancaster deleita a los héroes con historias de caza y continúa contándoles que, dos noches atrás, un soldado de servicio a lo largo del perímetro del cordón pudo oír un animal grande que se movía entre la maleza y lo mató de un tiro. Era una bestia inusual, que no se parecía a nada que Lancaster haya visto nunca y cree que es nativa de la isla. El capitán mandó despellejar al animal y señala a la cabeza, que está montada en la pared de la cantina. Lancaster dice que el cocinero ha encontrado que la carne de la bestia es de una calidad excepcional, similar al bistec.

Nota para el Guardián: *La criatura era una hembra de buopoth (ver* **Buopoth afligido** *en la página 92) que había descendido sin rumbo de la montaña.*

La cena de los héroes consiste, claro está, en bistec (de buopoth). El Guardián debe anotar qué héroes comen bistec de buopoth, puesto que tendrá relevancia más tarde. No hay efectos negativos por comer la carne; huele y sabe exquisita. Una tirada de **Naturaleza** o **Ciencia (Zoología)** revela que la cabeza montada no se parece a nada que el héroe pueda recordar de su experiencia o los libros de zoología que ha leído. ¡Quizás se trate de una especie no descubierta! Una tirada de **Mitos de Cthulhu** o **Saber onírico** con éxito identifica la criatura sin duda alguna como un buopoth.

El cordón

Los héroes reciben prestados un par de vehículos blindados, capaces de atravesar las pistas de tierra hasta la montaña. Cuando los héroes están preparándose para irse, oyen gritos provenientes del cordón en el exterior del campamento. Una de las campesinas locales cruza la pradera tambaleándose desde la línea de árboles hacia los soldados. Parece tener veinte y muchos años, y su vestido está hecho jirones y manchado de sangre. Tiene la frente llena de sudor y suplica (pidiendo ayuda) en malayo.

Si los héroes se acercan para observar la escena, una tirada de **Descubrir** con éxito revela que tiene bubones amarillos bajo las axilas y en el interior de los muslos, visibles a través de la ropa andrajosa. Continúa acercándose a los soldados.

Nota para el Guardián: *La campesina pasa por la tercera etapa de la Muerte Amarilla. Los soldados le dispararán si los héroes no intervienen a tiempo. Si le permiten acercarse a menos de un metro y medio de cualquier persona, de repente grita de agonía cuando explotan los bubones, muriendo como consecuencia. La lluvia de polvo amarillo alcanza a cualquier persona que se encuentre a menos de metro y medio.*

Entrar en la zona de cuarentena

Shapiro quiere subir a la montaña tan rápido como sea posible y ordena a los héroes que lo acompañen. Insiste en llevarse el Dispositivo Haftorang consigo porque no quiere perderlo de vista. Abidin le muestra el camino al grupo mientras ascienden por la pista. El viaje hasta la granja dura aproximadamente media hora.

Tras una curva sin visibilidad, los héroes ven que una parte de los árboles han sido derribados a ambos lados de la carretera. El daño parece muy reciente. Si los héroes se detienen a inspeccionar, advertirán unas huellas enormes (de aproximadamente 1 metro de largo) al otro lado de la carretera, y profundos arañazos en el tronco de los árboles caídos, como los que dejaría una garra de tamaño considerable. Abidin no tiene explicación para el fenómeno.

Nota para el Guardián: *Durante la noche, un gug se abrió camino y arrancó los árboles mientras vagaba por la zona.*

Si los héroes quieren seguir las huellas, Shapiro intenta disuadirlos diciendo que tienen un trabajo que hacer en muy poco tiempo. Si insisten, no los detendrá y continuará con Abidin hacia la granja (ver a continuación). Las huellas conducen al borde del **bosque de las Tierras del Sueño** (ver la página 91), donde se puede encontrar a su autor.

La granja

El camino de tierra llega a una bifurcación: a la izquierda se encuentra el campamento de prospección de la NBCC y a la derecha la plantación de tabaco de Kazin, donde se han reunido los campesinos locales. Alrededor de una casa típica de plantación que domina los campos de tabaco se amontonan tiendas y otros refugios improvisados, rodeados de selva por todos lados. Al lado del edificio hay un viejo camión. En el campamento permanecen aproximadamente doscientos lugareños, aunque docenas de tiendas están vacías porque sus antiguos ocupantes han fallecido.

Kazin se acerca a los héroes y le estrecha la mano a quien parezca estar a cargo. El dueño de la granja pasa actualmente por la primera etapa de la infección y puede contagiarla, pero por lo demás parece saludable. Cualquier héroe que tenga algún contacto físico con él debe hacer una tirada para evitar la infección (ver **La Muerte Amarilla** en la página 84).

Aunque Kazin se comporta de forma bastante amable, exige saber rápidamente cuánto tiempo tardarán los héroes en echar a los manifestantes de su propiedad. Quiere que su granja esté operativa de nuevo y aunque no es ajeno al hecho de que la gente está muriendo, está harto y ya no le importa. Cree que si los manifestantes desaparecen de sus tierras, se reducirá el riesgo de infección para sus trabajadores y enfatiza fuertemente este punto.

Cuando un héroe hable con los campesinos, le dirán rápidamente que no piensan marcharse hasta que el equipo de prospección se retire del área. Los manifestantes están enfadados y no responderán a ofertas de negociación ni amenazas de devolverlos a su tierra. Cuanto antes se vayan los prospectores, antes se apaciguará el espíritu de la montaña y todo volverá a la normalidad.

Usa cualquier interacción con los campesinos para informar a los héroes del milagroso crecimiento de los productos locales y su posterior marchitez. Si los héroes se interesan, recibirán indicaciones para dirigirse hasta un área en la ladera de la montaña donde crece la extraña fruta y que, a su vez, les conduce hasta la zona afectada por las Tierras del Sueño.

Nota para el Guardián: *No se espera de los héroes que solucionen el conflicto entre los manifestantes, Kazin y el ejército. Si intentan llegar a alguna forma de acuerdo, el Guardián puede recompensarlos si quiere por alcanzar soluciones ingeniosas.*

Tiendas hospital

Un camino que sale de la casa principal y pasa por el centro de los campos de tabaco conduce hasta una pequeña serie de tiendas de campaña donde se lleva a los lugareños más enfermos antes de morir. El hedor a enfermedad y muerte se cierne sobre el área. Los que ya no pueden caminar yacen en hileras de camas improvisadas. Los infectados muestran varios síntomas de la Muerte Amarilla (tercera etapa). Los hombres y mujeres de la zona cuidan de los enfermos a pesar de no tener conocimientos médicos y muchos de ellos se han infectado. Allí hacen todo lo posible para aliviar el sufrimiento, pero para un observador exterior, es una tarea desesperada.

Se ha excavado una larga zanja, escondida justo dentro de la línea de árboles y más allá de las tiendas, para enterrar los cuerpos envueltos en lino de aquellos que han sucumbido a la enfermedad. La fosa común está empezando a desbordarse con las docenas de cadáveres que se amontonan unos sobre otros.

Muda, un niño cuyos padres murieron a causa de la Muerte Amarilla, está sentado en el exterior de una de las tiendas hospital. Se dedica a ayudar trayendo agua de un pozo cercano, que se usa para bajar la temperatura de los enfermos. Sin embargo, pasa la mayor parte del tiempo con la mirada perdida en el horizonte. Una tirada de **Psicología** con éxito confirma que el niño está traumatizado por estar rodeado de tanta muerte. Si los héroes dedican algo de tiempo a hablar con él, les dice que ha visto cómo un espíritu maligno envenenaba el pozo de agua, pero que sus padres no le creyeron. Describe al espíritu maligno y lo llama «la serpiente que caminaba». Si los héroes se deciden a investigar, descender por el borde de piedra del pozo no es un gran desafío. Una tirada de **Descubrir** con éxito encuentra un tubo de ensayo sin tapón tirado en el agua turbia; en su momento contenía el arma biológica Muerte Amarilla.

Nota para el Guardián: *Muda pudo ver a Sahrizan verter el arma biológica en el agua potable.*



Shapiro invade una de las tiendas y almacena en su interior el Dispositivo Haftorang, monta el analizador viral y comienza a tomar muestras de sangre de los infectados. Ordena a los héroes que le dejen trabajar tranquilo, e insiste en que puede encargarse del análisis mientras ellos averiguan si la Noche Interior está operando en la zona. Después se le puede ver tomando muestras de sangre y retirándose a la tienda para trabajar con el analizador viral. En cuanto los héroes se han ido, Sahrizan se desliza en la tienda sin ser visto y consume a Shapiro, tomando su apariencia. Cuando los héroes vuelvan a encontrarse con Shapiro, se tratará de Sahrizan.

El equipo de prospección

Un grupo de manifestantes cierra el paso en el camino de tierra que conduce al campamento de prospección mientras que otros se sitúan a lo largo de la cerca unida con cadenas que se ha colocado alrededor del perímetro. Algunos manifestantes muestran signos de estar entrando en la segunda etapa de la infección. El Guardián decidirá lo activos que se muestran los campesinos en su protesta y, por lo tanto, el problema que representan para los héroes cuando se acerquen.

El campamento se compone de una serie de cabañas temporales, levantadas formando una herradura. Algunas están dedicadas al almacenamiento de equipo, mientras que otras albergan dormitorios, duchas y comedores. Una cabaña se usa como unidad médica. Hay dos camiones Ford Modelo A estacionados en el claro central. Quedan aproximadamente treinta miembros del equipo de prospección en el campamento.

Un par de guardias en la entrada principal, armados con rifles, permiten el acceso a los héroes y luego van a buscar al jefe del equipo, Richard Clements. Uno de los guardias tiene la tez muy pálida y se tambalea. Si un héroe se le acerca demasiado, de repente el guardia le vomita órganos licuados encima, se derrumba y muere. El cuerpo es rápidamente trasladado a la cabaña médica.

Clements llega poco después, preocupado por el guardia, pero feliz de ver a los héroes. Pregunta educadamente cuánto tiempo les llevará regresar con todos a Ranau. Cree que con la llegada de los héroes se ha levantado la cuarentena. Clements se niega a aceptar que los héroes están allí con otro propósito que no sea sacar a su equipo de la zona. Si los héroes le responden diciendo que no tienen autoridad para evacuar a nadie, automáticamente pierde

los estribos y recurre a amenazas, diciendo que la Compañía no verá con buenos ojos este atropello. Se pueden usar habilidades interpersonales o **Crédito** para calmarlo por un tiempo. Al igual que la situación en la granja de Kazin, la obstinación de Clements no es un problema resoluble, sino otra forma de presionar más a los héroes.

Si los héroes logran calmarle, les cuenta su visión de lo sucedido. Culpa a los lugareños de propagar la enfermedad. Diez miembros de su equipo han muerto por la Muerte Amarilla, incluido el médico. Como consecuencia, no tiene personal médico y los cinco hombres que están en la cabaña médica no sobrevivirán a la noche.

Diez cruces improvisadas se alinean frente a la parte trasera de la cerca, marcando el lugar donde han sido enterrados los muertos del equipo de prospección. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela que la superficie de las tumbas recién excavadas está un poco hundida cuando debería estar elevada respecto al suelo. Si los héroes quieren excavar las tumbas, Clements se opone inicialmente, pero ante la anormalidad de la tierra hundida, permitirá que los héroes investiguen.

Desenterrar las tumbas es un trabajo agotador en el clima húmedo y caluroso. Pronto se descubre que todos los cuerpos enterrados han desaparecido. Aparecen extraños túneles conectados a las tumbas que parecen continuar hacia el interior de la tierra. Son un poco estrechos para los héroes que sean más grandes que la media, pero si alguien recorre uno de ellos, encuentra que el túnel asciende hasta salir al exterior al otro lado de la cerca perimetral del campamento, en medio de la selva. En ese mismo lugar, una tirada de **Descubrir** o **Seguir rastros** con éxito detecta huellas inusuales de pezuñas que conducen desde el túnel hacia el bosque. Las huellas son similares a las de una cabra y grandes, de entre 12 y 20 centímetros, aproximadamente.

Nota para el Guardián: *Los túneles han sido excavados por gules para robar los cadáveres. Se pueden seguir sus huellas (con una tirada de* **Seguir rastros***) a través de la densa selva hasta que se convierte en el bosque de las Tierras del Sueño (ver a continuación). Al final, las huellas conducen hasta las madrigueras de los gules (ver* **Las madrigueras de los gules** *en la página 93).*

Pruebas de juego

Uno de los grupos en las pruebas de juego se interesó excepcionalmente por la actividad de los gules. Estaban convencidos de que la desaparición de los cuerpos era obra de la Noche Interior, y establecieron una vigilancia y trampas para tratar de atrapar a los ladrones de cuerpos. Finalmente capturaron a uno de los gules e intentaron interrogarlo, lo cual acabó muy mal.

El bosque de las Tierras del Sueño

Si los héroes se dirigen hacia el norte, ya sea desde el campamento del equipo de prospección o desde la granja de Kazin, llegarán a una densa selva que asciende por la ladera de la montaña. Durante la primera hora del viaje, el olor a fruta podrida flota en el aire con creciente insistencia. Es fácil encontrar muestras de fruta podrida a medida que los héroes se acercan al bosque de las Tierras del Sueño. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** o **Saber onírico** con éxito identifica la vegetación como nativa de las Tierras del Sueño.

Una serie de sencillas pistas (que no requieren tirada alguna) sirven para orientarse por el bosque. Algunas son huellas de pezuñas que conducen hasta **Las madrigueras de los gules** (página 93); pero hay un conjunto de huellas diferentes, más esbeltas y parecidas a garras, que se pueden relacionar con hombres serpiente, dejadas por Sahrizan en su viaje de ida y vuelta al puesto de avanzada.

Al seguir cualesquiera huellas, la cubierta arbórea se hace más densa. Un débil resplandor verde azulado brilla en la penumbra de más adelante, producto de los musgos que se adhieren a los árboles de formas singulares y de plantas extrañas del sotobosque. Es una visión hermosa e inquietante. A partir de este lugar, no se vuelve a escuchar ningún sonido de vida salvaje que no sean crujidos ocasionales, que parecen resonar alrededor de los héroes como si algunos pequeños animales los acechasen silenciosamente. Una tirada Difícil de **Descubrir** con éxito permite ver por el rabillo del ojo algo parecido a un roedor. Los héroes pueden ser emboscados por un grupo de zoogs ansiosos de carne humana, a discreción del Guardián. En cuanto los zoogs encuentren a sus oponentes demasiado peligrosos, desaparecerán en la maleza; su principal objetivo es realizar un ataque muy rápido a uno de los héroes que viaje en la parte posterior del grupo o que se haya separado de sus colegas por un momento.

Los zoogs son criaturas pequeñas, parecidas a roedores. De sus hocicos cuelgan pequeños tentáculos que ocultan hileras de afilados dientes. A estas criaturas les gusta excavar madrigueras en el suelo, pero también hacen casas en los troncos de los árboles. Aunque se alimentan sobre todo de hongos, les gusta la carne. Son inteligentes y astutos, y se unen en manadas para rastrear y atacar presas grandes; son criaturas desagradables y completamente retorcidas.

Cuando los héroes se aventuren por el bosque de las Tierras del Sueño, experimentarán dos posibles encuentros: un buopoth afligido y un gug hambriento. Además, si siguen las huellas de Sahrizan en dirección al puesto de avanzada, pasarán por un área habitada por una araña de Leng. Los perfiles de todas estas criaturas, así como de los zoogs, se pueden encontrar al final del escenario.

Buopoth



Buopoth afligido

A lo lejos se escucha el ruido de algo grande pisoteando el sotobosque. Se trata de un buopoth macho buscando a su compañera (la hembra muerta por los soldados hace dos noches). Si alguno de los héroes consumió carne de buopoth en el campamento militar, el macho percibe el aroma y enloquece de ira, atacando a cualquiera que participase del festín. Lucha hasta la muerte, cargando y pisoteando. Si nadie consumió la carne, la bestia está claramente triste y no atacará a los héroes a menos que sea provocada.

Los buopoth son semejantes a elefantes, debido a su probóscide parecida a una trompa y su tamaño (son un poco más grandes que un caballo). Su piel verde y malva es suave y parecida al fieltro. De su espalda surgen dos hileras de protuberancias romas como una especie de espina dorsal. Sus orejas son más parecidas a las humanas que a las de los elefantes. Sus ojos son grandes y muestran una inteligencia desconcertante. Un suave y melodioso trompeteo advierte de su cercanía.

Gug hambriento

Una tirada de **Escuchar** con éxito detecta el sonido de pesados pasos que se acercan hacia los héroes. Si estos no se ocultan rápidamente, pídeles que hagan una tirada de **Sigilo**, o de lo contrario, unos instantes después aparece un gug a través de la penumbra del bosque. Cualquier héroe a la vista le parece una comida apetitosa. Es probable que los héroes ocultos que fallen una tirada de **Cordura** atraigan involuntariamente la atención de la monstruosa criatura con un grito o un jadeo que no pueden evitar.

El gug es enorme, de aproximadamente seis metros de alto, con cuatro brazos rematados en garras terribles y una boca vertical rodeada de dientes afilados como cuchillos. Su cuerpo está densamente cubierto de pelo grueso. Es un oponente cruel y peligroso que seguirá incansable el rastro de cualquier presa que se le escape. Si pierde la mitad de sus Puntos de Vida, se retira al bosque en busca de presas más fáciles.

Araña de Leng

Si los héroes siguen el rastro de Sahrizan, llegan a un área con gruesas telarañas tejidas entre los árboles, claramente después de formarse las huellas. Es posible que un héroe perseguido por el gug o el buopoth se meta corriendo en una de estas grandes telarañas sin querer. Puede hacer una tirada de **Esquivar** o **Suerte**, a discreción del Guardián. Una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** o **Saber onírico** recuerda que los creadores de estas telarañas son las temidas arañas de Leng.

Si un héroe se queda atrapado en los filamentos pegajosos, necesita realizar una tirada Extrema de **DES** para evitar que se generen vibraciones en los filamentos que alerten a la araña. Del mismo modo, los héroes que intenten abrirse paso a través de las telarañas para seguir las huellas del hombre serpiente, necesitan realizar una tirada Extrema de **DES** para que la araña no aparezca en busca de comida. La araña es alertada con que uno solo de los héroes falle la tirada.

Combatir dentro de una telaraña impone un dado de penalización a todas las tiradas físicas y de combate, porque los héroes se enredan en los filamentos pegajosos. Librarse de ellos requiere una tirada Difícil de **FUE**.

Los héroes pueden intentar eludir el área cubierta de telarañas e intentar encontrar las huellas en el otro lado del dominio de la araña; para ello es necesario superar una tirada de **Sigilo** con la que rodear la zona arrastrándose o, de lo contrario, la araña percibe el movimiento y aparece en busca de comida.

Las arañas de Leng son enormes (del tamaño de un automóvil), con cuerpos violáceos hinchados y largos, de patas erizadas. Sus abdómenes son de un pálido violeta moteado que se vuelve índigo en el cefalotórax, y sus patas y quelíceros son negros. Inteligentes y muy peligrosas, desean más que nada una comida fácil. Si las presas se defienden e infligen heridas graves, estos monstruosos arácnidos huyen hacia los árboles. Las presas atrapadas en la telaraña son otra cosa y pueden disponer de ellas a placer.

Nota para el Guardián: *Por defecto, hay una araña de Leng viviendo en el bosque; el Guardián puede aumentar la amenaza a dos arañas si la primera es despachada fácilmente por los héroes.*

Cuando los héroes abandonan los dominios de la araña, emergen del bosque en un claro (ver **Los acantilados** más adelante).

Las madrigueras de los gules

Si los héroes siguen el rastro de los gules, llegan hasta una serie de agujeros en el suelo que descienden en la tierra. La mayoría de estos túneles son tan grandes que cabe un ser humano gateando, o incluso caminando en cuclillas en algunos puntos. Todos parecen haber sido excavados con garras en la tierra compacta y en algunos lugares hay raíces colgando de las paredes. Los túneles convergen en otra galería más grande que fue excavada por el dhole a través del lecho de roca.

A medida que los héroes se adentran en las profundidades, pueden escuchar movimientos más adelante. Al final acaban por llegar a un túnel de unos sesenta metros de ancho (el túnel del dhole), que está recorrido por enormes crestas. Seis gules brincan, chillan y roen alegremente en su interior los huesos robados de los muertos por la Muerte Amarilla.

Estos gules no son de naturaleza hostil. Fueron atraídos por el fuerte aroma de la muerte y prefieren huir y evitar un combate, aunque si se les provoca, luchan con ferocidad.

A menos que alguno de los héroes hable la lengua de los gules, una tirada conjunta de **Suerte** con éxito implica que uno de los gules habla inglés. El gul estará dispuesto a conversar si los héroes demuestran que no tienen intención de hacerles daño.

Cuando el Guardián interprete al gul, debe tener en cuenta la naturaleza inhumana de estas criaturas. El gul puede comentar (de manera encantadora) lo sabrosos que parecen los ojos de los héroes o lo tierna que huele su carne, etc. Los gules no aparecen aquí como una amenaza en combate, sino para poner nerviosos a los personajes.

Si los héroes causan una impresión particularmente buena (con una tirada de **Charlatanería**, **Encanto** o **Persuasión** con éxito), los gules pueden ofrecerles carne de cadáver para comer. Los héroes deben tener cuidado de no ofender a los gules si rechazan la oferta (con lo que tendrían que hacer otra tirada de habilidades sociales). En el improbable caso de que acepten la oferta, deben hacer una tirada Extrema de **CON** para evitar vomitar la carne contaminada.

Los gules explican que llevan décadas excavando aquí sus madrigueras porque la barrera con las Tierras del Sueño se ha debilitado durante siglos. Aunque no saben por qué las barreras son tan frágiles, hace poco sintieron que disminuían aún más. Recuerdan, no sin cierta alegría, que un dhole atravesó violentamente la barrera desde los niveles más profundos de las Tierras del Sueño. Poco después los humanos comenzaron a morir, proporcionando a los gules uno de los festines más grandes que han disfrutado en décadas. Destacan el hecho de que no son los responsables de la enfermedad que mata a los humanos ni de la llegada del dhole.

Es imposible persuadir a los gules para que desistan de su festín, pero están dispuestos a indicar a los héroes la dirección por la que el dhole irrumpió en el Mundo de la Vigilia. Siguiendo sus instrucciones, los héroes recorren varios túneles que les conducen de vuelta a la superficie, cerca de los acantilados (ver más adelante).

Si los héroes deciden descender por el túnel y adentrarse en las profundidades de la montaña, viajan durante una hora antes de llegar a encontrar enormes formaciones rocosas que recuerdan a las que dejan los gusanos, pero de tamaño descomunal. El túnel se abre a una vasta caverna donde se puede ver al dhole en su terrible gloria destructora de Cordura. Se desliza por el borde de la caverna devorando grandes cantidades de roca y no muestra interés por los héroes, a menos que hagan algo significativo para atraer la atención del monstruo. Es fácil ver que solo una potencia de fuego increíble podría destruir a la bestia (el Dispositivo Haftorang podría tener la suficiente como para lograrlo).



Gul

Los acantilados

Si los héroes siguen las huellas de Sahrizan hasta salir del bosque o toman la ruta que atraviesa el túnel del dhole hasta la superficie, llegan a un claro bajo la escarpada pared de los acantilados. Formas oscuras se aferran a este, repartidas por la parte superior: los nidos de los ángeles descarnados de la noche. Los héroes no alcanzan a discernir la naturaleza de las formas oscuras desde donde están; sin embargo, mirando hacia arriba pueden ver una gran abertura hexagonal, la entrada expuesta al antiguo puesto de avanzada de los hombres serpiente.

Los túneles del dhole se adentran en el subsuelo a ambos extremos del claro, bordeando la pared del acantilado. Uno de ellos conduce a las madrigueras de los gules y es fácilmente transitable. El otro es una caída en vertical que desciende a la oscuridad durante cientos de metros. Aquí es por donde el dhole irrumpió en el Mundo de la Vigilia. El dhole salió disparado del agujero y devoró una sección de la ladera de la montaña, formando la pared del acantilado y dejando expuesta la entrada del puesto de avanzada antes de descender para abrirse camino devorando hasta las profundidades de la montaña. Poco después, los ángeles descarnados de la noche se sirvieron de las múltiples protuberancias para asentarse.

No hay un camino claro que ascienda por la pared del acantilado, pero parece fácil de escalar, como lo demuestran las huellas de Sahrizan (marcas de garras que se pueden apreciar en diversos asideros). No es necesario hacer una tirada de Trepar para ascender por la pared del acantilado, ya que hay muchos asideros; sin embargo, si los héroes desean hacer una tirada de **Trepar** y tienen éxito, alcanzan rápidamente la entrada del puesto de avanzada y evitan llamar la atención de los ángeles descarnados (ver a continuación). De lo contrario, necesitan hacer una tirada de **Sigilo** para evitar ser vistos por los ángeles descarnados que descansan cerca. Si alguien falla la tirada de **Sigilo**, 1D6 ángeles descarnados abandonan sus nidos y se abalanzan volando sobre los héroes. Al igual que en la **Escena inicial** (página 86), si algún ángel descarnado pierde 6 PV o más en combate, huye volando en busca de seguridad y no regresa.

El puesto de avanzada

El corredor hexagonal de unos tres metros de alto conduce al interior de la montaña. Las paredes y el suelo blanco carecen de cualquier rasgo distintivo, pero emiten una luz opaca que proporciona suficiente iluminación para ver a medida que los héroes se aventuran dentro. El corredor conduce directamente a la sala del portal, una gran sala hexagonal de seis metros de altura. En el centro de la habitación se erige una pirámide escalonada de seis lados construida en metal pulido (parte de la fuente de energía, aún funcional, que alimenta los restos del puesto de avanzada). Sobre la pirámide hay dos contornos hexagonales girando en el aire; ambos forman el portal y cuando coinciden en la misma posición, dejan de girar y quedan fijados para abrir el portal.

Hay otras dos salidas. Una conducía en el pasado a las profundidades del complejo, pero ahora está bloqueada por una pared de roca sólida. La otra salida lleva hasta una sala de control, que también es hexagonal, en la que hay paneles de control en cinco de las paredes. Una gran pantalla cubre las tres paredes opuestas a la puerta. Varios símbolos y glifos serpentinos aparecen en los paneles de control y sus alrededores, sugiriendo que la instalación está asociada a los hombres serpiente. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito reconoce el lenguaje como naacal, que fue utilizado por los hombres serpiente del pasado remoto.

Una tirada Difícil de **Electricidad** (Normal para los héroes que posean el talento Ciencia insólita) activa la pantalla, que muestra un mapa del mundo como era milenios atrás. Hay varios puntos señalados en el mapa que indican las ubicaciones de otras instalaciones de los hombres serpiente a las que se podía viajar a través del portal. El número y la ubicación de estos otros puestos de avanzada quedan a discreción del Guardián y pueden servir como posibles semillas de aventura para futuros escenarios. Una ubicación es más fácilmente identificable, la que se encuentra emplazada en lo que hoy en día es Islandia (ver el **Capítulo 5: Islandia**).

Otra tirada Difícil de **Electricidad** (Normal para los héroes que posean el talento Ciencia insólita) activa el portal dañado; se puede oír el sonido de chirridos provenientes de la sala del portal. Dos asaltos después, se abre el portal. Los héroes presentes en la sala del portal pueden ver cómo los dos contornos hexagonales se mueven para coincidir y cuando quedan fijados, una nada oscura se forma en el centro entre ambos.

Cuando los héroes miran a través del portal, son testigos de un nivel de la realidad que está por debajo de las Tierras del Sueño, donde los dholes lo han consumido casi todo. Una tirada de **Descubrir** detecta algo titánico que se mueve en la oscuridad: un dhole de paso. Pide una tirada conjunta de **Suerte**. Si el resultado es un fracaso, el dhole percibe la luz que entra desde la sala del portal e intenta extinguirla, se hace claramente visible y provoca una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1D4/1D20 puntos. El siguiente asalto realiza un ataque de baba que se introduce en la sala, desconecta el portal y afecta a los héroes presentes, a menos que hagan una tirada de **Esquivar** con éxito.

Cualquier ser vivo alcanzado por la flema quedará aturdido y no podrá respirar, con lo que debe hacer una tirada de **CON** cada asalto. Si falla la tirada de CON, sufre 1D6 puntos de daño cada asalto posterior hasta que la víctima muere o hasta que logra respirar (la dificultad de la tirada de CON aumenta a Difícil si el héroe se encuentra en un estado de cansancio físico, como intentando liberarse de la baba). Además, la baba cáustica causará 1 punto de daño al héroe por cada asalto que pase atrapado en ella. Para salir de la masa de baba hay que superar una tirada Difícil de **FUE**, que se reduce a Normal si el afectado recibe ayuda de otros héroes libres de la flema.

Una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito determina que la tecnología de este portal es la responsable del debilitamiento de la barrera entre las dimensiones y que la barrera se vería fortalecida con la destrucción del portal. Los héroes pueden colocar explosivos en la



fuente de alimentación de la pirámide (con una tirada de **Demolición**) para destruir el portal, o intentar sobrecargarla (con una tirada Difícil de **Electricidad**, o Normal para los héroes que posean el talento Ciencia insólita). El Guardián debería estar abierto a soluciones creativas. La explosión resultante podría afectar solamente a la sala del portal y los héroes se refugiarían en el corredor que conduce a la pared del acantilado. Si los héroes logran destruir el portal, se cierra la grieta. Las criaturas y el paisaje de las Tierras del Sueño vuelven al lugar del que provienen, incluido el dhole, así como los ángeles descarnados, que ya no serán un problema cuando los héroes desciendan por el acantilado.

El Guardián puede determinar que Shapiro/Sahrizan llega al puesto de avanzada al mismo tiempo que los héroes. Encontrarás algunas sugerencias al respecto en **Seguir el rastro de Sahrizan**, a continuación.

Nota para el Guardián: *El Dispositivo Haftorang podría destruir el portal (y muchas más cosas), pero los héroes tendrán que quitárselo primero a Shapiro/Sahrizan.*

Seguir el rastro de Sahrizan

Sahrizan, ahora disfrazado de Shapiro, se da cuenta de que el Dispositivo Haftorang podría causar la cantidad de muertes requerida para dañar las barreras entre mundos tanto como para abrir un portal a Mu. Cree que los restos del puesto de avanzada lo protegerán de la explosión, pero está equivocado; el poder de Cthugha se extenderá a través de la instalación, así como por las madrigueras de los gules y los túneles del dhole bajo tierra.

Dado el tamaño del Dispositivo Haftorang, moverlo y esconderlo resulta difícil. Shapiro/Sahrizan opta por dejarlo cubierto con una manta en la tienda hospital de la granja de Kazin, al lado del analizador viral, adelanta la cuenta atrás y luego se dirige hacia el puesto de avanzada para esperar la explosión resultante e intentar a continuación abrir el portal a Mu.

Los héroes podrían encontrarse y enfrentarse con Shapiro/Sahrizan de diversas formas:

- Los héroes que pasen algún tiempo tratando con los lugareños y el equipo de prospección en lugar de explorar los alrededores pueden descubrir que Shapiro ha desaparecido, ya sea cuando vuelvan al campamento o porque se lo dice Abidin. Además, el analizador viral ha terminado su análisis y los resultados pueden ser decodificados. Al entrar en la tienda, hay signos evidentes de una lucha, junto con gotas de sangre (de Shapiro) en la tapa de un baúl. Dentro del baúl hay una pila de huesos, con algunos restos de carne y sangre adheridos. Es todo lo que queda de Shapiro después de haber sido consumido por Sahrizan, cuyas huellas pueden ser rastreadas a través del bosque hasta el puesto de avanzada.
- Shapiro/Sahrizan puede llegar poco antes que los héroes al puesto de avanzada. Según dice, ha seguido a los héroes hasta allí, y añade que el analizador viral ha completado su análisis. Afirma que son malas noticias, ya que no hay esperanza para la población dentro de la zona de cuarentena. Por lo tanto, deben refugiarse lejos de la población local, aguardar hasta que perezca todo el mundo y luego irse cuando se levante la cuarentena. El puesto de avanzada es un lugar ideal para esconderse. Esta insensible sugerencia debería ser una pista para que los héroes comprendan que pasa algo raro. Una tirada de **Psicología** con éxito detecta que Shapiro está actuando de manera extraña y atípica, mientras que una tirada de **Descubrir** revela que no suda.

Una vez que Shapiro/Sahrizan llegue al puesto de avanzada, ya no lo abandonará. Si los héroes tratan de sacarlo a la fuerza, responderá con violencia. Sahrizan tiene la opción de abrir el portal, provocando así que el dhole que hay al otro lado realice un ataque de baba sobre los héroes al tercer asalto después de que se active el portal (dos asaltos para que se abra y otro asalto más para que reaccione el dhole).

Si Sahrizan descubre que los héroes han destruido el portal, le ciega la ira y, dejando de lado toda pretensión de ser humano, ataca a los héroes. A discreción del Guardián, podría estar tan furioso que despotrique acerca de cómo los héroes han arruinado el plan de la Noche Interior sin entrar en más detalles.

En cualquier lugar donde acontezca el enfrentamiento, Shapiro/Sahrizan luchará hasta que se encuentre en evidente peligro de morir y entonces parece rendirse. Si es reducido e interrogado, no revela más secretos aparte de que los héroes morirán pronto, ya que ha adelantado la cuenta atrás del Dispositivo Haftorang. Sahrizan pronuncia su desafío final contra los héroes, jactándose de que la Noche Interior triunfará y las ciudadelas de la humanidad no tardarán en caer. Ejecuta el hechizo Volverse oscuridad (ver la página 258) que le transforma en una semilla informe, e intenta destruir a los héroes. Prefiere sacrificarse a su dios antes de arriesgarse a que los héroes averigüen demasiado por su culpa.

Pruebas de juego

Cuando uno de los grupos de las pruebas de juego supo cuál era la función del Dispositivo Haftorang, los héroes no se arriesgaron a manipularlo para evitar la posibilidad de una detonación accidental. Dejaron que la bomba siguiera funcionando, lo que les obligó a moverse rápidamente (y algo despiadadamente) por el capítulo. En consecuencia, cuando llegó el momento huyeron del lugar sin hacer ni el más mínimo esfuerzo por rescatar a ninguno de los lugareños que no estuviera infectado por la Muerte Amarilla. Aunque sufrieron pérdidas de Cordura por aquel acto egoísta, quedaron establecidas las bases de su comportamiento para el resto de la campaña. Se convencieron a sí mismos de que todo lo habían hecho para un bien mayor, añadiendo su propia supervivencia de propina.

Estas decisiones de vida o muerte no solo sirven para presentar a los jugadores elecciones morales difíciles, sino que ayudan a desarrollar y dar forma a los héroes a la luz de sus decisiones y las consecuencias de sus actos.

Evacuación

En este punto es probable que los héroes hayan descubierto el puesto de avanzada, confrontado a Shapiro/Sahrizan y sepan que el Dispositivo Haftorang se activará pronto. En definitiva, el tiempo restante hasta que el Dispositivo Haftorang desencadene el infierno debería ser el apropiado para el cariz que tome el escenario y lo que el Guardián entienda que es dramáticamente apropiado. No debería haber tiempo de sobra para llevarse el dispositivo volando hasta el mar. Ocultarlo bajo tierra tampoco es suficiente. Los héroes deberían enfrentarse a un dilema moral. ¿Deben intentar salvar a los infectados usando la fórmula del analizador viral? En ese caso, corren el riesgo de que todo el mundo muera en la explosión, pero de no hacerlo antes de trasladar a los infectados, corren el riesgo de extender la Muerte Amarilla más lejos. Al retirarse inmediatamente, los héroes pueden salvarse, pero condenarán a todos los demás a la muerte.

Todavía quedan vivos doscientos campesinos y treinta miembros del equipo de prospección. Si aún no se han llevado a cabo las pruebas para saber quién está infectado, ya no queda tiempo suficiente para hacerlas. Intentar salvar, al menos, a algunos lugareños, lleva aproximadamente 30 minutos.

El posible transporte incluye dos coches militares, un viejo camión de la granja y las dos camionetas del campamento de prospección, suficiente para los héroes y veinticinco pasajeros. Son necesarias dos tiradas Difíciles de **Persuasión** para convencer a Kazin (infectado) o Clements (no infectado) de que cedan sus vehículos. Es posible obtener dados de bonificación apelando a sus deseos;



por ejemplo, haciendo hincapié en que así se irán los manifestantes de las tierras de Kazin, y sacando a Clements de la zona de cuarentena tan pronto como sea posible, una vez se confirme que no está infectado. En caso contrario, los héroes pueden tener que recurrir a la violencia o al sigilo para robar los vehículos.

Meter a los lugareños no infectados y miembros del equipo de prospección en los vehículos debería ser una escena dolorosa. El Guardián enfatizará la angustia de las familias que son separadas y dejan atrás a sus seres queridos. Si los héroes no han podido conseguir suficientes vehículos para transportar a todo el mundo, tendrán que enfrentarse a decisiones difíciles sobre los PNJ que se llevarán consigo.

Para que los héroes tengan la oportunidad de sobrevivir a la explosión, deben estar en plena huida cuando detone el Dispositivo Haftorang. Una tirada Difícil de **Conducir automóvil** les permite escapar de las olas de fuego que incineran kilómetros cuadrados de la zona. Si los héroes fallan la tirada, necesitará tener al menos 30 puntos de Suerte para evitar una muerte segura (ver la página 64 de *Pulp Cthulhu*).

Conclusión

El Dispositivo Haftorang tiene el poder de devastar la totalidad de la zona de cuarentena, incluyendo el área donde las Tierras del Sueño habían invadido el Mundo de la Vigilia, así como el puesto de avanzada. El calor resultante evapora el suministro de agua e incinera a todos los seres vivos, entre ellos todas las criaturas de las Tierras del Sueño que pudieran quedar. Con ello se evita que la Muerte Amarilla se propague más, aunque de todos modos hubiera desaparecido al poco tiempo.

El ejército y la NBCC hacen extensivo su agradecimiento a Caduceo, aunque pedirán a los héroes que expliquen la tormenta de fuego. En resumen, se aceptará cualquier explicación que brinden los héroes, con diversos grados de escepticismo, pero el caso es que la cuestión se silencia poco después.

Los héroes infectados con la Muerte Amarilla pueden ser tratados con la segunda fórmula proporcionada por el analizador viral y trasladados en avión de vuelta a la sede de Caduceo de inmediato y de forma segura (utilizando un nuevo avión, si es necesario). El único tratamiento que puede salvarlos es la hibridación. Los héroes infectados son sedados y llevados a los laboratorios del sótano del edificio a su llegada para someterse al proceso de hibridación (ver **Apéndice C**). Si sus compañeros preguntan dónde se han llevado a sus colegas o qué les está sucediendo, los científicos de Caduceo se limitan a decir que se están ocupando de ellos con un tratamiento que garantiza su completa recuperación. Aunque no les dicen nada más, los héroes hibridados acaban regresando sin que se aprecie en absoluto su tratamiento especial.

Cuando todos los héroes se hayan recuperado, se celebra una reunión informativa en la que conocen a su nuevo supervisor. A Quentin Shapiro lo sustituye el doctor Víctor Gomes Gonçalves (ver la página 239 del **Apéndice A**).

Si le preguntan por el uso del Dispositivo Haftorang, Gonçalves justifica la acción diciendo que Caduceo sabía que no hay una cura convencional para la Muerte Amarilla. No podían aprobar la hibridación de cientos de inocentes y, de no hacer nada, la infección se habría extendido más allá de la zona de cuarentena y matado a más personas. La detonación del dispositivo impidió que eso ocurriera. A veces hay que hacer sacrificios.

Agradece a los héroes su trabajo en Borneo Septentrional y les da instrucciones para asistir a una nueva reunión informativa previa a otra misión, de la que serán convenientemente avisados en unos días. Los héroes están de vuelta en Nueva York, lo que permite al Guardián avanzar elementos del **Capítulo 2: Nueva York** según lo considere apropiado antes de pasar al **Capítulo 4: Oklahoma**.

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Matar a Sahrizan: +1D4 Puntos de Cordura.
- Destruir el portal (pero no con el Dispositivo Haftorang): +1D6 Puntos de Cordura.
- Intentar salvar a las personas en la zona de cuarentena: +1D8 Puntos de Cordura.
- Huir sin tratar de salvar vidas en la zona de cuarentena: –1D8 Puntos de Cordura.



Personajes y monstruos

Quentin Shapiro,

36 años, científico y supervisor de equipo de Caduceo

FUE 45	**CON** 55	**TAM** 50	**DES** 65	**INT** 85
APA 60	**POD** 65	**EDU** 90	**COR** 50	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Ciencia (Química) 65%, Medicina 55%, Mitos de Cthulhu 5%, Primeros auxilios 45%.

Capitán Lancaster,

35 años, comandante del ejército británico

FUE 70	**CON** 80	**TAM** 70	**DES** 60	**INT** 70
APA 60	**POD** 65	**EDU** 75	**COR** 55	**PV** 15
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 65% (32/13), daño 1D3+1D4

Fusil .303 70% (35/14), daño 2D6+4

Revólver .45 70% (35/14), daño 1D10+2

Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Crédito 55%, Descubrir 60%, Escuchar 55%, Intimidar 85%, Orientarse 55%, Persuasión 55%, Psicología 50%, Saltar 40%, Trepar 40%.

Idiomas: Malayo 30%.

Richard Clements,

40 años, geólogo de la NBCC

FUE 55	**CON** 75	**TAM** 60	**DES** 65	**INT** 80
APA 55	**POD** 50	**EDU** 85	**COR** 50	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Ciencia (Geología) 65%, Crédito 45%, Demolición 40%, Descubrir 55%, Escuchar 40%, Intimidar 35%, Psicología 35%.

Idiomas: Malayo 25%.

Soldados del ejército británico

Usa este perfil para todos los soldados.

FUE 65	**CON** 70	**TAM** 60	**DES** 55	**INT** 55
APA 50	**POD** 50	**EDU** 65	**COR** 46	**PV** 13*
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

* *Trata a los soldados como secuaces: son automáticamente incapacitados cuando sus Puntos de Vida se reducen a la mitad.*

Combate

Combatir (Pelea) 55% (27/11), daño 1D3+1D4

Fusil .303 60% (30/12), daño 2D6+4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Demolición 30%, Descubrir 50%, Escuchar 50%, Intimidar 40%, Psicología 30%, Trepar 45%.

Idiomas: Malayo 20%.

Abidin,

29 años, guía local

FUE 50	**CON** 70	**TAM** 45	**DES** 80	**INT** 75
APA 50	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 60	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3

Esquivar 70% (35/14)

Habilidades

Charlatanería 70%, Crédito 25%, Encanto 40%, Juego de manos 80%, Naturaleza 45%, Orientarse 75%, Persuasión 50%, Psicología 50%, Saltar 40%, Sigilo 45%, Tasación 25%, Trepar 50%.

Idiomas: Inglés 40%.

Kazin,

45 años, dueño de una granja

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 75	**INT** 75
APA 50	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 60	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3+1D4

Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Arte/Artesanía (Agricultura) 80%, Conducir maquinaria 45%, Crédito 50%, Descubrir 60%, Escuchar 45%, Mecánica 45%, Naturaleza 60%, Psicología 45%.

Idiomas: Inglés 35%.

Campesinos

Usa este perfil para todos los campesinos.

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 50	**DES** 50	**INT** 60
APA 45	**POD** 55	**EDU** 60	**COR** 55	**PV** 10*
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 12	**Suerte:** 0

* *Trata a los campesinos como secuaces: son automáticamente incapacitados cuando sus Puntos de Vida se reducen a la mitad.*

Combate

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3; o palo 1D8

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Agricultura) 70%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Sigilo 50%.

Idiomas: Inglés 20%.

Prospectores

Usa este perfil para todos los prospectores.

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 50	**INT** 65
APA 50	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 50	**PV** 10*
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** 0

* *Trata a los prospectores como secuaces: son automáticamente incapacitados cuando sus Puntos de Vida se reducen a la mitad.*

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3; o cuchillo grande 1D8

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Ciencia (Geología) 80%, Descubrir 45%, Escuchar 40%, Sigilo 40%.

Idiomas: Malayo 20%.

Sahrizan,

hombre serpiente agente de la Noche Interior

FUE 80	**CON** 75	**TAM** 50	**DES** 90	**INT** 90
APA 60*	**POD** 70	**EDU** —	**COR** —	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** 70

* *Como Shapiro.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Mordisco 45% (22/5), daño 1D8 + veneno

Cuchillo 70% (35/14), daño 1D4+2+1D4

Esquivar 60% (30/12)

Idiomas: Inglés 40%, malayo 50%.

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: La nueva piel de la serpiente, Volverse oscuridad (ver **Apéndice B**, página 258).

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 70%, Electricidad 70%, Escuchar 50%, Intimidar 65%, Lectura de labios 60%, Mecánica 60%, Saltar 45%, Sigilo 80%, Trepar 50%.

Zoogs,

astutos cazadores

Usa este perfil para todos los zoogs. Cuenta entre seis a doce zoogs en cada manada.

FUE 15	**CON** 35	**TAM** 10	**DES** 100	**INT** 65
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 4
BD: –2	**Corp.:** –2	**Mov:** 12	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco, garra o cuchillo/dardo)

Emboscada: Un zoog finge ser dócil (y algo tierno) hasta que su objetivo está cerca, momento que aprovechan sus compañeros de manada para saltar sobre el incauto.

Combatir 45% (22/9), daño 1D4+1–2; o cuchillo 1D6–2

Dardo 55% (27/11), daño 1D6–2

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Los zoogs pueden conocer un total de 1D4 hechizos; desafortunadamente, su magia de las Tierras del Sueño no funciona en el Mundo de la Vigilia (a menos que quiera el Guardián).

Pérdida de Cordura: Ver a un zoog de cerca provoca una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura.



Zoog

Buopoth,

herbívoro pesado

FUE 160	**CON** 85	**TAM** 190	**DES** 35	**INT** —
APA —	**POD** 65	**EDU** —	**COR** —	**PV** 27
BD: +3D6	**Corp.:** 4	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (cargar y luego pisotear)

Cargar: El objetivo hace una tirada enfrentada de FUE para evitar ser derribado.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6+3D6

Cargar 45% (22/9), daño 2D6+3D6 + derribo

Pisotear 75% (37/15), daño 3D6+3D6 (solo para enemigos derribados)

Esquivar 17% (8/3)

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un buopoth no provoca la pérdida de Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 40%, Escuchar 60%.

Gug,

gigante inmundo

FUE 225	**CON** 145	**TAM** 285	**DES** 55	**INT** 65
APA —	**POD** 55	**EDU** —	**COR** —	**PV** 43
BD: +5D6	**Corp.:** 6	**Mov:** 10	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 2 (cada brazo se prolonga en dos antebrazos, cada uno con su ataque)

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+5D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 8 puntos de piel, pelo y cartílago.

Hechizos: Probabilidad del 10% de conocer 1D10 hechizos; desafortunadamente, su magia de las Tierras del Sueño no funciona en el Mundo de la Vigilia (a menos que quiera el Guardián).

Pérdida de Cordura: Ver un gug produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Habilidades

Percibir presas 60%, Saltar 60%, Seguir rastros 50%, Sigilo 70%.



Gug

Gul,

devorador de cadáveres

FUE 80	**CON** 65	**TAM** 65	**DES** 65	**INT** 65
APA —	**POD** 65	**EDU** —	**COR** —	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 3 (garras, mordisco)

Morder y retener (mnbr): Si el gul acierta con su mordisco, renunciará a realizar nuevos ataques con las garras y se limitará a abrazar a la víctima, asiéndola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 puntos de daño por asalto. Para librarse del gul, romper su presa y dejar de sufrir daño por el mordisco, será necesario superar una tirada enfrentada de FUE.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6+1D4

Morder y retener (mnbr) daño 1D4 por asalto*

Esquivar 40% (20/8)

* *Mordisco: las heridas causadas por el mordisco se pueden infectar si no se tratan.*

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles causan la mitad del daño obtenido en la tirada; redondea cualquier fracción hacia abajo.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un gul produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 70%, Saltar 75%, Sigilo 70%, Trepar 85%.

Araña de Leng,

inmensa tejedora

FUE 140	**CON** 90	**TAM** 175	**DES** 85	**INT** 50
APA —	**POD** 70	**EDU** —	**COR** —	**PV** 26
BD: +3D6	**Corp.:** 4	**Mov:** 6	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco, lanzamiento de telaraña)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima sufre 4D10 puntos de daño; una tirada Extrema de **CON** con éxito divide el daño a la mitad (el éxito crítico lo reduce por completo).

Lanzamiento de telaraña: Alcance de 9 metros; el objetivo inmovilizado solo puede actuar para liberarse, lo que requiere una tirada Difícil de **FUE** con éxito.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3+3D6 + veneno

Lanzamiento de telaraña 60% (30/12), daño inmovilización

Esquivar 45% (22/9)

Armadura: 6 puntos de quitina.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver una araña de Leng produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Habilidades

Saltar 70%, Sigilo 80%.

Araña de Leng



Dhole,

gusano gigante

Aunque es muy poco probable (y totalmente desaconsejable) que los héroes se enfrenten en combate a los dholes que aparecen en este escenario, se proporciona el siguiente perfil completo.

FUE 2525	**CON** 755	**TAM** 2775	**DES** 10	**INT** 35
APA —	**POD** 170	**EDU** —	**COR** —	**PV** 353
BD: +64D6	**Corp.:** 65	**Mov:** 15	**PM:** 34	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (aplastamiento, escupir baba, engullir)

Aplastamiento: Recibir un golpe de esta masa es como ser arrollado por un tren. Si un dhole aplasta a un héroe, este muere automáticamente y es necesario usar **Evitar una muerte segura** (ver la página 64 de *Pulp Cthulhu*).

Ataque de baba: Un dhole puede escupir una flema de baba legamosa desde su boca hasta una distancia de entre 3 y 5 km. La baba cubre un área circular con un diámetro igual a un 1% del TAM del monstruo en pies (7,5 metros). Cualquier héroe alcanzado por la flema quedará aturdido y no podrá respirar, con lo que debe intentar una tirada de **CON** cada asalto; una vez que falle la tirada de CON, sufre 1D6 puntos de daño cada asalto posterior hasta que la víctima muere o hasta que logra respirar (aumenta la dificultad de la tirada de CON a Difícil si el héroe está en un estado de cansancio físico, como intentando liberarse de la baba). Además, la baba cáustica causará al héroe 1 punto de daño por asalto que pase atrapado en ella. Para salir de la masa de baba hay que superar una tirada Difícil de **FUE**, que se reduce a Normal si el héroe es ayudado por otros héroes libres de la flema.

Engullir: Cuando un dhole se traga a alguien (lo engulle) abarca una zona del mismo tamaño que el de su ataque de baba (7,5 metros). Los héroes engullidos pueden tratar de matar a la criatura desde dentro o abrirse paso hasta el exterior, negando la protección de la armadura al atacar desde el interior. Siempre es más recomendable salir del monstruo a través de la boca en lugar de intentarlo a través de la piel.

Combatir 30% (15/6), daño muerte

Escupir baba 50% (25/10), daño especial

Engullir 80% (40/16), daño: engullido (muerte tras 1D4 días de digestión)

Esquivar 6% (3/1)

Armadura: 34 (igual a una quinta parte del POD del dhole); los ataques dirigidos a la boca obvian la armadura.

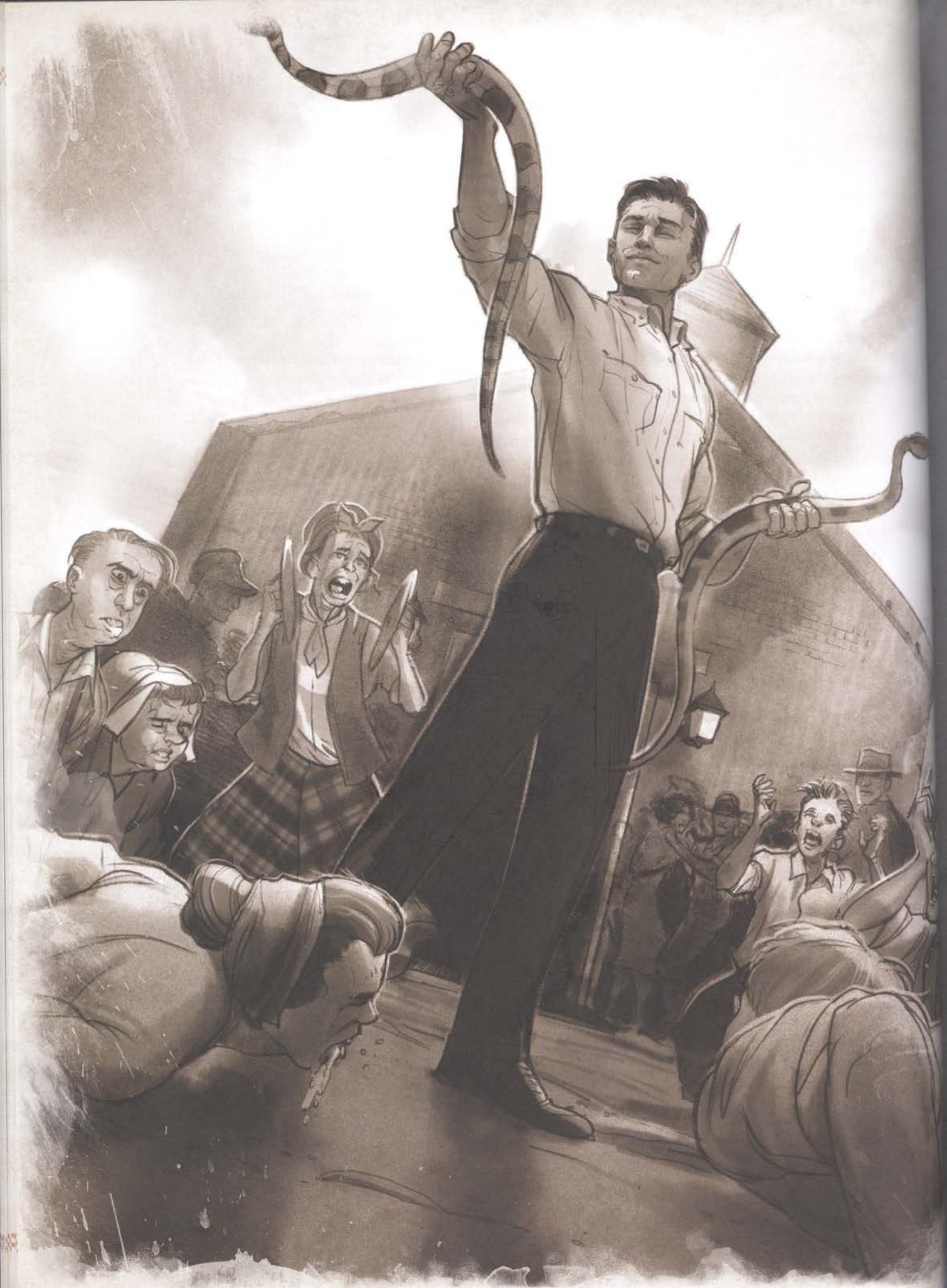
Pérdida de Cordura: Ver a un dhole en toda su inmensidad produce una pérdida de 1D4/1D20 Puntos de Cordura.

Habilidades

Horadar a través de los mundos 100%.



Dhole



CAPÍTULO 4

OKLAHOMA

«Hace dos o tres años solo era un culto a las serpientes, ahora... están por todas partes».

—Vendedor ambulante de loto negro, *Conan el bárbaro* (1982)

Demonios en el Dust Bowl

El Evangelio de Yig se está extendiendo por la remota población rural de Bingham, Oklahoma. Los héroes esperarán encontrarse con hombres serpiente, pero esta vez se enfrentan a un predicador humano bendecido por Yig. El predicador emite su mensaje a través de las ondas hercianas para atraer a quienes escuchen su llamada. La existencia de estas transmisiones llega a oídos de Caduceo y Joshua Meadham siente curiosidad por saber lo que está pasando.

Los escenarios de *La serpiente de dos cabezas* están diseñados para desarrollarse rápidamente al ritmo del género *pulp*. Este capítulo representa un cambio de ritmo y está menos orientado a la acción. La investigación pasará a primer plano para que los héroes puedan lamerse las heridas y se dediquen a las interacciones de los personajes con los ciudadanos clave de esta historia.

Trasfondo

Hace unos meses, el predicador local de Bingham, el reverendo Kornfield, decidió poner a prueba su fe adentrándose solo en la naturaleza. Murió en algún momento del periplo. Yig se interesó por él y le devolvió a la vida, enviándolo de vuelta a la población para que difundiera un nuevo evangelio. Kornfield continuó siendo el predicador de la población a su regreso, pero desde entonces ha cambiado sutilmente su mensaje, mezclando la Biblia cristiana con la palabra de Yig. El reverendo se beneficia de la bendición de Yig, que le otorga el poder de sanar a los enfermos y heridos; sin embargo, las personas que ha curado ya no vuelven a ser las mismas de siempre y cada una muestra alguna mutación ofídica o cambio de comportamiento.

Algunos ciudadanos de Bingham se han rebelado contra el reverendo Kornfield y sus enseñanzas, creyendo que ha abandonado el camino de la rectitud. Hasta ahora, el pastor ha tolerado a estas personas descontentas esperando que, con el tiempo, acepten a Yig como su salvador.

Introducción para los jugadores

> **Nota para el Guardián:** *El capítulo supone que los héroes han traído a Tyranissh de Bolivia y que está cautiva en la sede de Caduceo. En caso contrario, se deben omitir las referencias a Tyranissh de esta sección, así como la escena* **Tyranissh se despierta**.

Los héroes son convocados a una reunión informativa en el 7.º piso del edificio de Caduceo en Nueva York. El equipo se encuentra con un representante armado de Caduceo al salir del ascensor, que les acompaña a lo largo del corredor hasta una sala de reuniones privada.

Tyranissh ha despertado por fin de su largo sueño y se encuentra en el 7.º piso para su interrogatorio. Cuando los héroes son conducidos a la reunión informativa, pasan junto a varias salas, incluyendo una en la que se puede ver a Tyranissh atada a una silla desde la puerta abierta. Varios científicos se afanan alrededor de la durmiente que ha despertado, uno de los cuales le administra una inyección. En ese instante, Tyranissh levanta la mirada y sus ojos se encuentran con los de uno de los héroes, justo antes de que un científico cierre silenciosamente la puerta. Si un héroe intenta entrar en la habitación, se lo impiden los científicos.

Avanzando por el corredor, los héroes llegan a una oficina donde se les invita a entrar y esperar al señor Meadham.

La reunión con Joshua Meadham

Los héroes se sientan y alguien les ofrece refrigerios. Al otro lado de la mesa hay tres sillas: la central está vacía, mientras que las otras dos están ocupadas. A la izquierda se sienta un hombre enorme (Canning), y a la derecha se encuentra el doctor Gonçalves (ver **Apéndice A**, páginas 238 y 239, respectivamente). Gonçalves les dedica una sonrisa conciliadora y baja la mirada hacia una libreta. Canning observa a los héroes en silencio.

Nota para el Guardián: *Haz una sola tirada contra la habilidad de Intimidación de Canning (90%). Cada jugador deberá hacer una tirada enfrentada al resultado de Canning con* **Psicología** *o* **Intimidación** *(la que prefieran). Canning se beneficiará de un dado de bonificación contra cualquier héroe que fracase en la tirada opuesta; el Guardián puede usar el dado de bonificación a favor de Meadham durante la reunión. Canning hace crujir sus nudillos o mira amenazadoramente para recordar por qué se aplica el dado de bonificación.*

Al poco rato entra otro hombre vestido con un elegante traje (**Joshua Meadham**, página 238, **Apéndice A**) por la puerta que hay al otro lado de la habitación. Canning se pone automáticamente en pie y desliza la silla para que se siente su jefe.

Meadham comienza a alabar los esfuerzos de los héroes hasta la fecha (identifica un suceso clave del que sea responsable cada héroe). Aquí puedes introducir algo de humor; por ejemplo, Meadham alaba a un héroe por algo que le da vergüenza o por lo que siente remordimientos. Piensa que la información de los acontecimientos le puede llegar distorsionada de forma favorable a los héroes y Meadham les recordará a los jugadores sus acciones heroicas. Por ejemplo, si los héroes detonaron el Dispositivo Haftorang en el **Capítulo 3: Borneo Septentrional**, Meadham se deshará en elogios, a pesar de que haya resultado en la pérdida masiva de vidas humanas.

Joshua Meadham preside en persona esta reunión, a diferencia de lo que ocurría en las misiones anteriores. Esta será la primera vez que los héroes se encuentren con él cara a cara, a menos que hayan solicitado verle anteriormente. ¡Es fácil que a estas alturas tengan muchas cosas que decirle a Joshua Meadham! Deja que hablen todo el tiempo que sea necesario. El dado de bonificación de Canning puede resultar de ayuda contra los jugadores si le hacen alguna pregunta especialmente comprometida a Meadham. El dado de bonificación por Intimidación se pierde si no se ha utilizado al finalizar esta escena.

Después de las formalidades, Meadham pasa a hablar del tema de Oklahoma. Lee en voz alta o explica lo siguiente:

—Ha llegado a nuestro conocimiento que una secta de Yig, el padre de las serpientes, opera en una pequeña población en Oklahoma con la tapadera de una iglesia cristiana local. No quiero tratar este asunto de forma expeditiva, o al menos no por ahora. Necesitamos ir a la raíz de la cuestión. Quiero que averigüen por qué esta población rural ha empezado a adorar a este dios en particular. Es posible que se encuentren con hombres serpiente. ¡No olviden que la Noche Interior es peligrosa y sus miembros pueden parecer tan humanos como nosotros! El doctor Gonçalves aquí presente les acompañará hasta el laboratorio, donde podrán escuchar grabaciones de las transmisiones que realiza esta iglesia díscola. Buenos días y buena suerte.

Nota para el Guardián: *Aunque Gonçalves está presente en la reunión informativa, permanece inusitadamente silencioso. Ha empezado a sospechar que los hombres serpiente de Caduceo ven a los adoradores humanos de Yig como abominaciones, algo que le hace sentir incómodo como ser humano. La incomodidad de Gonçalves será patente para cualquiera que realice una tirada de* **Psicología** *con éxito.*

Cuando concluye la reunión, Canning abre la puerta más alejada para que salga Meadham, dejando que Gonçalves muestre a los héroes la otra habitación (ver **Gonçalves y las grabaciones**).

Tyranissh se despierta

Justo cuando los héroes están saliendo de la reunión, Tyranissh pierde la paciencia por completo y desata un aluvión de magia ofensiva contra los que se encuentran en la misma habitación que ella. Todo el mundo presente en el mismo piso (como los héroes) la escucha gritar en una extraña lengua (naacal). Los que pueden entender el idioma lo traducen como: «*¡Sois todos igual de despreciables! ¡Me niego a servir al padre de las serpientes o a la madre de la oscuridad! ¡Ojalá ambos sean derrotados!*». A continuación se escuchan golpes, explosiones, gritos y otros sonidos extraños y desgarradores.

Al llegar corriendo a la habitación de la que emanan los sonidos se revela una escena de devastación total. Las ventanas han reventado derramando trozos de vidrio por todas partes, los muebles están en llamas, el aire está lleno de humo y hay partes de los científicos de Caduceo, quemadas y destrozadas, dispersas como confeti. Tras la neblina se ve un portal brillante que se cierra con un remolino en una de las paredes; ya no es posible atravesarlo porque su pequeño tamaño se clausura rápidamente. Tyranissh ha abandonado el edificio.

El personal de Caduceo corre de un lado para otro, preso del pánico, mientras los guardias de seguridad empuñan sus armas. La situación de caos continúa durante un tiempo. El área afectada es

acordonada poco después. Un equipo de Caduceo inspecciona el área, tratando de comprender lo que ha sucedido. No hay respuestas a las preguntas planteadas por los héroes.

Gonçalves y las grabaciones

Gonçalves conduce a los héroes por el pasillo hasta un laboratorio. La habitación contiene aparatos eléctricos sobre bancos de trabajo, incluyendo un fonógrafo. Gonçalves conecta el fonógrafo y coloca el lápiz de reproducción sobre una grabación. Se oye el sonido crepitante de la voz de un hombre. Gonçalves se disculpa por la mala calidad del audio, explicando que es la grabación de una emisión de radio. Las palabras suenan familiares para cualquiera que haya escuchado transmisiones de radio evangélicas:

«Y Jehová Dios dijo a la serpiente: Por cuanto esto hiciste, maldita serás entre todas las bestias y entre todos los animales del campo; sobre tu pecho andarás y polvo comerás todos los días de tu vida. ¡Esta es la palabra del Señor!».

—Génesis 3:14

Gonçalves mira a los héroes con entusiasmo y les pregunta si pueden oírlo. Pídele a cada jugador que haga una tirada de **Escuchar**; si tienen éxito, pueden distinguir otra voz susurrante en lo que antes sonaba como una interferencia de radio. Gonçalves gira un dial para aislar ciertas frecuencias, permitiendo que todos puedan escuchar el discurso oculto. La voz susurrante habla de Yig y dice que todo el que quiera buscar la verdad debe dirigirse a la población de Bingham. Las palabras se pronuncian en inglés, pero van seguidas de frases que están claramente en otra lengua. Los héroes con puntos de habilidad en **Otras lenguas (Naacal)** entenderán lo que se dice. Los que no hablan naacal podrían hacer una tirada de **POD**; si el resultado es 01, el oyente logra entender milagrosamente algunas palabras. La traducción vendría a ser la siguiente:

«[...]maravilloso rinde a los impíos ante Yig, otorgando bendiciones para mentir y golpear, las bendiciones ceden ante el corazón que espera. Aquel que aguarda bajo lo ignoto, en dominio de la rutilante e inquisitiva mente de las serpientes[...]».

Gonçalves es leal a Caduceo y no divulgará ningún secreto, pero mantendrá una conversación privada con los héroes si quieren hablar con él de la situación en Bingham. Gonçalves pide a los héroes que sean misericordiosos con las personas que encuentren allí porque percibe que son personas de buen corazón. Enfatiza el hecho de que estas personas no son como la Noche Interior y sin duda no se trata del tipo de enemigos al que los héroes se han enfrentado antes. Quiere que los héroes piensen en los adoradores de Yig como gente que ha perdido el rumbo y no como enemigos que deban ser eliminados.

Antes de que se vayan, el doctor Gonçalves les entrega unas carpetas que contienen notas informativas adicionales y documentos de referencia que profundizan en Yig y sus sectas (información que se puede encontrar en **Segunda parte: Historia reciente** de la **Introducción** en la página 8, si es necesario). Estudiar estas notas confiere un percentil adicional en la habilidad Mitos de Cthulhu y 1D6 puntos percentiles en Otras lenguas (Naacal).

Arranques alternativos

Tyranissh

Si los héroes se han aliado con Tyranissh, la introducción de este capítulo puede proceder de ella. En este caso, se supone que Tyranissh se ha liberado de alguna manera y quizás está escondida, por ejemplo, en las alcantarillas de Nueva York. Tyranissh ha descubierto que Caduceo está interesada en la secta de Oklahoma. No importa cómo lo haya descubierto (puede haber interrogado a un agente de Caduceo). Tyranissh quiere saber la procedencia las creencias de la población, al igual que Meadham.

La Noche Interior

Es posible que los héroes hayan sido reclutados por la Noche Interior y sean sus aliados contra Caduceo. Rose Meadham envía a los héroes a Oklahoma para entender por qué estos humanos insignificantes tienen conocimientos sobre Yig. Instruye a los héroes para que evalúen la situación y luego purguen a los herejes de la faz de la Tierra.

Actuación independiente

Si los héroes ya no trabajan para Caduceo, pueden toparse con las transmisiones de radio por casualidad (ver **Radio KFOC** en la página 120). Otra posibilidad es que elijas un contacto de uno de los héroes (preferiblemente de sus trasfondos) para que sea una de esas personas que, habiendo escuchado una de las transmisiones, viaja a Oklahoma en busca de una nueva vida con Yig. Las noticias sobre lo ocurrido con esta persona llegan a oídos del personaje, que debería sentirse obligado a investigar el asunto. Para cuando los héroes llegan a Bingham, este conocido ya se ha convertido en miembro de los fieles de Yig.

El entorno

Aproximadamente a ochenta kilómetros al suroeste de Oklahoma City se encuentra la pequeña población de Bingham, que consta de 749 residentes. El comercio en los alrededores de Bingham se centra en la producción de cacahuetes y algodón. Los meses de verano son húmedos y calurosos, con temperaturas que van desde 21 a 38 °C. Se producen frecuentes sequías interrumpidas por la ocasional granizada extrema. En los últimos años, el comercio se ha resentido por culpa de cosechas perdidas debido al duro clima y la erosión del suelo. Muchas personas han abandonado sus granjas, emigrando a otra parte en busca de un trabajo y una nueva vida. Muchos edificios que vibraban de vida familiar, ahora están vacíos. A pesar de este éxodo, algunas de las personas que han escuchado las retransmisiones del reverendo Kornfield han venido al pueblo y ocupado algunas casas vacías.

El reverendo Kornfield dirige la iglesia del pueblo y celebra servicios regulares para los fieles de Yig. Desde la conversión del pastor tres meses atrás, hay personas que le han dado la espalda a la iglesia. Estos disidentes han dejado de celebrar el culto o lo hacen en reuniones privadas.

Bingham tiene una línea ferroviaria (que conecta con Oklahoma City) y una serie de tiendas y establecimientos (ver **Localizaciones de Bingham** en la página 115). La población no tiene hospital; el médico del pueblo se ocupa de las personas, mientras que los casos más graves son enviados a Anapendo, un pueblo más grande a unos 30 kilómetros de distancia.

Inspiración

El entorno de este capítulo se inspira, en parte, en la novela *Las uvas de la ira* de John Steinbeck. La novela cuenta la historia de una familia de agricultores arrendatarios que son obligados a abandonar su hogar en Oklahoma debido a los efectos de la Gran Depresión. Como hicieron miles de otros *oakies*, se dirigen a California en busca de trabajo, esperando vivir con dignidad un futuro brillante. El título de la novela hace referencia a la letra del *Himno de Batalla de la República* de Julia Ward Howe.

«Mis ojos han visto la gloria de la venida del Señor;
Está aplastando la viña donde se guardan las uvas de la ira;
Ha liberado el fatídico rayo de su terrible y rápida espada;
Su verdad está en marcha».

TOCAR SERPIENTES

Tocar serpientes es una práctica real que se lleva a cabo en un pequeño número de iglesias pentecostales de los Estados Unidos. Los acontecimientos de este escenario están inspirados en parte por estas prácticas.

Se usan dos citas bíblicas como base para apoyar la práctica de tocar serpientes:

«Y estas señales seguirán a los que creen: en mi nombre echarán fuera demonios; hablarán nuevas lenguas. Tomarán en las manos serpientes, y si bebieren cosa mortífera, no les hará daño; sobre los enfermos pondrán sus manos y sanarán».

—Marcos 16: 17-18

«He aquí os doy potestad de hollar serpientes y escorpiones, y sobre toda fuerza del enemigo, y nada os dañará».

—Lucas 10:19.

Cronología

Hace 4 meses
El reverendo Kornfield se adentra en solitario en el desierto.

Hace 3 meses
El reverendo Kornfield regresa.

Hace 2 meses
El reverendo Kornfield cura a George Hensen tras un accidente de trabajo.

Hace 6 semanas
El reverendo Kornfield cura a Pearl Schoenbaum.

Hace 1 mes
El reverendo Kornfield comienza a hacer transmisiones de radio regularmente.

Dramatis personae

Cada PNJ está catalogado como «fiel» (leal al reverendo Kornfield) o «disidente». Estos últimos se oponen a la iglesia de Kornfield, pero puede que sigan asistiendo a los servicios si no quieren perder su reputación de ciudadanos buenos y honrados. A continuación se describen doce ciudadanos, mientras que algunos más son nombrados sin detallar en el texto. El Guardián puede improvisar los detalles de cada PNJ si lo necesita. Se incluye un diagrama de relaciones como ayuda para el Guardián a la hora de interpretar a varios PNJ.

Los perfiles de los PNJ se encuentran al final del capítulo.

Reverendo Kornfield. 48 años. predicador resucitado de Yig (Fiel)

Hace tres meses la iglesia de Bingham no era más que una de tantas iglesias pentecostales. Pero entonces, el reverendo Kornfield se impuso vagar por el desierto durante cuarenta días con sus noches a la manera de su (entonces) salvador, Jesucristo. Esperaba que aquel viaje religioso le acercara más a la divinidad. Y así fue, pero no a la que había estado buscando.

Kornfield se alejó de Bingham, cruzando por granjas abandonadas y tierras que antaño fueron fértiles, pero ahora eran estériles y secas. No en vano la zona había sido azotada por el Dust Bowl. Recorrió muchos kilómetros. No tomó comida ni agua, confiando en que su fe lo mantendría. En algún lugar del desierto, el buen pastor murió.

Kornfield yacía en el suelo reseco. Sus últimas palabras apenas sacudían el polvo de sus labios. Sin embargo, Yig oyó las palabras de aquel hombre y le plugo bendecirlo. Se desconoce por qué Yig decidió resucitar a Kornfield; la voluntad de los dioses está más allá de nuestra comprensión.

El cadáver de Kornfield fue llevado por serpientes hasta una cueva y depositado sobre una losa de piedra. Todavía permanece allí, incorrupto y completo. Yig le dio a Kornfield un cuerpo nuevo, idéntico al anterior. Y así, mientras su cadáver yacía inmóvil en la cueva, Kornfield regresó a su rebaño en Bingham. Sus feligreses se sorprendieron al verlo, puesto que muchos lo daban por muerto. Kornfield describió cómo había pasado cuarenta días y cuarenta noches solo en el desierto y había vuelto como un hombre cambiado. La gente del pueblo no podía imaginarse cuánto había de verdad en aquellas palabras.

Los sermones de Kornfield también cambiaron. Poco después de su regreso, trajo una caja llena de serpientes e impresionó a la multitud dejándoselas tocar. También había adquirido la capacidad de imponer las manos sobre los afligidos y curarlos en nombre de Yig. Las personas que fueron curadas están afectadas por la experiencia, incluyendo Peggy Shaw, Pearl Schoenbaum, George Hensen, Harry Mathewson y la esposa de Ralph Kunkel, Edith.

El reverendo podría contradecir las expectativas que los jugadores pueden tener de un sectario de Yig: no es un hombre violento y si le atacan, no peleará. En caso de morir, una copia duplicada emergerá desnuda del desierto ocho horas más tarde y se dirigirá hacia el pueblo.

- **Descripción:** Un hombre bondadoso vestido con un traje oscuro. Su cabello negro es exuberante, cuando antes se estaba volviendo gris.
- **Rasgos:** Las comisuras de su boca están siempre ligeramente vueltas hacia arriba, reflejando su sensación de paz interior.
- **Probablemente se encuentre en:** La Primera Iglesia de Cristo Redentor (página 118).
- **Ideas para la interpretación:** Invita a los héroes a asistir a uno de los servicios de la iglesia.

Sheriff Cliff Benson, 51 años, mano derecha de Kornfield (Fiel)

El sheriff es leal al reverendo Kornfield. Aunque sabe que el pastor es un verdadero hombre de Dios, está preocupado por su bienestar. El sheriff Benson piensa que tiene el deber de proteger a Kornfield. No tolerará el ataque que pronto se producirá contra la iglesia (a manos de Gregory Shaw y Susie Schoenbaum) y quiere llevar rápidamente a los delincuentes ante la justicia. Es probable que, en este caso, la justicia se encuentre al final de una cuerda.

- **Descripción:** Un hombre sudoroso y de cara roja. Sus pantalones y su camisa mal ajustados solo sirven para acentuar su creciente obesidad.
- **Rasgos:** Tiene la tendencia de entrecerrar los ojos y fruncir el ceño cuando mira con sospecha a las personas.
- **Probablemente se encuentre en:** La oficina del sheriff (página 119).
- **Ideas para la interpretación:** Descubrir de qué lado están los héroes.

Peggy Shaw, 19 años, adolescente que pone huevos (Fiel)

El reverendo Kornfield fue a ver a Peggy cuando parecía que estaba muriéndose a raíz de las complicaciones sufridas en el parto de su hijo. El pastor la bendijo y se sentó junto a ella toda la noche. Por la mañana, se había curado. Su vientre se hinchó a lo largo del mes siguiente y hace unos días volvió a «dar a luz», pero esta vez fue más sencillo: un huevo es mucho más pequeño que la cabeza de un bebé. Peggy pasa sus días cuidando una docena de huevos, que mantiene calientes en una bandeja de arena debajo de la estufa.

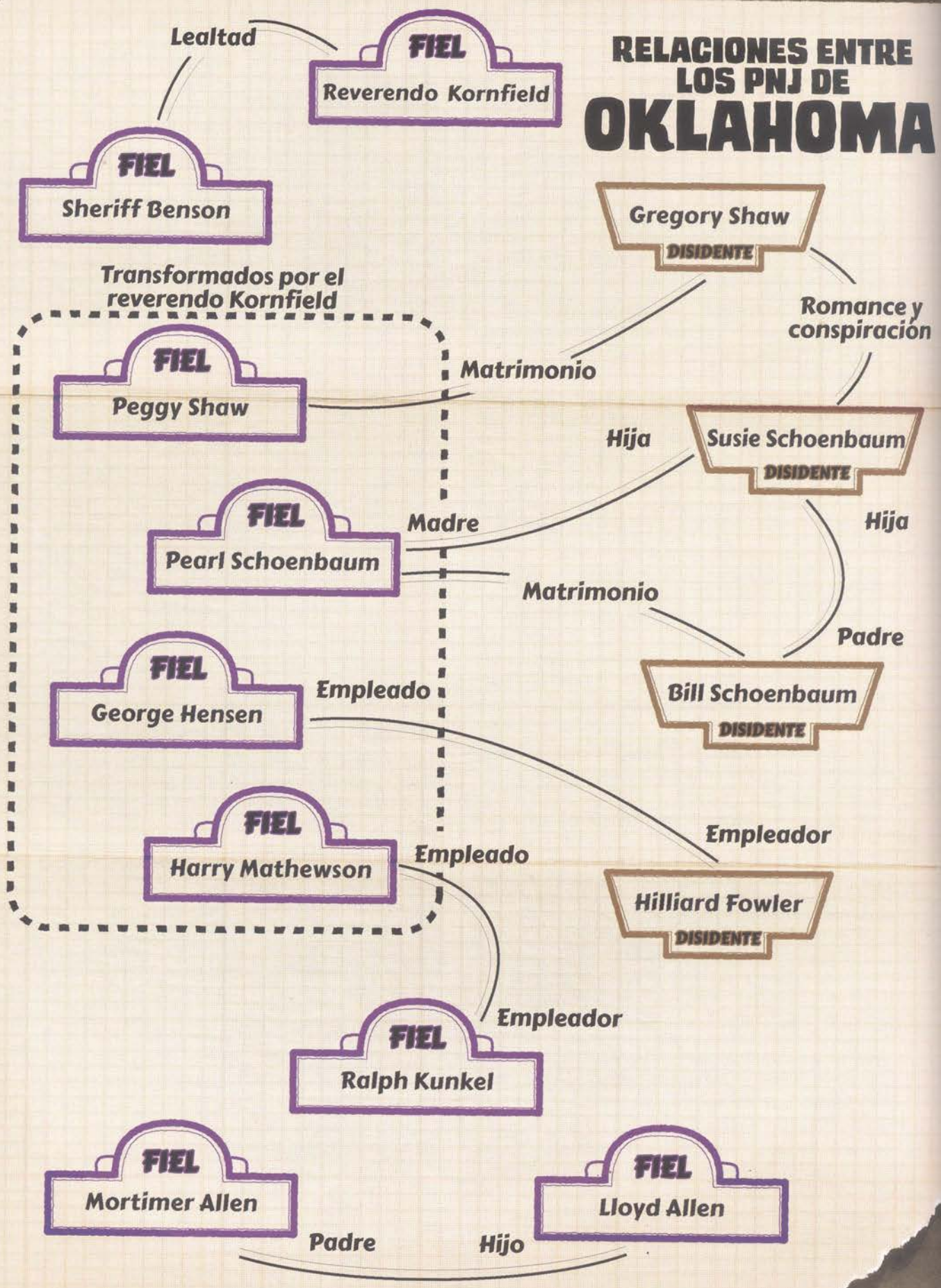
- **Descripción:** Claramente embarazada (de nuevo). El vestido de maternidad que viste Peggy está desgastado y descolorido, como su tez cetrina.
- **Rasgos:** Distraída; sus ojos se posan con frecuencia en la estufa donde está incubando sus huevos.
- **Probablemente se encuentre en:** La residencia Shaw (página 120).
- **Ideas para la interpretación:** Gregory Shaw le cuenta demasiadas cosas; después del ataque a la iglesia, comprende que está involucrado. Ella comparte esta información con los héroes y les pide que se lo cuenten al pastor, esperando que encuentre la manera de salvar el alma del pobre Gregory.

Gregory Shaw, 19 años, marido infiel en crisis (Disidente)

Gregory trabaja en la oficina de correos y telégrafos y es el marido de la ponedora de huevos Peggy Shaw. Gregory y Peggy compartieron el mismo optimismo cuando el reverendo Kornfield la bendijo con su toque sanador. Pero donde Peggy solo vio el trabajo divino de Dios, Gregory percibió algo mucho más horrible. A Peggy le brillaba el rostro cuando le mostró su primer huevo, todavía húmedo y correoso. Ahora está felizmente obsesionada con sus huevos, como una gallina clueca. Gregory encontraría más tarde consuelo en secreto con Susie Schoenbaum, que comparte el mismo odio hacia el pastor. Juntos, idearon un plan para atacar la iglesia, purgándola con fuego (ver **Quemar la iglesia** en la página 120).

- **Descripción:** Gregory es algo así como un ratón de biblioteca, un chico alto, delgado y guapo.
- **Rasgos:** Tartamudea, especialmente cuando está estresado.
- **Probablemente se encuentre en:** La oficina de correos y telégrafos (página 115).
- **Ideas para la interpretación:** Invita a los héroes a visitar a Peggy Shaw y ser testigos de primera mano del trabajo de Kornfield.

RELACIONES ENTRE LOS PNJ DE OKLAHOMA



Pruebas de juego

Una heroína que se había sometido al proceso de hibridación se interesó especialmente por Peggy Shaw, identificándose con los cambios que había sufrido la chica. La heroína decidió proteger a Peggy y sus huevos no solo del esposo de ella, sino también de sus compañeros héroes. El enfrentamiento que tuvo lugar sobre el destino de los huevos estuvo a punto de ser muy violento y al final, la heroína fue capaz de salvar la mayoría de los huevos de la destrucción.

Pearl Schoenbaum. 54 años. ama de casa que muda la piel (Fiel)

Pearl es la esposa de Bill Schoenbaum, el herrero de la ciudad. Ha sufrido de psoriasis desde la infancia, hasta que el reverendo Kornfield la curó; pero desde entonces, y para gran disgusto de su marido, muda su piel una vez al mes, dejando una piel casi completa. Necesita absorber los rayos del sol cuando está a punto de sufrir el cambio y lo toma desnuda en el tejado, que es como la encontrarán los héroes mientras estén en el pueblo.

- **Descripción:** Después de la muda, la piel de Pearl está tersa y brillante (APA 90) pero a medida que pasan los días, su apariencia se degrada hasta que llega el momento de mudar otra vez. Entonces su piel estará seca y descamada, horrible de contemplar (APA 10).
- **Rasgos:** A menudo observa a la gente sin pestañear y con una sonrisa fija.
- **Probablemente se encuentre en:** El hogar de los Schoenbaum (o en su tejado) (ver el **Taller de herrería** en la página 119).
- **Ideas para la interpretación:** Pedirá a los héroes comprensivos que la ayuden a persuadir a su esposo para que vuelva a la iglesia.

Bill Schoenbaum. 55 años. herrero con problemas (Disidente)

Bill y su familia no han asistido a la iglesia desde hace dos meses, cuando el reverendo Kornfield «curó» a su esposa. Pearl siempre había sufrido un problema de la piel, pero después de que el pastor impusiera sus manos sobre ella, se quedó en la cama durante varios días, en los que cada vez tenía peor aspecto. Al final emergió radiante y Bill no podía creer lo que veía. Más tarde descubrió horrorizado una muda de piel seca debajo la cama. Desde entonces prohibió a su familia que se relacionase con Kornfield. Ahora intenta mantener a Pearl encerrada en una habitación trasera durante su muda mensual. Lo que no sabes es que ella ha encontrado una forma de acceder al techo, donde toma el sol desnuda.

- **Descripción:** Bill es una montaña de músculos bronceados y sudorosos cuando está descamisado en su forja.
- **Rasgos:** Flexiona a menudo sus doloridos músculos.
- **Probablemente se encuentre en:** El taller de herrería (página 119).
- **Ideas para la interpretación:** Pedirá a los héroes que consigan la garantía, tanto del pastor como del sheriff, para que quienes prefieran dejar la iglesia local puedan disfrutar de libertad de culto.

Susie Schoenbaum. 17 años. activista juvenil (Disidente)

Susie es la hija del herrero Bill Schoenbaum y su esposa que muda de piel, Pearl Schoenbaum. Es una conspiradora junto a su amante secreto, Gregory Shaw, con quien planea atacar la iglesia. Tras haber presenciado la transformación de su madre, está convencida de que el reverendo Kornfield tiene la culpa, pero aún no ha compartido su secreto de familia con Gregory.

- **Descripción:** Tiene algo de marimacho, viste con pantalones y lleva el cabello oscuro corto.
- **Rasgos:** El mundo es blanco o negro para Susie, y es dada a las conclusiones precipitadas.
- **Probablemente se encuentre en:** El taller de herrería (página 119).
- **Ideas para la interpretación:** Hará cualquier cosa para convencer a los héroes de que sus acciones contra la iglesia están justificadas, incluyendo contarles que su madre muda de piel y que la esposa de Gregory pone huevos. Les pedirá que la ayuden a avergonzar al reverendo Kornfield o a acabar con él.

Harry Mathewson. 67 años. encargado engullidor de comida (Fiel)

Harry trabaja en la Barbería de Kunkel barriendo y encargándose del mantenimiento. Las cataratas le cegaban ambos ojos hasta hace poco. El reverendo Kornfield le curó y ahora ve perfectamente. Lo más curioso es que también le ha afectado al apetito. Pasa días sin comer ni beber y luego se da un atracón una vez a la semana. Durante el atracón come copiosamente, dislocando su mandíbula para engullir de golpe grandes trozos de cerdo asado que le causan una hinchazón en el vientre de proporciones antinaturales. Después de un par de días de descanso y digestión, vuelve al trabajo. Su empleador, Ralph Kunkel, conoce bien la situación de Harry y trata de bromear al respecto con los clientes. Harry tampoco tiene problemas en hablar de su condición.

- **Descripción:** Viste un peto vaquero y suele tener una escoba en las manos y una sonrisa en la cara.
- **Rasgos:** Bromea con los clientes de forma amistosa.

- **Probablemente se encuentre en:** La Barbería de Kunkel (página 118).
- **Ideas para la interpretación:** Insta a los héroes a que asistan a la iglesia y escuchen predicar al reverendo Kornfield.

Ralph Kunkel. 31 años. barbero con un conflicto emocional (Fiel)

Ralph se deshace en elogios hacia el reverendo y habla abiertamente de la propensión que tiene Harry Mathewson a comer. Su esposa fue «curada» hace poco por el reverendo Kornfield y ahora está obsesionada con atrapar y comer insectos. Ralph pasa por un proceso de negación del problema de su esposa y se ha convencido a sí mismo de que se recuperará con el tiempo.

- **Descripción:** Mantiene su cabello oscuro bien engominado y el bigote bien recortado. Suele llevar delantal y un par de tijeras afiladas en la mano.
- **Rasgos:** Ralph es muy expresivo con sus manos.
- **Probablemente se encuentre en:** La Barbería de Kunkel (página 118).
- **Ideas para la interpretación:** Ralph quiere que todo el mundo sepa que el reverendo es un buen hombre e insta a los héroes a visitarlo con los demás fieles del pueblo.

George Hensen. 34 años. trabajador ágil (Fiel)

George trabaja en la Compañía Maderera de Fibra Recta. Hace un par de meses le cayó una pila de madera encima, aplastando su pelvis y dañando su columna. Nadie pensaba que fuera a sobrevivir, y mucho menos volver a caminar. El reverendo Kornfield rezó sobre su cuerpo inconsciente y se produjo un milagro. Ahora George está más ágil que nunca. Su esposa, Edna, está asustada porque George duerme en el reducido espacio que queda debajo de la casa, pero se siente aliviada de que su marido vuelva a estar en forma y saludable.

- **Descripción:** Parece el estereotipo del leñador, con camisa a cuadros y vaqueros.
- **Rasgos:** Permanece quieto durante períodos prolongados mientras observa o escucha, luego se mueve de repente y rápidamente cambia de posición (a la manera de un lagarto).
- **Probablemente se encuentre en:** Su casa o en el patio de la Compañía Maderera de Fibra Recta (página 117).
- **Ideas para la interpretación:** George es una persona jovial y reta a los héroes más atentos a desafíos y juegos (potencialmente peligrosos) de velocidad y destreza.

Mortimer Allen (32 años) y Lloyd Allen (10 años). padre e hijo. peregrinos (Fieles)

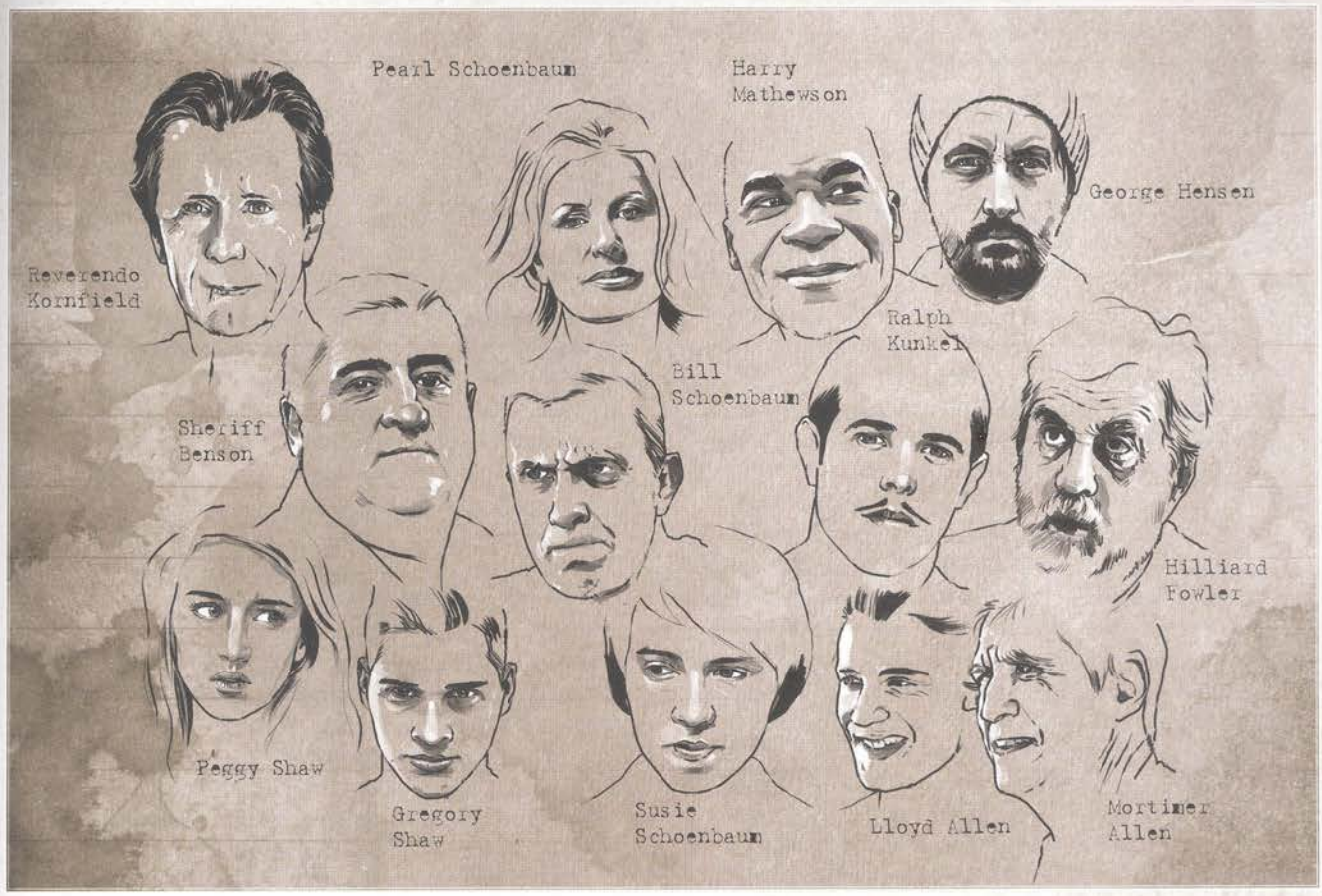
Mortimer quedó desolado por partida doble cuando su esposa y su hija murieron hace siete años durante el parto de esta última. La vida ha sido difícil desde entonces, pero se aferra a su hijo, que lo es todo para él. Mortimer es un vendedor ambulante de biblias que va de puerta en puerta. La inocente cara infantil de su hijo le resulta con frecuencia de ayuda y la utiliza para exprimir a las personas mayores de los dólares ahorrados con dificultad. Padre e hijo escucharon hace poco una transmisión de Kornfield y ambos se sintieron obligados a responder a la llamada. A tal fin, han viajado a Bingham y reservado una habitación en el hotel para encontrarse al día siguiente con el pastor. En algún momento de los siguientes días se unirán a Kornfield en un viaje a la cueva.

- **Descripción:** Mortimer viste un traje ligero, un poco raído en los bordes. Su hijo va vestido de cualquier forma. Ambos tienen un aire de falso optimismo.
- **Rasgos:** Sonríe en momentos inapropiados.
- **Probablemente se encuentre en:** El Hotel Bingham (página 115) o en la Primera Iglesia de Cristo Redentor (página 118).
- **Ideas para la interpretación:** Pregunta a los héroes si han oído las verdaderas palabras de Dios ocultas en la transmisión.

Hilliard Fowler. 61 años. comerciante de madera bebedor (Disidente)

Hilliard es el dueño de la Compañía Maderera de Fibra Recta y jefe del inquietantemente ágil George Hensen. Hilliard no se explica la recuperación de George, hasta el punto de que cree que se trata de otra persona. Traumatizado y confundido, Hilliard se dedica a emborracharse y a menudo se le puede encontrar en la taberna La Cabeza del Ciervo. Planea pegarle un tiro al reverendo Kornfield, pero no tiene confianza en su propia puntería. Sabe que el sheriff Benson protege al pastor y no se atreverá a intentar nada si está presente.

- **Descripción:** Un anciano de cara triste, desaliñado y mal afeitado que huele a *whisky* y sudor.
- **Rasgos:** Hilliard permanece ebrio en todo momento, es olvidadizo y distraído.
- **Probablemente se encuentre en:** La taberna La Cabeza del Ciervo (página 117).
- **Ideas para la interpretación:** Como Hilliard no quiere hacer daño a personas inocentes, intentará persuadir a los héroes para que participen en el asesinato de Kornfield, en cuyo caso les pedirá que organicen una reunión con el sheriff o el pastor.



Conversaciones con los residentes de Bingham

Casi toda la gente del pueblo se divide entre los fieles al reverendo Kornfield y su iglesia, y aquellos que están en contra (los disidentes). En este capítulo aparece una serie de residentes y ubicaciones de Bingham, pero el orden en que se encuentren depende en parte de los héroes, que eligen a dónde quieren ir, y en parte del Guardián, que decide a quién se van a encontrar.

Las pistas del escenario se presentan como capas de una cebolla: cada nueva capa se retira para revelar otra debajo, cada historia es investigada para sacar a la luz una verdad más profunda. En última instancia, la investigación debería conducir a los héroes hasta la cueva donde se encuentra el verdadero cuerpo de Kornfield.

Cuando los héroes se encuentren con un residente de la ciudad, revisa su descripción en **Dramatis personae**, observando si se trata de un PNJ leal o contrario a Kornfield. Introduce uno de los siguientes fragmentos de información cuando los héroes conversen con los residentes para que sean revelados de forma orgánica a través de los diálogos interpretados. Puedes proporcionar las pistas en el orden presentado o, si la conversación tiene que ver más estrechamente con una pista en concreto, proporcionarla en ese momento. Las pistas no tienen por qué ser completamente ciertas tal y como se presentan y su objetivo es dar una cierta variedad.

No es necesario proporcionar la información a cuentagotas, pero tampoco de golpe. Uno o dos fragmentos por PNJ y encuentro deberían ser suficientes. Si los héroes insisten en averiguar más cosas, pídeles que hagan una tirada de habilidad, probablemente con **Charlatanería**, **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión**, según el enfoque de los héroes. Si un héroe supera la tirada correspondiente, proporciónale otra pista adicional. Si fuerza una tirada y fracasa, puede producirse una cierta animosidad; tal vez la facción a la que pertenece ese PNJ se pone en contra de los héroes a partir de ese momento.

La gente del pueblo (de ambos bandos) es en general hospitalaria con los forasteros. Un héroe aparentemente amistoso será invitado a una reunión, ya sea en la iglesia o en una casa privada.

Pistas que proporcionan los fieles al reverendo Kornfield:

- El reverendo Kornfield posee un toque curativo. ¡Alabado sea el Señor! Esta información puede venir acompañada de otra relativa a uno de los individuos tocados por Yig (ver más adelante).
- La pobre esposa del herrero ha sufrido una dolorosa enfermedad de la piel durante años. Hace un par de meses, el reverendo Kornfield le impuso las manos y la curó. Ahora tiene un aspecto tan maravilloso que Bill, su celoso esposo, la mantiene encerrada en el interior de su casa. Hasta han dejado de ir a la iglesia.

- George Hensen estuvo a punto de morir en un accidente ocurrido en el almacén de madera. El reverendo Kornfield le impuso las manos y le salvó la vida. De hecho, es probable que esté trabajando en este momento. ¡Pueden ir a verlo por sí mismos si no me creen!
- El viejo Harry Mathewson estaba casi ciego hasta que el reverendo Kornfield le tocó los ojos. Ahora puede ver tan bien como usted y como yo. Le encontrarán en la barbería.
- El pastor, un verdadero hombre de Dios, decidió ponerse a prueba y vagó solo por el desierto durante cuarenta días con sus noches. Regresó con su fe en el Señor renovada. ¡Es maravilloso!
- Desafortunadamente, no todo el mundo entiende la verdad del pastor. Algunos han elegido rechazar la iglesia. Celebran reuniones secretas en sus hogares, en las que conspiran contra los fieles.
- ¡El reverendo Kornfield no le tiene miedo a nada! Es capaz de tocar voluntariamente cualquier serpiente sin sufrir daño alguno, tal y como dice la Biblia (consulta **Tocar serpientes** en la página 108 para insertar aquí una cita de la Biblia).
- El pastor difunde las buenas nuevas en la radio, atrayendo gente a Bingham. Algunos fieles se preguntan en voz alta si las transmisiones no habrán traído a los héroes hasta el pueblo. Si es así, los fieles les dan la bienvenida.
- Las personas afortunadas pueden salir tres días al desierto en compañía del reverendo Kornfield. Mientras están ahí fuera, son iniciados en el conocimiento secreto, como ocurrió con él. El sheriff y el viejo Harry (Mathewson) han estado ahí afuera.
- Los que se adentran en el desierto no llevan nada consigo. Ni comida ni agua. Es una prueba de fe. ¡Dios proveerá!

Pistas que proporcionan los disidentes al reverendo Kornfield:

- El reverendo Kornfield está poseído por el Diablo. Pretendiendo que cura a la gente, en realidad la maldice. Esta información puede ir acompañada del nombre de alguno de los individuos tocados por Yig (ver más adelante).
- Pearl Schoenbaum, la esposa del herrero, ha sufrido algún tipo de enfermedad dolorosa de la piel durante años. Kornfield le hizo algo. Fuese lo que fuese, su esposo Bill se opuso. Él y su familia no han vuelto a la iglesia desde entonces. A veces se puede ver a Pearl y, francamente, ¡está peor que nunca!
- Es cierto que la pobre Peggy Shaw, una joven encantadora, tuvo dificultades para dar a luz. Dicen que Kornfield se sentó junto a ella y maldijo a su bebé. Nadie lo ha visto nunca. Y el pobre Gregory, el padre, es un hombre destrozado. Algunas personas podrían añadir los rumores sobre la aventura entre Gregory Shaw y Susie Schoenbaum.
- George Hensen tuvo un accidente en el almacén de madera. Kornfield ha convencido a todo el mundo de que George habría muerto sin su intervención. Quizás debería haber muerto. Según Peggy, su esposa, ya no duerme nunca en su cama, ¡sino en el diminuto espacio que queda entre la casa y el terreno!
- Kornfield vagó solo por el desierto durante cuarenta días con sus noches. A su regreso, había cambiado. El que una vez fuera piadoso, ahora es demoníaco.
- Hay personas que no se dejan engañar por Kornfield. Deciden evitar la iglesia y reunirse en sus hogares para llevar a cabo el culto cristiano de manera legítima.
- Kornfield toca a las serpientes. Sí, claro, la Biblia habla acerca de esas cosas, ¿pero no era la serpiente una de las formas en que se manifestaba Lucifer?
- Kornfield transmite sus mentiras por la radio, atrayendo a los incautos hasta Bingham. Algunos disidentes se preguntan en voz alta si las transmisiones no habrán traído a los héroes hasta el pueblo. Si es así, serán rechazados por ellos.
- A veces Kornfield se adentra con un puñado de sus seguidores en el desierto durante tres días seguidos. Nadie sabe a dónde van o qué hacen. El sheriff y el viejo Harry (Mathewson) han estado ahí fuera.
- Los que salen al desierto afirman que no llevan nada consigo, fingiendo que es algún tipo de prueba espiritual. Está claro que deben tener algunos suministros escondidos; es lo razonable.

Polvo en todas partes

«Las casas estaban cerradas a cal y canto, y las puertas y ventanas encajadas con trapos, pero el polvo que entró era tan fino que no se podía ver en el aire, y se asentó como si fuera polen en sillas y mesas, encima de los platos».

—John Steinbeck, *Las uvas de la ira*

El viento levanta fácilmente la tierra seca que rodea Bingham y la deposita en cada esquina. Se mete en los ojos y puedes saborearla en el aire. Cada superficie está cubierta por una fina capa de mugre. A veces el viento sopla muy fuerte y la gente del pueblo tiene que refugiarse porque el polvo caliente imposibilita completamente la visión. El Guardián puede arrojar una tormenta de polvo para aumentar la tensión en una escena clave. Como consecuencia, se aplica un dado de penalización a las tiradas de habilidades como Descubrir o los ataques a distancia.

Escena inicial

Hay varias opciones para una escena inicial a la llegada de los héroes a Bingham, dependiendo de las elecciones de los jugadores y las preferencias del Guardián para jugarla. Todo puede empezar de sopetón con la iglesia sufriendo un ataque con bombas incendiarias cuando llegan los héroes. Una opción más tranquila es que los héroes aparezcan en el pueblo y el Guardián les pregunte a dónde quieren ir primero, pasando a continuación a la ubicación elegida y los PNJ que estarán presentes con mayor probabilidad. Este enfoque es una forma más suave y orgánica de desarrollar la historia.

Dirigir el escenario

El trabajo del Guardián consiste en presentar la población y sus residentes a los jugadores, permitiendo que estos puedan interpretar las interacciones con diferentes ciudadanos. Estos encuentros impulsan la partida de dos maneras. En primer lugar, los jugadores averiguarán un poco más con cada conversación (ver las pistas en las páginas 113 y 114). En segundo lugar, todo el mundo quiere algo y los personajes parecen las personas indicadas para ayudar (son héroes, después de todo). Por lo tanto, los héroes son el blanco de todo tipo de solicitudes por parte de una serie de ciudadanos. La mezcla de solicitudes e información debería ser suficiente para mantener a los jugadores ocupados mientras intentan descubrir la diferencia entre los fieles a Kornfield y los disidentes. La lista de acontecimientos (ver **Acontecimientos en Bingham**, en la página 120) sirve para que el Guardián pueda hacer avanzar la partida cuando quiera, empeorando la situación en la ciudad.

Los héroes tendrán que viajar finalmente a la cueva, pero puede pasar tiempo antes de que sea evidente para ellos. La única manera de poner fin al pastor y su iglesia es destruir el cuerpo original de Kornfield que está en la cueva.

Localizaciones de Bingham

A continuación se describen los lugares clave de la ciudad. El Guardián es libre de inventar otros lugares, así como los detalles de las casas de PNJ secundarios, según sea necesario.

Ciertos lugares indican los PNJ clave que pueden encontrarse en ellos. Los PNJ clave se describen en **Dramatis personae** (página 108) y sus perfiles se encuentran al final del escenario. Los PNJ secundarios serán desarrollados y descritos por el Guardián como mejor le parezca.

Estación de ferrocarril

La línea ferroviaria se conecta con Oklahoma City a unos doscientos cuarenta kilómetros al sureste de Bingham. Los viajeros llegan a una estación pequeña, polvorienta y algo destartalada, que comprende una sala de espera y un bloque de sanitarios. Solo hay un jefe de estación, Huck Baker, que atiende a los pasajeros y envía a todo el que no tiene billete a la puerta contigua de la oficina de correos y telégrafos.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Ninguno.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Los que hayan viajado a Bingham después de escuchar las retransmisiones de Kornfield.

Oficina de correos y telégrafos

Este edificio es un entramado de madera que sirve como oficina de correos, local de la centralita telefónica, oficina de telégrafos y taquilla para el ferrocarril. Nathaniel Clarkson dirige la oficina con la ayuda de Gregory Shaw. Clarkson responde las llamadas telefónicas y le transmite la información al sheriff Benson.

Kornfield graba sus sermones aquí en un equipo que está guardado en la habitación trasera. El aparato de ciencia insólita tiene la forma de una caja grande, fabricada en madera y metal, con cables y tubos de vacío que sobresalen de la parte superior. De la caja emerge un megáfono. Los discos vírgenes se introducen en la caja para realizar la grabación. Después se puede grabar otra pista sobre la primera, lo que Kornfield aprovecha para superponer su llamada subliminal de Yig.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Gregory Shaw.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquier persona que vaya a enviar mensajes.

Primer banco estatal de Bingham

El banco está ubicado en un establecimiento de ladrillo pequeño, pero seguro, y está dirigido por el gerente Everett Kornfield, hermano del reverendo Kornfield. Peggy Shaw trabajó aquí como cajera antes de casarse. Ahora Everett ocupa su puesto y es la única persona que atiende al público.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Cualquiera (excepto Pearl Schoenbaum).
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquiera podría ir al banco por negocios.

Hotel Bingham

El hotel, propiedad de Delbert y Rosemary Adams, tiene seis habitaciones. Rosemary lo dirige con suma eficiencia y Delbert hace todo lo que le dice. Cuando se conversa con ambos, Delbert siempre depende de Rosemary, que es asertiva pero educada. El hotel está lleno de curiosas figurillas ornamentales, una de las obsesiones de Rosemary. El establecimiento es sencillo, aunque limpio y ordenado. El cartel en el exterior anuncia «habitaciones libres».



Lugares

1. Primera Iglesia de Cristo Redentor
2. Oficina de correos y telégrafos
3. Estación de ferrocarril de Bingham
4. Oficina del sheriff
5. Primer banco estatal de Bingham
6. Oficina del Bingham Journal
7. Biblioteca pública de Bingham
8. Hotel Bingham
9. Taberna La Cabeza del Ciervo
10. Almacenes Butler
11. Compañía Maderera de Fibra Recta
12. Barbería de Kunkel
13. Taller de herrería
14. Hogar del reverendo Kornfield
15. Residencia Shaw

Cualquier héroe que prefiera hablar con Delbert a solas puede salir al porche donde lo encontrará fumando en su pipa.

Delbert y Rosemary asisten regularmente a la iglesia y animan a los visitantes a hacer lo mismo. Entre los huéspedes se encuentran hombres de negocios de viaje y, desde hace poco, peregrinos que llegan a Bingham exclusivamente para escuchar al reverendo Kornfield.

El viudo Mortimer Allen y su hijo de 10 años, Lloyd, han compartido una habitación en el hotel durante tres días. Escucharon la transmisión del pastor y vinieron a Bingham en busca de la salvación.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Mortimer y Lloyd Allen.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Otros huéspedes.

La taberna La Cabeza del Ciervo

Maurice Walsted, el propietario, suele estar detrás de la barra limpiando vasos con las mangas enrolladas. Conoce todos los chismes y siempre está dispuesto a escuchar a cualquier persona que tenga un dólar y algo que decir. La taberna está decorada con trofeos de caza: cabezas de venado, astas, peces disecados en vitrinas, etc. Un oso gris adulto está disecado alzado sobre sus patas traseras al final de la barra, mostrando las garras y los dientes en actitud amenazadora.

La iglesia y la taberna nunca se han llevado bien, aunque muchos ciudadanos no parecen tener problemas en frecuentar ambos establecimientos, pero desde el cambio de Kornfield, la división se ha vuelto más pronunciada. Ahora los leales a la iglesia evitan el alcohol, lo que ha convertido la taberna en algo así como un refugio para los disidentes.

Es probable que los héroes que vayan a la taberna sean interrogados por su visita al pueblo. Los forasteros serán tratados inicialmente con recelo, pero si queda claro que solo pretenden investigar la iglesia y al pastor, recibirán una bienvenida más cálida. Considera el bar como un punto de encuentro para disidentes. Los rumores y las historias surgen y florecen en su rico ambiente. Puedes proporcionar a los héroes información en este lugar que mezcle la verdad genuina con el rumor extravagante.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Hilliard Fowler.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Otros parroquianos, disidentes en su mayoría.

Almacenes Butler

Clark Butler abrió una tienda hace veinte años. Desde entonces se ha expandido a los edificios colindantes y se ha convertido en la tienda más grande del pueblo. Aquí se puede comprar toda clase de productos: desde electrodomésticos y muebles a utensilios de cocina, vajilla y ropa.

Butler es un firme defensor del reverendo Kornfield, pero sus ayudantes, Edna Hensen y Ephraim Willis, son ambos disidentes. Mantienen sus creencias en secreto, ya que no quieren perder sus empleos.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Ninguno.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquiera puede ir como cliente.

La Compañía Maderera de Fibra Recta

La madera llega en camiones para ser almacenada, tratada y preparada para su venta. La compañía usa una amplia gama de maquinaria, incluyendo un tractor, una carretilla elevadora, sierras circulares, sierras de cinta y motosierras.

George Hensen sufrió un accidente terrible hace dos meses cuando estaba trabajando. Fue aplastado por una pila de madera. Estuvo a punto de morir, pero el reverendo Kornfield lo curó. Su jefe, Hilliard Fowler, fue testigo del accidente y nunca se ha recuperado de la experiencia.

- **PNJ clave que estarán aquí:** George Hensen, Hilliard Fowler.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Ninguno.

El Bingham Journal

El Bingham Journal es un periódico semanal que comenzó a publicarse en 1906. Una enorme y mugrienta ventana frontal domina la fachada. El aire del interior está lleno de un aceitoso olor a imprenta.

Buscando entre números anteriores se pueden hallar artículos que informan sobre la ausencia y el regreso del reverendo Kornfield. Una fotografía de Kornfield antes de su viaje espiritual muestra a un hombre que parece significativamente mayor que el que dirige la iglesia hoy en día.

El editor, Baxter Fandyke, suele estar aquí, con la cara roja e impaciente, gritando por el teléfono. No tiene paciencia y está obsesionado con los plazos de impresión. Tampoco tiene tiempo para preguntas fortuitas. No cree en las pretensiones de Kornfield y sus manos sanadoras, pero no quiere perder clientes y es reacio a hablar del tema. Si se le soborna o intimida adecuadamente, puede ser una mina de información sobre Bingham y sus residentes.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Ninguno.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Ninguno.

Biblioteca pública

Augusta Willis tiene una biblioteca pequeña, pero bien abastecida, que mantiene limpia y ordenada; es imposible encontrar ni

una mota de polvo, ni una telaraña. La biblioteca es frecuentada por muchos residentes de Bingham distintos, desde niños trabajando en proyectos escolares hasta ancianos canosos y mujeres que buscan un lugar tranquilo para pasar unas horas leyendo o durmiendo.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Cualquier persona que tenga un motivo para visitar el lugar.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquiera podría usar la biblioteca.

La Primera Iglesia de Cristo Redentor

Un edificio de madera pintada de blanco con una torre de aguja. El cartel del exterior rezaba hasta hace poco «La Primera Iglesia de Cristo Redentor», pero la segunda mitad ha sido eliminada y ahora solo dice «La Primera Iglesia».

En el interior, un atril preside el lugar ante las filas de bancos. En una esquina trasera hay una mesa baja y sillas pequeñas. De las paredes a su alrededor cuelgan dibujos infantiles. Algunos muestran imágenes impresas de Jesús, garabateadas con crayón rojo y azul. Otros muestran imágenes de Adán y Eva hablando con una serpiente en el Jardín del Edén. Un dibujo representa el cuerpo de un hombre durmiendo en una cueva, una referencia a Kornfield.

Es fácil encontrar a Kornfield en la iglesia. Puede estar hablando en voz baja con los feligreses que están de paso, estudiando (o incluso corrigiendo) su Biblia, o sentado sin más en contemplación. Lleva un tiempo meditando y preparando sermones sobre el encuentro de Eva con la serpiente en el Jardín del Edén. Si tiene oportunidad, compartirá sus pensamientos con los héroes: que la serpiente le proporcionó a Eva el conocimiento de la auténtica verdad. Adán y Eva no fueron expulsados, sino emancipados. Se explayará en el tema considerablemente.

La Biblia que Kornfield utiliza para predicar estará en el atril cuando él esté presente. Si abandona la iglesia, se lleva el libro a casa. Es un gran tomo encuadernado en cuero. Los márgenes contienen muchas notas manuscritas y dibujos. Algunos pasajes han sido corregidos, mientras que otros están tachados y reemplazados por nuevas notas. Este libro constituye un tomo de los Mitos (ver **El Evangelio de Yig** en la página 255, **Apéndice B**).

Los fieles asisten en masa a los servicios de la Iglesia, como también algunos de los disidentes. Muchos de estos últimos ocultan sus verdaderos sentimientos y adoptan una apariencia piadosa para proteger su posición social en la comunidad. Los servicios incluyen la lectura del Evangelio de Yig, oraciones e himnos, todos ellos versiones bastardas de sus contrapartidas del cristianismo estándar. Cuando el pastor habla de Dios, en realidad lo hace de Yig. Cuando habla de Jesús, está hablando de un hijo de Yig. Cuando habla del Jardín del Edén, se refiere a que Dios se apareció a Adán y Eva en la forma de una serpiente, transmitiéndoles la sabiduría que necesitaban antes de explorar el mundo.

Durante los servicios se muestra y se abre una caja de madera. Kornfield saca del interior serpientes de cascabel. El reverendo no puede ser dañado por las serpientes y las toca sin problemas. Pide que cualquier voluntario dé un paso al frente y haga lo mismo. Más tarde, cuando se haya deteriorado la situación en la ciudad, las personas sospechosas de ser disidentes o los héroes que causen problemas a Kornfield serán llamados por su nombre y puestos a prueba con este método. Hay que permanecer en calma para salir triunfante. Pide una tirada combinada de **Cordura** y **Suerte** para mantener la calma y evitar ser mordido (daño 1D4 + veneno; si la víctima falla una tirada Extrema de **CON**, sufre convulsiones y 2D10 puntos de daño; si tiene éxito, sufre 1D10 puntos de daño). Cualquier persona que pase por esta ordalía sin ser mordido se gana la confianza de Kornfield y los fieles. Kornfield afirma que una mordedura es la justicia divina de Dios.

- **PNJ clave que estarán aquí:** El reverendo Kornfield y posiblemente algunos de los fieles.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Ninguno.

La casa del reverendo Kornfield

Una casa modesta, limpia y ordenada. Un escritorio se asoma a la ventana delantera. Cuando Kornfield está en casa, deja su Biblia (ver **El Evangelio de Yig**, página 255) sobre el escritorio. No hay comida fresca en la casa, solo alimentos enlatados o envasados que llevan allí meses, aparentemente intactos. Hay algunas ratoneras humanitarias, del tipo que mantienen vivos a los ratones capturados.

- **PNJ clave que estarán aquí:** El reverendo Kornfield.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Ninguno.

Barbería de Kunkel

Al entrar, suena una campana sobre la puerta y aparece Ralph Kunkel. Les pide a los caballeros que tomen asiento mientras abre y sacude un delantal. A las damas les explica que, desafortunadamente, su esposa no se encuentra bien en ese momento, pero que hará reservas para atenderlas tan pronto como se recupere. Ralph tiene fe en que el pastor la curará pronto.

Hay dos sillas de peluquero ajustables situadas frente a grandes espejos. Tijeras, maquinillas de afeitar, cera y aceite para el cabello se sitúan cerca de pilas de esmalte blanco. El baño de damas en la parte trasera es casi igual, aunque con un olor más dulce.

Un viejo de pelo gris (Harry Mathewson) está sentado dormitando en una silla. Su camisa está desabotonada y su cinturón aflojado, dejando entrever el vientre hinchado. Una escoba se apoya en la pared a su lado. Si se despierta, intercambia algunas palabras antes de volver a dormirse rápidamente, al igual que el lirón de *Alicia en el país de las maravillas*. Kunkel intenta reírse, afirmando que Harry siempre está así después de una gran comida.



Mientras los héroes están presentes, la señora Kunkel entra en la barbería vestida con un camisón sucio. Mira a su alrededor con extraños y bruscos movimientos de cabeza antes de fijar su atención en una mosca posada en el cristal de la ventana y luego se lanza sobre ella. Después de comerse rápidamente la mosca, vuelve al piso de arriba. Ralph se limita a encogerse de hombros, como diciendo: «Mujeres, ¿eh?». Otras veces se oyen fuertes golpes provenientes de las habitaciones que están encima de la tienda (la señora Kunkel saltando tras las moscas). Si alguien pregunta por el ruido, Ralph se encoge de hombros y dice que debe tener hambre. Cambiará rápidamente de tema si alguien continúa haciendo las mismas preguntas.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Ralph Kunkel, Harry Mathewson.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquiera podría ir a cortarse el pelo.

Oficina del sheriff

La oficina del sheriff es un edificio de una sola planta construido en ladrillo. En la parte anterior se encuentra la oficina y en la posterior, dos celdas. El sheriff Benson pasa gran parte de su tiempo aquí, bebiendo *whisky* en secreto mientras ojea el *Bingham Journal*.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Sheriff Cliff Benson.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Hilliard Fowler podría estar reflexionando en la celda, después de ser arrestado por estar borracho y por desorden público.

Taller de herrería

El hogar de los Schoenbaum, construido por Bill Schoenbaum con sus propias manos, se encuentra junto a un gran granero que alberga una forja, combustible, varias herramientas y metales. Si Bill está trabajando, la forja estará caliente y se oirá el sonido de su martilleo en un gran yunque.

Varias veces por semana se celebran reuniones religiosas en la casa de Bill a las que asisten alrededor de una docena de compañeros disidentes.

Después de una cena improvisada, el grupo canta himnos y reza; la adoración es de naturaleza genuinamente cristiana. El grupo suele dejar la discusión de los asuntos del pueblo para después del servicio religioso. Una vez que han terminado los himnos, se entregan ansiosamente a compartir sus historias de miedo y dolor.

A medida que se deteriora la situación en la ciudad, crece el miedo entre los disidentes. Algunos dejan de asistir a las reuniones secretas, mientras que otros fortalecen su determinación, resultando un grupo más militante. Para entonces, las reuniones se inclinan hacia la venganza y la conspiración contra Kornfield y su iglesia.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Bill Schoenbaum, Pearl Schoenbaum (que puede estar escondida), Susie Schoenbaum, Gregory Shaw.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Cualquiera de los disidentes.

Residencia Shaw

Una pequeña casa de madera con dos dormitorios que se parece mucho a otras tantas casas en Bingham. Peggy Shaw parece estar casi siempre exhausta y cansada. A menudo se pregunta con recelo dónde estará su marido Gregory y pregunta a los héroes si lo han visto por la ciudad. Si admiten que lo han visto, les pregunta con quién estaba Gregory, intentando averiguar si está con otras mujeres.

La casa se mantiene acogedora gracias a una estufa de leña que funciona constantemente. Debajo del horno, donde hace calor, hay una serie de huevos coriáceos, medio enterrados en una bandeja de arena. Cada huevo contiene un feto medio humano, medio serpiente, en varias etapas de desarrollo, algunos de los cuales delatan movimiento en su interior. Ver estos huevos produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura. El bebé de Peggy está escondido arriba. Está cubierto de finas escamas y tiene una lengua bifurcada. Verlo produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

- **PNJ clave que estarán aquí:** Peggy Shaw, Gregory Shaw.
- **PNJ secundarios que podrían estar aquí:** Ninguno.

Radio KFOC

Los héroes pueden llegar a visitar la estación de radio antes o después de ir a Bingham. Radio KFOC opera desde un edificio de dos pisos en la zona céntrica de Oklahoma City. El mástil que hay junto al estudio se eleva hasta alcanzar una gran altura.

En la recepción, una joven llamada Katherine Meakle se sienta detrás de un mostrador. Al acercarse a ella, levanta la mirada de la máquina de escribir y observa suspicaz a los visitantes. Parece que gran parte de su trabajo consiste en tratar con vendedores, personas que buscan trabajo y otras «pérdidas de tiempo».

La estación transmite una serie de programas de noticias, música y dramas ligeros, así como contenido religioso. El reverendo Kornfield tiene un espacio de 15 minutos para transmitir regularmente cinco veces a la semana. Las grabaciones del pastor se transportan al estudio desde Bingham por servicio de mensajería todos los lunes, junto con un cheque para pagar el tiempo de emisión. Los héroes más ingeniosos podrán seguir al mensajero hasta la estación, o tal vez emboscarlo para obtener la grabación y el cheque del pastor.

La estación posee un conjunto completo de grabaciones de Kornfield. La señora Meakle puede hacer copias para los héroes por una pequeña tarifa (ver **Las transmisiones de Kornfield** en la página 257).

Cualquier persona que escuche las transmisiones del reverendo Kornfield en su radio y las entienda, sentirá el impulso de ir a Bingham (es decir, aquellas personas que sacan un 01 en una tirada de **POD** al escuchar la transmisión). Estos oyentes son atraídos, más que obligados, a viajar a Bingham. Hasta el momento han llegado o están en camino varios cientos de peregrinos.

Nota para el Guardián: *Consulta* **Gonçalves y las grabaciones** *(página 107) para ver una muestra de las transmisiones.*

Acontecimientos en Bingham

Las siguientes escenas son una serie de acontecimientos consecutivos. Tienen lugar al margen de los héroes, aunque pueden verse envueltos en la acción si lo desean.

Quemar la iglesia

El odio que comparten Susie Schoenbaum y Gregory Shaw hacia el reverendo Kornfield los ha unido y, en consecuencia, están juntos en una aventura secreta. La pareja ha urdido un plan contra Kornfield y su iglesia. Para ello, llenan botellas con gasolina y las acumulan en los arbustos cerca del edificio. Se atan paños mojados sobre el rostro y el cabello, y luego se cuelan en la iglesia cuando no hay nadie y la empapan en combustible. Desde la puerta de atrás, Gregory enciende el trapo de la última botella y la arroja contra la iglesia. Después, la emocionada pareja huye a través de los arbustos hacia el arroyo mientras el lugar estalla en llamas. Si nadie los detiene, se sumergen en el arroyo para refrescarse y quitarse el olor a gasolina. Eufóricos y mojados, consuman su relación en la orilla. En los días siguientes, hacen lo posible para ocultar su culpabilidad y continuar su vida normal en el pueblo. No son criminales particularmente duchos y es probable que el intento fracase.

Los héroes pueden estar cerca cuando tenga lugar el ataque a la iglesia, o pueden escuchar gritos en cuanto se da la voz de alarma y los ciudadanos comienzan a formar rápidamente una cadena humana para pasar cubos de agua, en un intento de extinguir las llamas. Los héroes que no duden en echar una mano recibirán los elogios y el agradecimiento del reverendo Kornfield y los fieles.

Después del ataque a la iglesia, el sheriff Benson quiere llevar a los culpables ante la justicia. Para ello realiza una búsqueda con varios hombres y perros. Si no obtiene ningún resultado, amplía la investigación haciendo preguntas de puerta en puerta. Puede fijarse en los héroes si han estado actuando de forma sospechosa.

Servicio al aire libre

Kornfield celebra el servicio de la tarde en la calle debido a los daños causados en la iglesia. Se disponen sillas y la gente se reúne para cantar, orar y escuchar al pastor. Este no condena a los que atacaron a la iglesia, pero les pide que den un paso al frente y se arrepientan. Cualquier observador percibirá que el ataque ha aumentado las tensiones entre fieles y disidentes.

Los héroes serán probablemente invitados a unirse al servicio, especialmente si ayudaron a apagar el fuego en la iglesia, lo que les brinda la oportunidad de presenciar el sacerdocio de Kornfield y ver el ritual con las serpientes de primera mano. Incluso puede que

un héroe sea retado a renegar de sus pecados y ser puesto a prueba tocando serpientes (ver **La Primera Iglesia de Cristo Redentor** en la página 118 para saber más sobre tocar serpientes). Los héroes que participen en la ordalía se ganarán la confianza del reverendo y los fieles. Durante el servicio, algunos de los creyentes más fervientes se levantan y farfullan en otras lenguas, pronunciando palabras en naacal, mientras que otros caen sobre sus vientres y se retuercen en el polvo como serpientes.

El ataque contra los disidentes

El sheriff cree que los disidentes son los responsables del incendio de la iglesia y en consecuencia lleva a cabo una redada contra la reunión celebrada en el hogar de los Schoenbaum. Aunque no encuentra ningún indicio de culpabilidad, provoca a Bill Schoenbaum y como resultado estalla una pelea que conlleva su arresto. Dependiendo del bando con el que se hayan aliado los héroes, serán invitados a ayudar en la redada contra la casa o pueden estar presentes en la reunión cuando esta tiene lugar.

Justicia expedita

Bill Schoenbaum es «liberado» por el sheriff la misma noche del arresto, o en otras palabras, le llevan hasta una calle trasera y unos hombres enmascarados lo golpean y lo dejan medio muerto. Si los héroes vagan por las calles en mitad de la noche, pueden presenciar el suceso; de lo contrario, encontrarán el cuerpo de Schoenbaum al día siguiente.

Peregrinación a la cueva

Kornfield acompaña a Mortimer y Lloyd Allen hasta la cueva (ver **El viaje del reverendo Kornfield a la cueva** en la página 122). Dos o más fieles, muy probablemente el sheriff Benson y Harry Mathewson, acompañan a Kornfield. Si alguno de los héroes se ha congraciado con el pastor, puede ser invitado a unirse a la fiesta. De lo contrario, los héroes oyen hablar de la expedición a los ciudadanos fieles, que hablan maravillados de la «peregrinación». Los héroes podrían intentar seguir al grupo, lo que requiere una tirada de **Sigilo** con éxito para no ser vistos.

> **Nota para el Guardián:** *Si los héroes destruyen el cuerpo de Kornfield en la cueva, el asesinato que se describe a continuación puede ocurrir igualmente, pero Kornfield no regresará de entre los muertos.*

Hilliard Fowler sigue en secreto (y tal vez haya convencido a los héroes de que se unan a él) al grupo mientras viaja a través del árido desierto en dirección a la cueva (ver **La cueva** a continuación). Después de que Kornfield y su grupo abandonen la ciudad, Fowler se muestra y asesina a Kornfield de un disparo. Fowler huye a la carrera y más tarde se oculta. Es preferible que los héroes sean testigos del suceso para brindarles la oportunidad de intervenir.

Después del incidente, el sheriff se muestra muy activo, persiguiendo a los disidentes mientras busca a Fowler. Unas ocho horas más tarde, una nueva versión del reverendo Kornfield llega al pueblo. El pastor lamenta el uso de la fuerza por parte del sheriff, pero admite que es necesaria, exigiendo que «el grano sea separado de la paja». A partir de entonces, todos los ciudadanos son obligados por el sheriff (y sus fieles lacayos) a asistir a los servicios de la iglesia donde su fe es puesta a prueba tocando serpientes. Si los héroes se pusieron del lado de los disidentes y están en la ciudad, también serán forzados a asistir al servicio y tocar las serpientes.

Los héroes deberían presenciar el regreso de Kornfield, especialmente si fueron testigos de su asesinato. Si parecen dispuestos a abandonar el lugar para siempre antes del regreso del reverendo, adelanta el acontecimiento para que ocurra antes.

Pruebas de juego

Un grupo en las pruebas de juego fue testigo de la muerte y posterior retorno del reverendo Kornfield. Automáticamente concluyeron que la figura que regresaba a la ciudad era, evidentemente, una monstruosa abominación y lo mataron a tiros. Cuando otro duplicado le siguió algunas horas más tarde, un héroe decidió esperar en una azotea para dispararle, a este y a cada uno de los duplicados que le siguieron. Así, mientras crecía la pila de cadáveres de Kornfield en las afueras de la ciudad, el resto de los héroes trataron de formular un plan para hacer frente a la situación y averiguar de dónde venían los duplicados.

La cueva

A un día de camino al sur de Bingham se encuentra un afloramiento rocoso al que se llega atravesando granjas abandonadas, zanjas y pistas polvorientas poco usadas. En la base del afloramiento hay una cueva. Las personas bendecidas por Yig pueden entrar a la cueva sin restricciones. En este contexto, la bendición de Yig puede extenderse a todos los hombres serpiente e híbridos de hombres serpiente, así como a las personas que han sido curadas por el reverendo Kornfield. Cualquiera que lleve un genuino artefacto de los hombres serpiente como el Cetro de la Serpiente o la Corona de la Cobra (ver **Apéndice B**, páginas 249 y 250) también tiene asegurada la entrada.

Los que se acercan a la cueva sin participar de la bendición de Yig son golpeados por un fuerte viento que emana de la entrada. La exposición al viento causa 1D6 puntos de daño por asalto, ya que el impacto es producido por un chorro de arena.

Los héroes que quieran luchar contra el viento y entrar en la cueva deben buscar asideros en la roca, lo que requiere una tirada de **Trepar** o **FUE** con éxito. Los que fallan la tirada son expulsados de la cueva como el corcho de una botella, sufriendo 4D6 puntos

de daño al aterrizar con un fuerte golpe. Los que tengan éxito en la tirada pueden abrirse paso hasta la cueva. Si un héroe falla la tirada y a continuación la fuerza, logra acceder a la cueva, pero en el proceso recibe otros 2D6 puntos de daño adicionales por el viento.

Cuando los héroes entren en la cueva, pasa a **La cámara interior** más adelante.

El viaje del reverendo Kornfield a la cueva

Kornfield da la bienvenida a los candidatos a entrar en la iglesia. La devoción y las creencias de aquellos considerados aptos serán cuestionadas por el pastor, y si los encuentra dignos, les acompañará a la cueva para que puedan sumergirse por completo en la fe de Yig.

Siempre que Kornfield viaja a la cueva, va acompañado por dos servidores leales, generalmente el sheriff y Harry Mathewson. No llevan comida ni agua para el viaje; es una búsqueda espiritual y solo los dignos la soportarán. El viaje dura ocho horas y requiere una tirada de **CON** por cada cuatro horas pasadas bajo el ardiente sol del verano; un fracaso conlleva una pérdida de 1D6 Puntos de Vida, debido a la deshidratación y las quemaduras solares. Las personas bendecidas por Yig son inmunes y no necesitan hacer una tirada de CON.

Los que sobrevivan al viaje son acompañados al interior de la cueva por Kornfield de uno en uno. Dentro contemplan el cadáver de Kornfield y escuchan la voz de Yig preguntando si son fieles. Si el candidato acepta a Yig como su salvador, es considerado desde ese momento un «Bendecido por Yig».

La cámara interior

Dentro de la cueva está fresco y oscuro, sin corrientes de aire. El cadáver (original) de Kornfield yace sobre una losa de piedra. Está perfectamente conservado y casi parece que se fuera a despertar en cualquier momento, a pesar de la fina capa de polvo que cubre su piel seca.

Si la presente encarnación de Kornfield muere, Yig planta una semilla en el cadáver de la cueva. La semilla crece con presteza sobrenatural, hinchando el vientre del cadáver. Al poco una nueva réplica de Kornfield a tamaño real es vomitada a través de una apertura (que se asemeja a la cloaca de un reptil) entre las piernas del cadáver. El nuevo Kornfield está desnudo, resbaladizo y reluciente, mientras se arrastra sobre su vientre. A los pocos instantes se pone en pie y no tarda en salir de la cueva y correr hacia Bingham.

El cadáver original de Kornfield está bajo la protección de Yig. La protección mágica confunde la mente de cualquiera que pretenda dañar el cuerpo. Toda persona que se encuentre frente al cadáver siente una sensación de asombro y un impulso de caer de rodillas en devoción. Pide una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D4 puntos. Cualquiera que falle la tirada siente la obligación de ponerse de rodillas y orar en naacal, incapaz de hacer nada más. Después de diez minutos de cantar alabanzas a Yig, los candidatos salen de la cámara y recobran la razón fuera de la cueva. Si han tenido éxito en la tirada de **Cordura**, todavía sienten la influencia de Yig, pero serán dueños de sus actos.

Si los héroes quieren mover el cadáver de Kornfield, dañarlo o interactuar con él de cualquier forma, necesitan realizar una tirada Extrema de **POD** para vencer la influencia protectora de Yig. Si fracasan, se ven sometidos a la voluntad de Yig unos instantes y realizarán una acción involuntaria a elección del Guardián. La acción involuntaria debería favorecer a Yig; por ejemplo, si la intención del héroe es levantar un hacha y cortar la cabeza del cadáver, la acción involuntaria podría ser dejarla caer hacia atrás gritando el nombre de Yig con las manos extendidas. Si la intención del héroe es llevarse el cadáver, la acción involuntaria podría ser abrazarlo y pedir perdón mientras se solloza incontrolablemente. Si un jugador quiere forzar la tirada de POD y fracasa, puede actuar contra el cadáver de Kornfield de todas maneras, pero en este caso sufre la maldición de Yig, cuyo efecto es el mismo que pasar por la primera etapa del proceso de hibridación (ver **Apéndice C** en la página 259).

Si el cadáver de Kornfield es destruido (por ejemplo, al quemarlo o desmembrarlo), la conexión entre Kornfield y Yig llega a su fin. La presente encarnación de Kornfield continúa viviendo como un hombre normal. Si el Kornfield vivo aún no sabe lo que ha ocurrido, intuye que algo está mal, reúne una partida de fieles y se dirige a la cueva.

Nota para el Guardián: *Es de esperar que los héroes destruyan el cadáver de Kornfield en la cueva, pero lo que hagan con el Kornfield vivo del pueblo es cosa de los jugadores. Cuando el cadáver de la cueva es destruido, la bendición de la que disfruta Kornfield expira; si la versión de Kornfield con vida es asesinada a posteriori, no renacerá.*

Bendecido por Yig

Las personas que logren entrar en la cueva y alaben a Yig, sea o no por propia voluntad, reciben la bendición del padre de las serpientes. La bendición es instantánea; el héroe siente un repentino estallido de poder y es momentáneamente cegado por un destello de luz.

La bendición puede tomar una serie de formas que dependen del capricho de Yig. En este escenario, todos los bendecidos obtienen inmunidad limitada, sufriendo solo la mitad de daño de las heridas infectadas por el veneno de serpiente o de hombre serpiente.

Nota para el Guardián: *El Guardián decidirá si los héroes se siguen beneficiando de la bendición de Yig si destruyen el cadáver original de Kornfield (ver* ***La cámara interior*** *más abajo).*

Conclusión

Una vez que el cuerpo original de Kornfield ha sido destruido y se haya lidiado con cualquier encarnación suya, la población de Bingham vuelve lentamente a la normalidad. Las personas que han sido tocadas por Yig (Peggy Shaw, Harry Mathewson, etc.) permanecen como están, cambiadas para siempre, aunque el Guardián debería considerar formas plausibles de «arreglar» a estas personas que se les puedan ocurrir a los héroes, posiblemente mediante el uso de la habilidad Mitos de Cthulhu o una habilidad incrementada por la locura. Ten en cuenta que no hay una solución fácil y lo más probable es que los PNJ como Peggy Shaw permanezcan así para siempre. Las personas que fueron fieles al reverendo Kornfield irán abandonando lentamente la devoción a Yig y regresarán a sus creencias anteriores.

Si los héroes siguen trabajando para Caduceo, al completar la misión regresan a Nueva York y deben informar de sus hallazgos a sus superiores. A menos que se guarden elementos clave, Caduceo ve a los ciudadanos que han sido bendecidos por Yig como abominaciones, como humanos que no son dignos de tal honor. Por lo tanto, se envían a Bingham agentes de los hombres serpiente para secuestrar a cualquier persona bendecida que haya sido mencionada en el informe de los héroes. Estos individuos desafortunados son transportados al laboratorio de Caduceo en el Congo Belga y utilizados como sujetos de pruebas en los experimentos que está llevando a cabo la secta. Es posible que los héroes encuentren a estos PNJ cuando se aventuren por África en el **Capítulo 6: El Congo Belga**.

Si alguno de los héroes regresa alguna vez a Bingham o busca noticias de la ciudad, oirá hablar de las desapariciones inexplicables. Caduceo, por supuesto, niega cualquier conocimiento o participación en el asunto.



Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Los héroes destruyen el cuerpo original de Kornfield en la cueva: +1D10 Puntos de Cordura.
- Los héroes se enfrentan a la gente del pueblo, lo que resulta en múltiples muertes: –1D6 Puntos de Cordura.
- Las acciones de los héroes evitan la muerte de personas del pueblo: +1D6 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Reverendo Kornfield,

48 años, predicador resucitado de Yig

FUE 55	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 55	**INT** 70
APA 65	**POD** 120	**EDU** 70	**COR** —	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 24	**Suerte:** 60

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 60% (30/12)

Capacidades especiales

Inmune: Las serpientes no le atacan y es inmune al veneno de las serpientes y los hombres serpiente.

Imposición de manos: Yig ha bendecido al reverendo con esta capacidad. El reverendo puede gastar 20 Puntos de Magia para curar a enfermos y moribundos. La curación siempre tiene un efecto secundario relacionado con los ofidios, como poner huevos, alimentarse de insectos, tener sangre fría, etc.

Habilidades

Crédito 30%, Descubrir 45%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 50%, Persuasión 80%.

Sheriff Cliff Benson,

51 años, mano derecha de Kornfield

FUE 75	**CON** 65	**TAM** 75	**DES** 75	**INT** 60
APA 35	**POD** 60	**EDU** 65	**COR** 50	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 6	**PM:** 12	**Suerte:** 30

Combate

Combatir (Pelea) 70% (35/14), daño 1D3+1D4

Revólver .38 80% (40/16), daño 1D10

Escopeta calibre 12 60% (30/12), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Crédito 20%, Descubrir 75%, Intimidar 70%, Psicología 50%.

Peggy Shaw,

19 años, adolescente que pone huevos

FUE 35	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 40	**INT** 40
APA 40	**POD** 50	**EDU** 40	**COR** 25	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 21% (10/4)

Habilidades

Crédito 09%, Descubrir 30%, Encanto 50%, Juego de manos 50%.

Gregory Shaw,

19 años, marido infiel en crisis

FUE 60	**CON** 65	**TAM** 70	**DES** 70	**INT** 65
APA 70	**POD** 65	**EDU** 55	**COR** 60	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 40%, Crédito 10%, Escuchar 40%, Mecánica 60%.

Susie Schoenbaum,

17 años, activista juvenil

FUE 50	**CON** 75	**TAM** 50	**DES** 60	**INT** 80
APA 65	**POD** 50	**EDU** 50	**COR** 50	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Crédito 12%, Psicología 40%, Trepar 60%.

Pearl Schoenbaum,

54 años, ama de casa que muda la piel

FUE 65	**CON** 50	**TAM** 70	**DES** 50	**INT** 55
APA 10–90*	**POD** 65	**EDU** 55	**COR** 35	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 5	**PM:** 13	**Suerte:** 0

** Ver la descripción personal en la página 111.*

Combate

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 26% (13/5)

Habilidades

Crédito 20%, Escuchar 40%, Persuasión 50%.

Bill Schoenbaum,

55 años, herrero con problemas

FUE 90	**CON** 70	**TAM** 80	**DES** 70	**INT** 60
APA 60	**POD** 40	**EDU** 55	**COR** 30	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 6	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D6

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Crédito 20%, Descubrir 60%, Intimidar 50%.

Harry Mathewson,

67 años, encargado engullidor de comida

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 65	**DES** 40	**INT** 50
APA 50	**POD** 60	**EDU** 50	**COR** 30	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 4	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3+1D4

Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Crédito 15%, Descubrir 50%, Encanto 40%.

Ralph Kunkel,

31 años, barbero con un conflicto emocional

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 45	**DES** 70	**INT** 50
APA 60	**POD** 65	**EDU** 50	**COR** 60	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 36% (18/7)

Habilidades

Crédito 18%, Descubrir 40%, Juego de manos 50%.

George Hensen,

34 años, trabajador ágil

FUE 70	**CON** 80	**TAM** 65	**DES** 100	**INT** 35
APA 45	**POD** 40	**EDU** 40	**COR** 20	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 10	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Esquivar 100% (50/20)

Habilidades

Crédito 10%, Descubrir 40%, Intimidar 50%, Saltar 70%.

Mortimer Allen,

32 años, padre, peregrino

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 60	**DES** 60	**INT** 65
APA 45	**POD** 70	**EDU** 60	**COR** 70	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3

Esquivar 31% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 70%, Conducir automóvil 50%, Crédito 18%, Descubrir 40%.

Lloyd Allen,

10 años, hijo, peregrino

FUE 20	**CON** 60	**TAM** 25	**DES** 60	**INT** 60
APA 55	**POD** 75	**EDU** 20	**COR** 70	**PV** 8
BD: –2	**Corp.:** –2	**Mov:** 8	**PM:** 15	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3–2

Esquivar 31% (15/6)

Habilidades

Crédito 10%, Escuchar 60%, Persuasión 40%.

Hilliard Fowler,

61 años, comerciante de madera bebedor

FUE 70	**CON** 65	**TAM** 70	**DES** 45	**INT** 55
APA 30	**POD** 40	**EDU** 50	**COR** 35	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 5	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

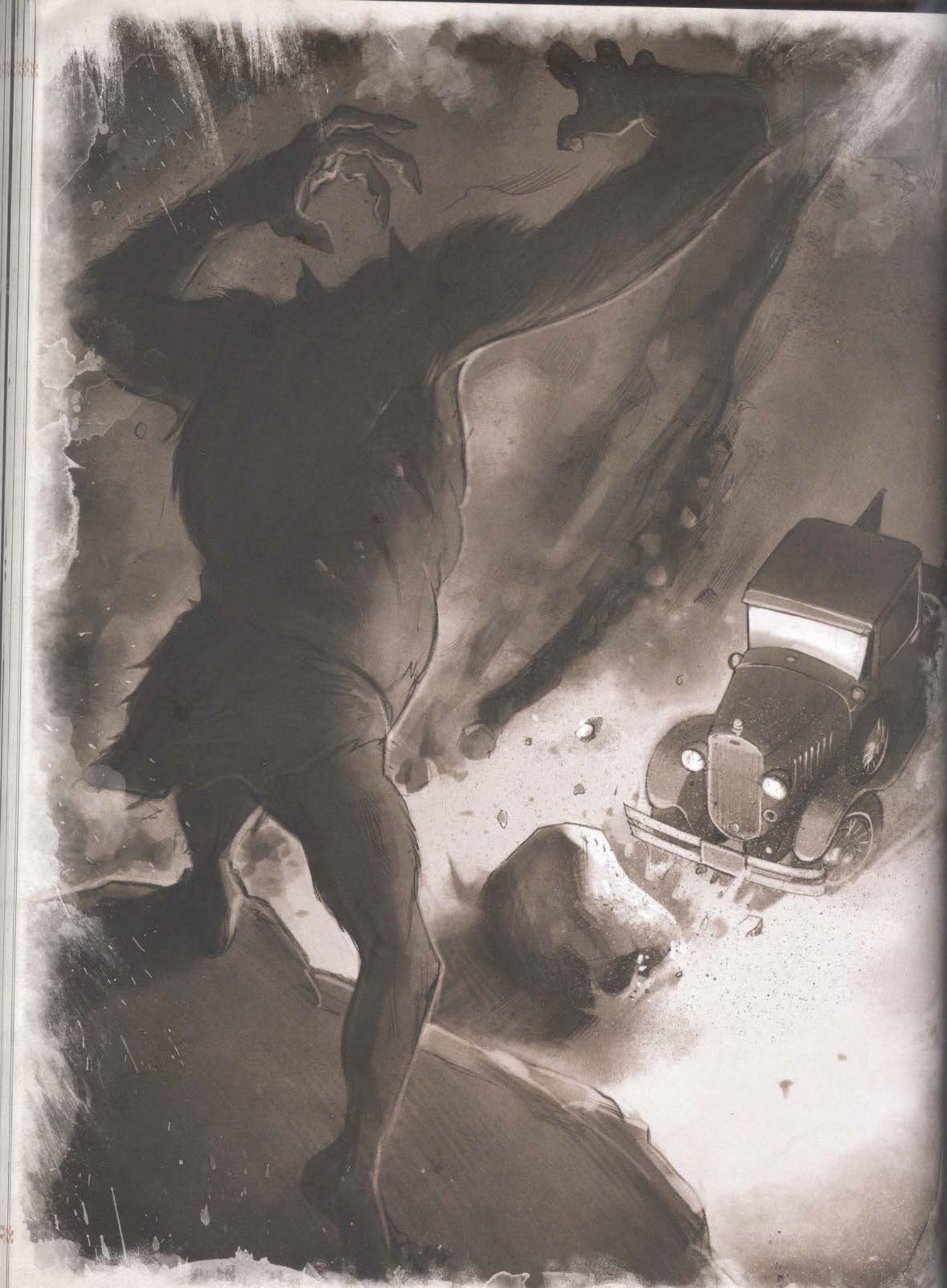
Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Revólver .38 40% (20/8), daño 1D10

Esquivar 23% (11/4)

Habilidades

Crédito 25%, Descubrir 40%, Intimidar 40%.



CAPÍTULO 5

ISLANDIA

«¿Es que van a secuestrarnos todos los días en Islandia?».

—Sir Oliver Lindenbrook, *Viaje al centro de la Tierra* (1959)

El Durmiente se despierta

Los héroes viajan hasta Islandia para investigar el despertar del volcán Snæfellsjökull, que albergó en el pasado una estación de investigación biológica de los hombres serpiente. Los héroes son emboscados en el camino por un voormi gigante, loco de hambre y dolor. La guarida del voormi se encuentra cerca y contiene algunos elementos útiles.

El cercano puerto pesquero de Ólafsvík ha sufrido un ataque violento y se encuentra desierto. Las pistas conducen a una madriguera de voormis dentro del volcán Snæfellsjökull, que está conectada con la antigua estación de investigación biológica y la miríada de horrores en su interior.

En la instalación, los héroes se enfrentan a voormis rebeldes, horrores científicos apenas controlados y hombres serpiente mutados en monstruos. Debajo de todo yace el Durmiente, un voormi antiguo y gigantesco tan grande que se confunde con un elemento geológico. Solo una acción desesperada puede prevenir la catástrofe que se produciría si la monstruosa criatura se despertase.

Trasfondo

Cuando el imperio de los hombres serpiente estaba en pleno apogeo, antes del surgimiento de la humanidad y la caída de Mu, construyó muchas estructuras grandes en todo el mundo. Los hombres serpiente dependían mucho de los esclavos voormis para llevar a cabo grandes partes del esfuerzo de construcción. Esto humanoides corpulentos y maleables sirvieron a los hombres serpiente durante milenios y todavía existen en pequeños enclaves, lugares donde sus amos florecieron una vez.

El principal problema de los trabajadores voormis era su diminuto tamaño. Los científicos hechiceros de Mu manipularon estructuras genéticas, creando variantes voormis que estaban adaptadas a tareas particulares. Algunos fueron convertidos en anfibios, mientras que otros estaban adaptados para trabajar en climas inhóspitos calientes o fríos. La idea principal era crear voormis más grandes, capaces de mover enormes bloques de piedra sin ayuda o arrancar árboles de raíz.

Los científicos hechiceros construyeron una estación de investigación en la red de túneles de lava que rodea al volcán ahora conocido como Snæfellsjökull, en la península de Snæfellsnes de Islandia. Tenían tres razones para ubicar la instalación en este lugar: no había poblaciones de hombres serpiente en Islandia, de forma que, si los voormis mutados se descontrolaban, podrían ser contenidos en la isla; el volcán proporcionaba la energía geotérmica necesaria para operar la instalación; y si los experimentos terminaban en una catástrofe, los hombres serpiente a cargo de la estación podrían detonar el volcán, inundando los túneles con magma y destruyendo sus creaciones.

Los primeros experimentos realizados en la instalación fueron un éxito y se crearon voormis dos veces más altos y muchas veces más fuertes que sus antecesores. Estos voormis gigantes eran brutales, peludos y más violentos. Aunque podían ser entrenados para realizar las tareas para las que fueron creados, requerían orientación y disciplina firmes. Los científicos de los hombres serpiente crearon también algunos hombres serpiente gigantes para que fuesen sus supervisores. Armados con lenguas que funcionaban como látigos venenosos, los supervisores mantenían a los esclavos bajo control.

Era inevitable que los experimentos se descontrolasen. Algunos voormis escaparon y crearon sus propios asentamientos ocultos dentro de las cuevas y túneles de Islandia. Sus descendientes se convirtieron en el origen de los legendarios trolls de las leyendas de los posteriores colonos humanos. Además, algunos de los gigantes

se hicieron tan monstruosamente grandes que se volvieron completamente incontrolables. La mejor forma de neutralizarlos era inyectarles un veneno que petrificaba su carne; las monstruosidades osificadas resultantes están en la base de las leyendas locales sobre trolls que se convertían en piedra cuando les tocaban los rayos del sol. Los esfuerzos fueron parcialmente efectivos y los científicos de los hombres serpiente decidieron activar el mecanismo de autodestrucción y detonar el Snæfellsjökull.

La detonación tuvo un éxito parcial. La mayoría de los túneles y cámaras fueron inundados por el magma, pero otros muchos permanecieron intactos. Temiendo que la situación hubiera ido demasiado lejos, los hombres serpiente huyeron de Islandia y dejaron que los voormis restantes prosperasen en sus asentamientos ocultos del subsuelo.

Todo esto sucedió hace más de diez mil años y ningún hombre serpiente ha puesto un pie en Islandia de nuevo... hasta hace un año. La Noche Interior encontró indicios de la estación abandonada e intentó reactivarla. Si logran crear esclavos voormis gigantes y hombres serpiente supervisores una vez más, existe la posibilidad de que puedan construir un ejército que les permita aplastar a Caduceo y conquistar el mundo.

El restablecimiento de los sistemas de energía geotérmica por parte de la Noche Interior ha despertado al dormido Snæfellsjökull. La Noche Interior ha esclavizado a los voormis salvajes que viven en los túneles y los envía a asaltar asentamientos humanos para reunir las materias primas necesarias para sus experimentos. Lo peor de todo es que el calor y la energía que surgen a través de los antiguos túneles de lava están comenzando a despertar al Durmiente. La catástrofe parece inevitable.

Introducción para los jugadores

El doctor Gonçalves dirige la reunión informativa para esta misión en la sala de reuniones habitual del Edificio Meadham. Cuando los héroes llegan allí, encuentran mapas de Islandia y la península de Snæfellsnes colgados en la pared, junto con fotografías del volcán Snæfellsjökull con humo saliendo de su interior e, incongruentemente, algunos grabados en madera de trolls tomados de libros antiguos de cuentos de hadas islandeses.

El doctor Gonçalves explica que los residentes de la península de Snæfellsnes han sido recientemente perturbados por la actividad volcánica y los temblores de tierra. Las autoridades islandesas están planeando una evacuación de las poblaciones locales, pero el proceso se ve obstaculizado por la naturaleza dispersa de la población, así como por el daño que los terremotos han causado en las carreteras y el hecho de que algunas personas de los equipos de rescate han desaparecido misteriosamente. Aunque la catástrofe no se encuentra entre las situaciones con las que normalmente trata Caduceo, las dificultades de la evacuación suponen un pretexto suficiente para enviar a un equipo.

Entre los informes acerca de espías de la Noche Interior y los rumores de avistamientos de trolls alrededor de Snæfellsnes, Gonçalves sospecha que sus rivales han reactivado la instalación antes de que Caduceo pueda reunir los recursos para hacerlo ellos mismos. Si bien no se conocen con seguridad los objetivos de la Noche Interior, Joshua Meadham considera que la amenaza justifica que se pase a la acción.

Un avión privado de Caduceo está esperando en el aeropuerto para llevar a los héroes hasta el campamento de la organización en Islandia (ver **La llegada** en la página 132) tan pronto como termine la reunión informativa.

Si alguno de los héroes pregunta por los dibujos de los trolls, Gonçalves explica que los hombres serpiente usaron en el pasado a unas criaturas, llamadas voormis, como esclavos y es probable que hubiera colonias supervivientes que diesen pie a las leyendas de los trolls. Aunque los voormis tienen un aspecto terrible, son pequeños, solitarios y se acobardan fácilmente: «fueron creados para ser dominados». Aun así, los héroes deben ser cautelosos si se los encuentran en grandes cantidades.

Si los héroes quieren más detalles, el doctor Gonçalves les proporciona algunas notas informativas y otros documentos de referencia que contienen más detalles sobre los voormis y su historia con los hombres serpiente (consulta la información en la sección **Trasfondo** si es necesario). Estudiar estas notas confiere 1 percentil en la habilidad Mitos de Cthulhu y 1D4 puntos percentiles en Otras lenguas (naacal).

Nota para el Guardián: *La información de Caduceo se acerca a la verdad. Un grupo de hombres serpiente ha descubierto una estación de investigación científica oculta debajo de un volcán islandés y es muy probable que esté planeando utilizar sus recursos para avanzar sus planes secretos. Los investigadores de Caduceo han determinado que la antigua instalación fue construida para crear monstruos y quedó abandonada cuando los experimentos se descontrolaron. Los héroes tienen instrucciones de descubrir los planes de los hombres serpiente, desbaratarlos y, si es posible, tomar el control de la base. Además, en la base puede haber investigaciones que sean útiles para los objetivos humanitarios de Caduceo.*

Gonçalves termina la reunión con los héroes, pero se dirige a la persona que considere el líder del grupo para hablar con ella en privado. Entonces revela que hay un objetivo secundario: bajo el centro de control de la instalación hay una habitación llena de cilindros de metal. Si en algún momento pareciese que la base no fuera a sobrevivir, el líder de la misión debe rescatar al menos uno de los cilindros y traerlo de vuelta a la sede de Caduceo. Se espera que la información contenida en su interior pueda ayudar a Caduceo a reconstruir las intenciones que tenían los antiguos hombres serpiente. Gonçalves termina diciendo que el contenido de los recipientes es particularmente delicado, por lo que no deberían abrirse.

Arranques alternativos

Si los héroes han roto su vinculación con Caduceo, pueden conocer la situación en Islandia a través de otros medios. La renovada actividad del famoso volcán Snæfellsjökull ha llegado a las noticias, aunque como una historia menor. Algunos artículos hacen referencias jocosas a historias locales sobre trolls y extrañas luces en el cielo. Muchos de los artículos mencionan que Caduceo ha enviado ayuda médica a la zona y ha establecido un campamento en la península en previsión de una erupción a gran escala.

Rose Meadham sabe que Caduceo querrá hacerse con la base o destruirla. Si los héroes tienen una relación fructífera con la Noche Interior, Rose les pedirá que investiguen la presencia de Caduceo en Islandia para determinar su objetivo y detenerlo como sea. No menciona nada sobre las operaciones de la Noche Interior en Islandia a menos que los héroes le hayan dado buenas razones para confiar en ellos.

Tyranissh también conoce la situación en Islandia, aunque está demasiado ocupada rastreando la Corona de la Cobra como para investigarlo por sí misma. Sospecha que la tecnología y la fuente de energía en la base pueden proporcionar un plan B si no tiene forma de regresar a Mu. La historia que les cuenta a los héroes es que la tecnología presente es demasiado peligrosa como para caer en manos de la Noche Interior, así que los héroes deben lograr alejar a Caduceo del lugar y tomar el control de la base.

El entorno

Islandia fue antiguamente un territorio dependiente de Dinamarca que se convirtió en estado soberano en 1918, aunque ambos mantienen en 1933 una unión personal. Esto significa que, si bien Islandia tiene su propio gobierno, todavía comparte un monarca con Dinamarca. El actual rey es Kristján x, conocido como Cristián x en Dinamarca.

La mayor parte de la gente de Islandia habla el islandés como primera lengua, aunque muchos hablan también danés por los estrechos vínculos con Dinamarca en ese momento. No será demasiado difícil para los héroes encontrar a alguien que hable al menos un poco de inglés.

Mientras que Islandia es relativamente grande, está escasamente poblada. La población de la isla es de tan solo 112.000 habitantes en 1933, de los cuales alrededor de 35.000 viven en la capital, Reikiavik.

Suponiendo que los héroes lleguen a Islandia en verano, encuentran un clima agradable, aunque no particularmente cálido. La temperatura varía entre los 7 °C y los 15 °C, con las temperaturas más altas en julio. Los días son largos, el sol no se pone hasta alrededor de la medianoche y vuelve a salir dos o tres horas después; mientras tanto, las horas son más parecidas a un crepúsculo que a la noche.

La península de Snæfellsnes, en la que se desarrolla la misión, está situada en el extremo occidental de Islandia. Se extiende a lo largo de aproximadamente 100 kilómetros entre la parte oeste de Reikiavik y el volcán Snæfellsjökull. La península se ha hecho famosa gracias al volcán desde que Julio Verne lo utilizara como escenario para su novela, *Viaje al centro de la Tierra*. También es el hito más notable, visible desde Reikiavik en un día despejado. Un glaciar de considerable tamaño cubre el volcán.

La economía islandesa se basa principalmente en la agricultura y la pesca. En las aldeas se pueden encontrar comerciantes vendiendo pescado fresco, ropa y otros productos locales en carretillas, mientras que en las ciudades hay cada vez más pequeños supermercados, aunque es difícil que los héroes tengan tiempo para pararse a comprar. A medida que atraviesan la península, encuentran llanuras de lava, afloramientos de rocas volcánicas negras, cascadas, praderas y alguna que otra aldea costera.

Nombres islandeses

Los nombres islandeses tradicionales son patronímicos, donde se anexa -sson o -sdóttir al nombre de pila del padre en lugar de usar apellidos. Algunos islandeses tienen apellidos si su origen es foráneo.

Los islandeses responden generalmente solo por su nombre, o a veces por su nombre completo, lo que se considera perfectamente formal y educado. No se utilizan los epítetos Sr., Sra., o Srta. seguidos del nombre patronímico.

Los caracteres ð y Þ que aparecen en algunos de los nombres forman parte del alfabeto islandés; en el pasado también formaron parte del alfabeto inglés con los nombres «eth» y «thorn», respectivamente. La letra ð corresponde a un sonido suave, como el que se encuentra al final de la palabra «pared». Þ representa un sonido más fuerte, como el que se pronuncia al comienzo de la palabra «dato».

Los siguientes ejemplos de nombres se proporcionan para facilitar la tarea de poner nombre a los PNJ sobre la marcha.

Nombres de mujer: Dagrún Eiríksdóttir, Thelma Ellertsdóttir, Þórný Ólafsdóttir, Guðborg Jakobsdóttir, Ágústa Bragadóttir, Anna Indriðadóttir.

Nombres de hombre: Jón Guðbrandsson, Eyþór Gautason, Rúnar Albertsson, Börkur Ægisson, Helgi Sverrisson, Sveinbjörn Nikulásson.


Islandia
PENÍNSULA DE SNÆFELLSNES
Campamento de Caduceo
CADUCEO
N
Sandur
Olafsvik
Brimilsvellir
Ingjaldshóll
Hella
Froðá
Gröf
Snæfellsjökull
Knörr
Arnarstapi
Hellnar
Búðir
Gardar
Hagi
Stadastaður
Grundarfjörður
Setberg
Bjarnarhöfn
Skjöldur
Stykkishólmur
Helgafell
Svelgsa
Narfeyri
Grishóll
Hjardarfell
Vegamot
Hofstadir
Stakkhamar
Skógarnes
Fáskrúdarbakki
Bakkatunga
Miklholt
Rauðamelur
Breiðabolsstaður
Dagverðarnes
Knararhöfn
Staðarfell
Kolbeinsstadir
Raudkollsstadir
Kolvidarnes
Staðarhraun
0 1 2 3
Kilómetros

Dramatis personae

Los perfiles de PNJ y monstruos se encuentran al final del capítulo.

Gunnhildur Jensdóttir. 54 años. guía local

Gunnhildur ha pasado toda su vida en la península de Snæfellsnes y conoce la zona mejor que nadie. Se ha producido un flujo pequeño pero constante de visitantes desde que el Snæfellsjökull fuera utilizado como el escenario de la obra de Julio Verne *Viaje al centro de la Tierra*. Esto permite a Gunnhildur vivir modestamente como guía.

Ha oído muchos cuentos populares locales, incluyendo historias de luces en el cielo, extraños que proyectan sombras inhumanas y criaturas parecidas a trolls que se esconden en cuevas para evitar a las personas. Le encanta contar cuentos sobre mitos locales, a menudo haciendo escarnio, pero no se cree nada.

El hermano de Gunnhildur es un pescador llamado Óli que lleva viviendo en Ólafsvík desde hace veinte años. Él es su única familia. Cuando Gunnhildur se enfrente a la innegable evidencia de horrores antinaturales en el área, lo querrá abandonar todo para ir a comprobar que su hermano está a salvo.

Si algún héroe muere durante el transcurso de este capítulo, Gunnhildur puede ser un reemplazo adecuado hasta que se reclute a un nuevo héroe.

- **Descripción:** Una mujer alta y larguirucha de poco más de cincuenta años, con una cara desgastada y arrugada y el cabello rubio canoso atado en un moño. Habla sin ninguna delicadeza y no le importa si a veces resulta ofensiva.
- **Rasgos:** Habla con voz potente y se ríe a carcajadas con casi todo.
- **Ideas para la interpretación:** Intentará rescatar a su hermano en cuanto sepa que ha desaparecido. Su objetivo es mantener a salvo a cuantos están a su cargo, cueste lo que cueste.

Voormis gigantes. pesadillas de leyenda

Estas criaturas apenas son reconocibles como voormis. Son humanoides monstruosamente grandes, con extremidades largas y delgadas y características más antropoides que las mostradas por los voormis caninos sin manipular genéticamente. Los pocos especímenes encontrados en la península de Snæfellsnes tienen un aspecto aún más extraño, puesto que están parcialmente petrificados: gran parte de su piel parece piedra cubierta con manchas de musgo y líquenes. A algunos les crece la hierba o incluso pequeños arbustos en las grietas de su carne pedregosa.

Las mutaciones han causado a estos voormis un daño cerebral que les condena a la locura y ahora son poco más que animales empujados por el instinto de alimentarse y destruir. Atacan aplastando con sus puños, pisoteando a las criaturas que los molestan y lanzando cosas.

Aunque la petrificación parcial de estos gigantes los ha ralentizado, pueden correr más rápido que los humanos debido a sus largas zancadas. Son tan grandes que pueden coger a un humano en cada mano y salir corriendo para devorar tranquilamente a sus presas.

Si un voormi gigante pierde la mitad o más de sus Puntos de Vida, correrá a refugiarse en su guarida o en una cueva cercana.

Voormis mutados. fuente de las leyendas sobre trolls

Estas figuras encorvadas y musculosas son significativamente más grandes que los voormis normales. Llegan a alcanzar los tres metros y medio de altura por la mutación a la que fueron sometidos por sus amos hombres serpiente para llevar a cabo trabajos pesados. Tienen características que son tanto humanoides como caninas. Son criaturas feas, de cuerpos cubiertos con un espeso cabello oscuro que les protege del frío. Su apariencia de humanoides gigantes es la fuente de las leyendas sobre trolls que viven en las cuevas de Islandia.

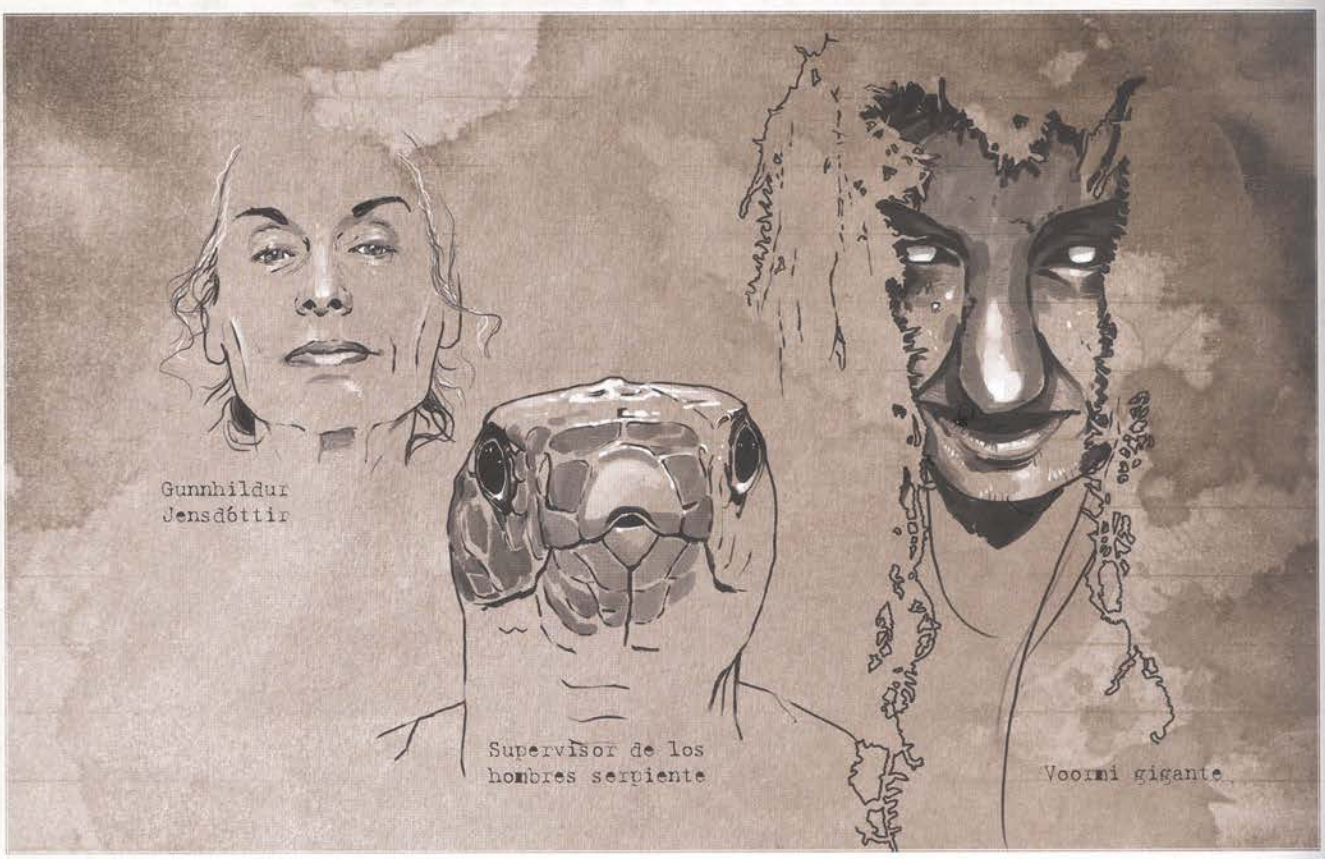
Los voormis que sobrevivieron a la caída de la instalación de los hombres serpiente milenios atrás han proliferado y formado comunidades subterráneas. Evitan a los humanos por miedo, aunque de vez en cuando capturan a uno como alimento cuando no pueden encontrar ninguna otra presa.

Ahora que la Noche Interior ha regresado a la instalación que lleva tanto tiempo abandonada, los hombres serpiente han vuelto a esclavizar a algunos de los voormis que tenían sus hogares en los túneles abandonados. Estos voormis usan collares de metal con un diseño de filigranas propio de los hombres serpiente, que administran descargas eléctricas y sustancias químicas que alteran la mente para hacer a los voormis más flexibles. Los voormis controlados lucharán a muerte contra los humanos cuando se lo ordenen, mientras que los voormis salvajes tratarán de evitar a los héroes y huirán de los combates a menos que sus madrigueras sean atacadas.

Supervisor. mutación forzuda de hombre serpiente

Los supervisores son abominaciones creadas por los hombres serpiente para dar órdenes a otros monstruos bajo su control. Los hombres serpiente consideran repugnante utilizar su propio material genético de esa manera, pero a veces necesitan criaturas que además de pensar como un hombre serpiente, tengan la fuerza física para enfrentarse y dominar a las aterradoras monstruosidades genéticas que han desarrollado.

Los supervisores están claramente relacionados con los hombres serpiente. Son seres humanoides con escamas y rasgos ofídicos, pero son enormes, con una altura media de tres metros y medio, y cuerpos extremadamente musculosos, a menudo deformes. Caminan bamboleándose mientras arrastran sus enormes puños por el suelo. Su inteligencia es reducida en comparación con la de los



hombres serpiente normales y se comunican usando gruñidos, rugidos y chillidos. Los supervisores son ferozmente leales a sus creadores y lucharán hasta la muerte para cumplir sus órdenes.

El Durmiente, antiguo horror petrificado

Un voormi expuesto a grandes dosis del suero de crecimiento ideado por los hombres serpiente creció tanto que los hombres serpiente de la antigüedad decidieron detonar el Snæfellsjökull para intentar destruir la instalación.

El Durmiente es tan grande que su cuerpo constituye una porción significativa de la tierra que rodea la montaña, y sus extremidades se extienden hacia la línea costera al norte. Su crecimiento acelerado era incontrolable y ha continuado incluso después de su petrificación, lo que provoca temblores, caídas de rocas y la creación de fisuras. Entre las enormes cantidades de drogas petrificantes inyectadas a la bestia y la cantidad de magma que fluyó por encima de su forma tras la activación del procedimiento de autodestrucción, la inmensa criatura está atrapada y prácticamente dormida. Desafortunadamente, la actividad renovada en la base de investigación está empezando a despertarlo. Si llega a despertar del todo, será incapaz de ponerse de pie, pero sus embates destruirán la península, provocando temblores lo suficientemente grandes como para tirar abajo edificios en Reikiavik y enviar tsunamis por todo el norte de Europa y las costas orientales de Norteamérica.

La llegada

El transporte a Islandia es rápido y sencillo, suponiendo que los héroes sigan trabajando para Caduceo. Un avión privado los lleva desde Nueva York hasta Dublín, y luego hasta una pista de aterrizaje en el campamento de Caduceo que está en las afuera de la ciudad de Stykkishólmur, en la costa noreste de la península de Snæfellsnes. Stykkishólmur se encuentra a menos de 64 kilómetros de la base del Snæfellsjökull.

El campamento es una tapadera que permite a Caduceo tener una avanzadilla en el lugar. Una docena de empleados supervisa cuatro tiendas grandes, cada una de ellas con veinticuatro camas. Actualmente todas las camas están vacías. Varios miembros del personal médico de Caduceo están trabajando para tener el campamento listo en el caso de que el volcán entre en erupción. Por el momento, las autoridades islandesas han hecho la vista gorda con el campamento.

La guía local contratada por Caduceo es Gunnhildur Jensdóttir, que está esperando en el campamento cuando llegan los héroes. Gunnhildur no ha sido informada acerca de la misión de los personajes.

Si los héroes actúan como agentes libres o aliados de una de las otras facciones, tendrán que componérselas por su cuenta para llegar a Islandia. Será tan sencillo como organizar un vuelo hasta

Reikiavik y desde allí viajar a la península. Los héroes necesitarán a alguien que les guíe para llegar a donde sea y les ayude con la traducción, en cuyo caso Gunnhildur estará disponible, puesto que trabaja de forma independiente, no para Caduceo.

El Guardián debería abrir con la **Escena inicial: El ataque del troll**, que empieza en medio de la acción. Informa a los jugadores sobre los detalles y la región cuando se hayan calmado las cosas.

Escena inicial: El ataque del troll

Gunnhildur lleva a los héroes en un camión Ford Modelo A (o lidera un pequeño convoy de dos vehículos, dependiendo de la cantidad de personas en el grupo), conduciéndolos hasta la base del volcán. Llevan en la carretera casi dos horas en las que su avance se ha visto ralentizado por los daños causados en su superficie por los recientes movimientos sísmicos.

Cuando el vehículo rodea un afloramiento de roca volcánica negra, un gran peñasco se aproxima por el aire hasta explotar en el camino frente al coche, seguido inmediatamente de un rugido ensordecedor, mientras una figura monstruosa se alza por detrás del afloramiento. Se trata de uno de los voormis gigantes, despertado de su sueño petrificado por la actividad del Snæfellsjökull (ver **Voormi gigante** en la página 131).

Este voormi bestial, enloquecido por el hambre y el dolor de su petrificación parcial, está desorientado por la intrusión de los humanos y sus máquinas. Arremete contra todo lo que encuentra, llevándose cualquier presa que capture a su guarida para devorarla más tarde.

El voormi comienza su ataque lanzando rocas grandes y puñados de su propia carne muerta y petrificada como armas arrojadizas. Sus principales objetivos son los vehículos con los motores encendidos, cuyo ruido asusta a la criatura. Cuando se hayan silenciado, tratará de capturar al menos una víctima humana antes de volver corriendo a su guarida. Aunque se mueve lentamente debido a la petrificación parcial de sus extremidades, sus gigantescas zancadas le permiten desplazarse con rapidez. Si los héroes no incapacitan o matan al voormi, resuelve su intento de escapar como una escena de persecución.

Los posibles obstáculos para la persecución incluyen:

- El colapso repentino del suelo en un túnel de lava.
- Un automóvil explota, enviando escombros por el aire.
- Rocas inestables en una sección de ladera.
- Fragmentos salientes de roca volcánica empujados a la superficie por los terremotos recientes.
- Tierra pantanosa producto de un arroyo que corre hacia la costa.
- Porciones de carne pétrea muerta que caen del monstruoso voormi.

La guarida del monstruo

A cuatrocientos metros del punto donde estaba el voormi al acecho, a través de un terreno de matorral, se encuentra la sección colapsada de un túnel de lava que conduce a su guarida. Aunque el suelo es desigual, no hay árboles u otros obstáculos que obstruyan la visión, por lo que si los héroes no pueden mantener el ritmo del voormi, podrán ver el agujero en el suelo por el que desaparece.

El amplio y empinado túnel se adentra en la oscuridad. Hay fragmentos de roca volcánica negra irregular por todas partes y el suelo es inestable y resbaladizo por el constante goteo de agua. Bajar rápidamente requiere una tirada de **DES** para evitar caerse y sufrir 1D3 puntos de daño. Si alguien se cae, tendrá que hacer una tirada de **Suerte** para no dejar caer las armas o fuentes de luz.

Después de 100 metros, el túnel se abre a una caverna húmeda sin luz. Aquí es donde el voormi ha pasado milenios encarcelado, petrificado e inmortal. El suelo está lleno de restos humanos recientes y el cadáver desmembrado de un hombre serpiente cuya cabeza se encuentra en el centro de la caverna, aún con expresión de sorpresa.

Junto al cuerpo del hombre serpiente hay una pistola de petrificación (ver **Apéndice B**, página 254). Algunas gotas del líquido plateado han caído de la punta y creado pequeñas estalagmitas en el suelo, dando a entender su función. Si un héroe intenta usar el arma contra el voormi gigante, tendrá que hacer una tirada combinada de **Descubrir**, **Combatir (Pelea)** y **Suerte** con éxito para encontrar una grieta en la pétrea piel del monstruo por la que introducir la aguja. Hay suficiente fluido en la pistola como para petrificar completamente al gigante, o para usar más tarde contra 1D6 voormis mutados, si los héroes encuentran otra forma de tratar con el monstruo.

Hay algo apoyado contra una pared que al principio parece ser un cuerpo humano. Un examen más exhaustivo revela que se trata de uno de los trajes ambientales de los hombres serpiente (ver **Apéndice B** en la página 254). También hay fragmentos rotos de una de las esferas de transporte de la base (ver **Apéndice B** en la página 253) dispersos alrededor; mientras el gigante hurgaba en el cráter, encontró una de las esferas en la chimenea y la trajo de vuelta a su guarida para examinarla. La esfera contenía una serie de carpinchos enviados desde otra base en Brasil (los hombres serpiente disfrutan comiéndoselos vivos). Los carpinchos fueron introducidos en el fluido oxigenado que les permitió sobrevivir al viaje y que ahora constituye un charco pegajoso en el suelo. Dos de los carpinchos han logrado eludir al gigante y se escabullen gruñendo por los alrededores mientras los héroes exploran la guarida.

La aldea desierta

El pueblo de pescadores de Ólafsvík se encuentra a unos 5 km de la base del Snæfellsjökull, en la costa noroccidental de la península. Si Gunnhildur ha sobrevivido al encuentro con el gigante, expresa su deseo de visitar el pueblo para asegurarse de que todo el mundo está a salvo. Si los héroes no están dispuestos a ir con ella, explica que los lugareños pueden saber algo sobre el troll.

Gunnhildur sabe a través de su hermano que la gente de Ólafsvík ha comenzado a tomarse las leyendas sobre los trolls un poco más en serio que la mayoría de los islandeses. No es raro que la gente de Ólafsvík deje ofrendas de pescado, productos lácteos o incluso ganado en las afueras del pueblo. Gunnhildur siempre se ha reído de lo que considera una tonta superstición, pero a la luz del encuentro en el camino, se está convirtiendo en una creyente.

A su llegada, el pueblo está desierto para sorpresa de Gunnhildur. Las aproximadamente doscientas personas que viven allí parecen haber desaparecido la noche anterior. Hay signos de violencia por todas partes: puertas reventadas hacia adentro, muebles rotos y salpicaduras de sangre en paredes y suelos. Hay cartuchos de escopetas y casquillos de balas repartidos por el exterior, junto con armas rotas o abandonadas. No hay ni un solo superviviente o cadáver humano a la vista.

Una búsqueda en el pueblo revela varias cosas:

- Hay huellas extrañas por todas partes, impresas igualmente en el barro y la sangre. Parecen casi humanas, pero son demasiado grandes. La mayor tiene medio metro de largo. Una tirada de **Seguir rastros** con éxito indica que docenas de las criaturas vinieron a la vez desde la dirección del volcán. Las huellas son más profundas en el sentido de regreso y algunas parecen indicar que se ha arrastrado algo, posiblemente camillas o cuerpos humanos.
- A juzgar por el hecho de que la mayoría de las camas del pueblo están deshechas, es probable que los residentes fueran sorprendidos en plena noche.
- Una de las casas más pequeñas se ha derrumbado. Al examinarla se oye el sonido de arañazos procedentes de una pila de madera. Se trata de uno de los voormis culpables del ataque que quedó enterrado en los escombros cuando perseguía al dueño de la casa y que ha permanecido atrapado desde entonces. El grupo de búsqueda inicial no encontró a la criatura porque estaba inconsciente en ese momento, sin hacer ruido. Si el voormi es liberado, intentará huir de regreso a su madriguera y solo luchará si se ve acorralado. Si un héroe es capaz de examinar a la criatura, advierte que el voormi usa un collar de metal con filigranas claramente diseñadas por los hombres serpiente (ver **Collares de esclavos voormis** en la página 252 del **Apéndice B**), que chispea por la electricidad.

Si los héroes siguen al voormi, les conduce hasta las madrigueras (ver **Las madrigueras de los voormis** más adelante). Si por el contrario los héroes siguen las huellas dejadas por los asaltantes, llegan hasta la antigua estación de investigación (ver **Formas de entrar en la instalación** en la página 138). Si los héroes siguen faltos de ideas, un repentino rayo en el cielo puede darles alguna cuando una esfera de transporte les sobrevuela para aterrizar en el cráter del volcán (ver **Luces en el cielo** a continuación).

Luces en el cielo

En el último año, personas de toda la península y la costa circundante de Islandia han visto luces extrañas en el cielo moviéndose alrededor del cráter del Snæfellsjökull. Las luces parecen estrellas fugaces, pero más lentas y propensas a cambios repentinos de dirección. Muchos de los observadores creen que están relacionadas con la actividad volcánica reciente, mientras que algunas mentes más fantasiosas ven en ellas los actos de los elfos o los viejos dioses.

La realidad es que los hombres serpiente que reactivaron la instalación han descubierto un mecanismo por el cual sus antepasados transportaban suministros a través de su imperio utilizando esferas flotantes de un material similar al vidrio (ver **Esfera de transporte** en la página 253 del **Apéndice B**). Los actuales ocupantes de la instalación han estado usando las esferas para transportar suministros desde otras bases que la Noche Interior tiene en todo el mundo. Los suministros incluyen piezas de maquinaria, fuentes de energía, armas y comida viva.

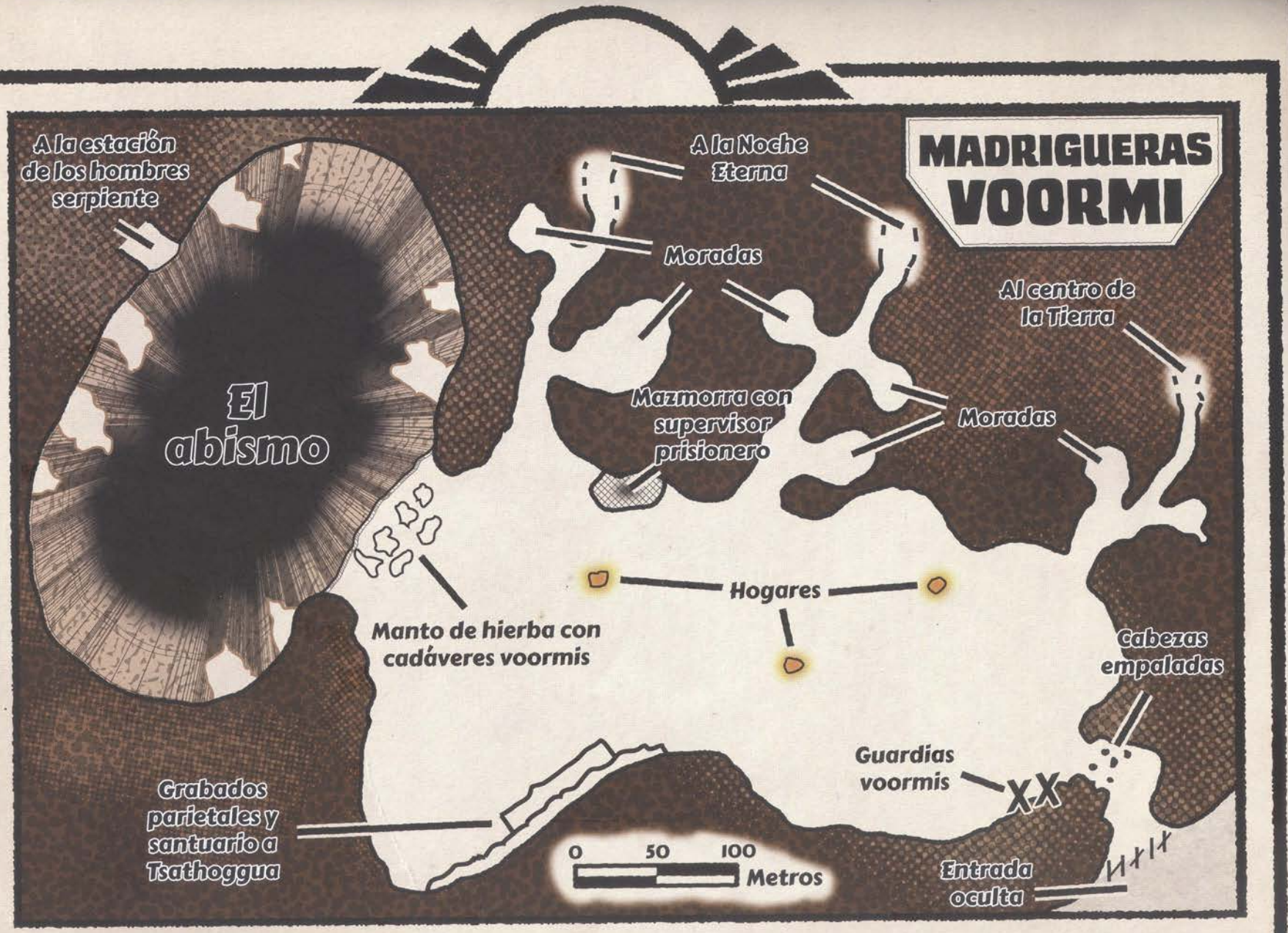
Las esferas salen y entran de la instalación a través de una chimenea del cráter del volcán (ver **Formas de entrar en la instalación** en la página 138) y se almacenan en la bahía de atraque (ver **La bahía de atraque** en la página 141).

Cuando los héroes abandonan Ólafsvík, ven cómo una de las esferas se acerca al cráter en lo alto del volcán. La esfera se mueve rápidamente por el cielo a una velocidad de 480 kilómetros por hora, acercándose desde el sur y dejando un rastro de humo y chispas. Al aproximarse emite un sonido agudo y un fuerte zumbido. Al llegar a la cima del pico, se detiene y se mantiene en el aire durante unos segundos antes de descender lentamente por el cráter y desaparecer de la vista.

Las madrigueras de los voormis

Si los héroes siguieron al voormi desde el pueblo, observan que regresa cautelosamente a su hogar en las madrigueras, tratando de eludir a sus perseguidores en la medida de lo posible. Es tan grande que no puede ocultarse a la vista en el entorno yermo, así que no es necesario hacer ninguna tirada para perseguirlo. Seguir al voormi conduce a los héroes a medio camino del volcán. Lo que empieza siendo una caminata se convierte en una subida por pendientes empinadas cubiertas de piedras.

Las madrigueras están pobladas por voormis salvajes que llevan escondidos en ellas desde la evacuación de la estación de investigación milenios atrás. Ahora, enfrentados al regreso de sus antiguos amos, tratan de defender su territorio. Estas medidas han tenido un éxito relativo: aunque algunos voormis han sido tomados como esclavos, el resto ha opuesto una resistencia tan violenta que los hombres serpiente han sido incapaces de someterlos a todos (todavía). Treinta y cinco voormis permanecen en las madrigueras, todos ellos mutados por los hombres serpiente para ser esclavos más fuertes, y por lo tanto significativamente más grandes que un voormi normal (ver **Voormis mutados** en la página 131).


MADRIGUERAS VOORMI
A la estación de los hombres serpiente
A la Noche Eterna
Moradas
Al centro de la Tierra
El abismo
Mazmorra con supervisor prisionero
Moradas
Hogares
Manto de hierba con cadáveres voormis
Cabezas empaladas
Guardias voormis
Grabados parietales y santuario a Tsathoggua
0 50 100
Metros
Entrada oculta

El último asalto de los hombres serpiente tuvo lugar la noche anterior. Los voormis están preparando a sus caídos para una gran ceremonia fúnebre.

Las madrigueras se encuentran en una combinación de túneles de lava natural, fisuras creadas por los trastornos causados por los antiguos ocupantes y excavaciones que formaban parte de la instalación original. Las paredes son de piedra negra grisácea, en gran parte curvadas y rugosas. Las madrigueras están cuajadas de afloramientos de cuarzo y pilares de lava solidificada, así como pozos llenos de agua, a menudo a profundidades sorprendentes.

Muchas de las paredes de las madrigueras están cubiertas de hongos extraños, colonias grandes y carnosas con colores vivos y un cierto grado de bioluminiscencia que exudan viscosos líquidos acres. Su olor es jugoso. Estos hongos manipulados genéticamente por los hombres serpiente de la antigüedad son la principal fuente de alimento de los voormis. Aunque suponen su aporte nutricional básico, los voormis suelen desplazarse lejos para forrajear o robar ganado, pescado o vegetales.

La entrada

El voormi se dirige hacia una entrada que hay a un lado del volcán, que parece ser la boca de una cueva. Un examen rápido de la boca de la cueva revela signos de excavaciones. Mantos de hierba y arbustos se esparcen alrededor de la entrada, usados como camuflaje, pero removidos y desordenados por los recientes enfrentamientos con los hombres serpiente.

Los voormis han clavado cabezas de hombres serpiente en estacas de piedra volcánica negra a unos veinte metros en el interior, con el fin de disuadir a los invasores; hay cinco cabezas repartidas por el túnel. Un par de ellas parecen humanas a primera vista. Un examen más detallado o una tirada de **Descubrir** con éxito revela que las cabezas de serpiente llevan puesta una piel humana encima de sus características ofídicas.

Comunicarse con los voormis

Si los héroes hacen el esfuerzo de comunicarse con los voormis, lo logran de manera limitada. Los voormis no hablan ningún idioma conocido por los humanos, pero tienen la suficiente inteligencia como para comunicarse de forma sencilla. Un héroe que pase varias horas tratando de encontrar maneras de comunicarse con ellos puede intentar una tirada de **INT**. Si tiene éxito, puede intentar una mezcla de lenguaje de signos y *pidgin* con un voormi, lo que les permite compartir conceptos e instrucciones básicos. Esto no significa necesariamente que los voormis confíen en los humanos o dejen de verlos como una posible comida pero, con esfuerzo, podría llevar a una frágil alianza temporal contra un enemigo común.

Siempre hay dos guardias voormi acechando en las sombras junto a la entrada por si hubiese un ataque. El ataque original vino desde el abismo que separa las madrigueras de la instalación, pero los voormis saben que este punto de la entrada es aún más vulnerable. Si los guardias advierten que los intrusos son humanos y no hombres serpiente, tratarán de capturarlos vivos recurriendo a la intimidación o, si es necesario, a dejarlos inconscientes de un golpe. Si los héroes usan la fuerza de forma letal contra los voormis, actúan en consecuencia. Si los héroes aparecen acompañando al voormi (ver **Comunicarse con los voormis** en el recuadro de texto de esta misma página) que estaba bajo escombros en Ólafsvík, los guardias siguen las indicaciones del retornado para decidir cómo tratar a los intrusos humanos.

La gran sala

Esta enorme caverna natural es el centro de la vida comunal para los voormis que viven en las madrigueras. Las paredes son de roca volcánica negra que brilla como el vidrio en algunos puntos. Por todas partes hay cascotes, algunos dentados y tan afilados como cuchillos. El aire es espeso y está lleno de humo, con olor a carne asada, excrementos, pelo mojado y sangre. La luz de los hogares solo ilumina algunas partes de la gran sala, haciendo bailar las sombras, aunque la mayoría de las paredes son visibles gracias a los hongos luminiscentes que crecen en su superficie.

Aquí es donde los voormis se reúnen para comer, realizar ceremonias y pasar el tiempo en compañía de los demás. También hace las veces de templo de Tsathoggua. Una pared tiene una representación perturbadora de la deidad esculpida en negra roca volcánica, rodeada de grabados de todos los horrores que acechan en las profundidades. Los grabados han sido ungidos hace poco con la sangre de los hombres serpiente y tienen un brillo enfermizo a la luz parpadeante.

Todo se viene abajo

A medida que el Durmiente (ver **El Durmiente** en la página 131) comienza a moverse, la montaña y los túneles tiemblan y se mueven. Los héroes lo experimentan como temblores frecuentes de magnitud variable que causan el resquebrajamiento y colapso de los túneles, dando paso a caídas repentinas de rocas y fisuras que aparecen sin previo aviso. A veces las fisuras derraman magma caliente.

Si bien ninguno de estos eventos es inicialmente catastrófico y están destinados únicamente a proporcionar color a la escena, el Guardián debería enfatizar la naturaleza inestable del entorno a medida que los héroes se desplazan bajo tierra para prefigurar la amenaza que pende sobre ellos. El dinamismo geológico puede proporcionar inspiración para complicaciones durante las escenas de persecución, combate o cuando se fallan las tiradas forzadas.

Once voormis se sientan en diferentes puntos de la caverna, dedicados a varias actividades. Tres de ellos se pelean por lo que parece ser una pierna humana; al examinarla más de cerca se ve que es la pierna de un hombre serpiente revestida de piel humana. Otros cuatro están preparando los cuerpos de los que han muerto en el último ataque para su entierro. Los cuerpos están tendidos sobre mantos de hierba y los voormis que se encargan de ellos usan su propia sangre para pintar símbolos sagrados de Tsathoggua sobre los cadáveres. Gimen y cantan mientras tanto, aunque para los oídos humanos suena como una cacofonía discordante. El resto de los voormis merodea en pequeños grupos.

Uno de los supervisores de los hombres serpiente que la Noche Interior dio por muerto ha sido capturado por los voormis salvajes y está prisionero en una mazmorra improvisada. Tras el sufrimiento que ha causado a los voormis, estos se turnan para lanzarle rocas mientras se burlan de él. Los voormis saben que la lengua del supervisor se extiende a bastante distancia y se mantienen alejados del borde de la mazmorra. Si algún héroe se acerca demasiado, el supervisor intentará apresarlo con la lengua y arrastrarlo hacia la profunda oscuridad de su prisión. El supervisor lleva allí varios días y tiene mucha hambre.

Si los héroes se han aproximado de forma conveniente a las madrigueras, los voormis presentes se reúnen para examinar a los recién llegados, pellizcando, tocando y olfateando. Si se sienten amenazados, atacan ferozmente e intentan empujar a los intrusos hacia el abismo (ver más adelante); de lo contrario, dejan en paz a los héroes después de satisfacer su curiosidad inicial. Los personajes pueden continuar su camino o permanecer aquí para observar a las criaturas, siempre y cuando no recurran a la violencia.

Ritos y creencias

Los voormis salvajes han incorporado al Durmiente y el abismo (ver a continuación) a su sistema de creencias. El Durmiente es un heraldo de Tsathoggua y su inevitable despertar traerá una nueva era de oscuridad. Entonces Tsathoggua caminará por la tierra y sus seguidores reinarán triunfantes. Los voormis alimentan al Durmiente tirando a sus muertos en el abismo en la creencia de que se convertirán en parte del Durmiente y acelerarán su despertar.

Una chamán voormi, reconocible por los huesos trenzados en sus espesas greñas, se encuentra a cargo de los asuntos religiosos. Si los héroes han logrado relacionarse con los voormis y muestran interés en los grabados de la gran sala, la chamán intenta explicar el inminente despertar del Durmiente a través de una serie de aullidos y movimientos rituales. Una tirada de **Mitos de Cthulhu**, Difícil de **Antropología** o Extrema de **INT** con éxito, interpreta los sonidos y movimientos de la chamán como una indicación de que algo enorme está a punto de despertarse en el subsuelo.

Si los héroes pasan algún tiempo en las madrigueras, presenciarán el rito de alimentación de los cadáveres voormis ungidos en el abismo. Esta ceremonia está acompañada de una canción inquietante que resuena discordante en los túneles. Todos los voormis se reúnen para golpear sus cabezas, manos y pies contra las rocas mientras aúllan. Poco después, el suelo comienza a temblar y un gran ruido de gorgoteo asciende desde el abismo junto con la lenta emisión de un gas ácido maloliente. Presenciar la ceremonia produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura.

Los túneles

Los túneles que componen la mayor parte de las madrigueras continúan a lo largo de distancias tan grandes que ningún mortal tendría tiempo de explorarlos. Se dividen, dan vueltas, se introducen en depósitos de magma o terminan abruptamente en derrumbes de roca. Es posible seguir algunos hasta el otro lado de Islandia. Otros descienden hasta las entrañas de la tierra, donde se pueden encontrar monstruosidades horribles. Un héroe muy desafortunado que se pierda puede llegar a encontrarse con el mismísimo Tsathoggua.

Las áreas ocupadas por los voormis del Snæfellsjökull representan una pequeña parte de este laberinto inimaginablemente vasto. Los héroes que exploren los túneles pueden llegar a toparse con nidos de madres voormis criando, niños hambrientos mucho más grandes que un hombre adulto y guardianes tratando de proteger a sus familias. No serán amables con los intrusos, especialmente después de las recientes incursiones de los hombres serpiente.

La extensión total de los túneles supera el alcance de esta campaña, pero el Guardián podría desarrollarlos como mejor le parezca. Los héroes desprevenidos podrían cruzar inadvertidamente a las cavernas y cuevas de las Tierras del Sueño.

El abismo

Los túneles habitados por los voormis están separados de la estación de investigación de los hombres serpiente por un abismo de más de 200 metros de ancho que desciende una distancia insondable hasta las profundidades sin luz. El abismo tiene forma irregular, con un gran saliente de piedra que forma un puente parcial que lo recorre en parte, y muchas protuberancias dentadas enormes que sobresalen de los bordes. Un viento fuerte y húmedo asciende y desciende de la abertura en ráfagas regulares, acompañado de extraños ruidos de gorgoteo que resuenan desde lo más profundo.

El abismo es en realidad la boca petrificada del Durmiente, y se puede sentir su aliento desde las profundidades. Los lentos e irregulares latidos cardíacos que envían vibraciones a lo largo de los túneles podrían confundirse con actividad volcánica. Dos agujeros en un camarín del techo conducen a los conductos nasales que en algún punto se elevan hacia pequeñas cuevas, más arriba en la montaña.

Los voormis siempre tienen un par de guardias al borde del abismo por si hubiera otra incursión de los hombres serpiente. Los restos de una de las esferas flotantes yacen destrozados al otro lado, donde también se encuentra la entrada de un pasaje demasiado regular para ser natural; que parece estar iluminado con luz artificial. A veces se escucha el eco de gritos y sonidos de extrañas máquinas a través del pasaje de forma regular.

Pruebas de juego

Cruzar el abismo se convirtió en una importante escena de acción para uno de los grupos de las pruebas de juego, después de que hicieran bastante ruido y llamasen la atención de los hombres serpiente apostados al otro lado. Los voormis también fueron atraídos por el ruido y comenzaron a tirar rocas, dejando a los héroes atrapados en el fuego cruzado.

Un héroe saltó desde una protuberancia rota, tirando de su esfera de transporte a un hombre serpiente, que cayó gritando hacia el abismo. El héroe se hizo daño y quedó inconsciente, mientras que la esfera, fuera de control, lo llevó directamente hacia una multitud de voormis enojados.

Otra heroína tuvo que salvarlo haciendo un salto similar, agarrándose por los pelos al borde de la esfera a la deriva. Tuvo que imponer su voluntad sobre el mecanismo de guía de la esfera mientras se balanceaba sobre el abismo con las yemas de los dedos y trataba de evitar las piedras afiladas que le arrojaban, gastando la mayor parte de la Suerte que le quedaba.

Al final sobrevivieron todos, pero fue uno de los momentos de mayor tensión de toda la campaña.

Cruzar el abismo

Cuando los hombres serpiente cruzan el abismo para realizar sus incursiones, utilizan la mitad de una esfera de transporte como plataforma voladora que les permite salvar con seguridad la mortal caída. El fuego de cobertura de las pistolas lanzallamas (ver **Apéndice B** en la página 254) mantiene a raya a los voormis mientras cruzan; de lo contrario, el aluvión de afiladas rocas volcánicas arrojadas por los brazos monstruosamente fuertes de los voormis resultaría mortal.

Como los héroes (probablemente) no tengan acceso a estos vehículos, necesitarán encontrar otra forma de salvar el abismo. Una tirada de **Saltar** puede permitir a un héroe usar los enormes dientes petrificados y otras protuberancias del borde como una serie de escalones, saltando a través de las brechas que hay entre ellos. Es necesaria una tirada de **Trepar** para que un héroe se abra camino a través de la superficie desigual de la membrana mucosa osificada que conforma las paredes del abismo. El Guardián debe animar a los jugadores a que busquen soluciones creativas a este problema y asignar tiradas de habilidades o atributos apropiadas.

Independientemente de cuál sea la solución, el primer héroe en cruzar debe hacer una tirada combinada de **Suerte** y **Sigilo**. Si falla, dos hombres serpiente han escuchado los ruidos extraños y deciden investigar, llegando al borde del túnel justo en el instante en que el héroe alcanza el otro lado. Los hombres serpiente están armados con pistolas lanzallamas e irán montados en la mitad de dos esferas de transporte. Estas conchas les permiten flotar de forma segura por encima del abismo, pero una maniobra de combate apropiada por parte de un héroe podría hacer caer a uno de los hombres serpiente hacia una muerte segura. Los hombres serpiente llevan trajes ambientales (ver **Apéndice B** en la página 254) para obtener protección, con lo que parecen bebés gigantes y gorgoteantes.

La estación de investigación

La instalación es un lugar peligroso incluso sin la oposición de la Noche Interior, y hay muchas sorpresas desagradables esperando debajo del Snæfellsjökull.

Aunque los miembros de la Noche Interior han reactivado parcialmente la instalación, gran parte de ella sigue abandonada debido al daño sufrido por el intento de autodestrucción realizado milenios atrás. Algunas partes permanecen desocupadas, en gran medida porque no contienen nada que la misión actual de la Noche Interior pueda usar.

La Noche Interior no puede tener el control total por culpa de sus limitados efectivos y su experiencia científica incluso más limitada. Han obligado a algunos voormis a que obedezcan a sus viejos amos y también han conseguido crear un pequeño número de supervisores para controlarlos, pero siguen teniendo miedo a las represalias de los voormis salvajes. Lo que es peor, no entienden la mayor parte de la tecnología que están utilizando y, en consecuencia, apenas controlan sus creaciones biológicas. Además, el núcleo geotermal que impulsa la instalación es inestable y ninguno de los hombres serpiente sabe lo suficiente como para hacer algo, salvo limitarse a esperar que no los destruya a todos.

Las áreas ocupadas de la instalación están iluminadas por luces empotradas en paredes y techos, que usan una combinación de bioluminiscencia y luz eléctrica para producir un enfermizo resplandor amarillo o verde. El resto de la instalación permanece en completa oscuridad.

Formas de entrar en la instalación

Los héroes tienen tres formas de acceder a la instalación. Si han llegado desde las madrigueras voormis, lo más fácil es aproximarse atravesando el abismo. Dado que es algo peligroso y aterrador, pueden tratar de encontrar otra forma de entrar.

La forma más difícil es atravesar el cráter del volcán. El ascenso a la cima se extiende aproximadamente un kilómetro, pero el terreno es difícil y lleva la mayor parte de un día. Los héroes se encuentran con una chimenea que desciende en línea recta hacia la bahía de atraque en la que entran y salen las esferas de transporte (ver **La bahía de atraque** en la página 141). Para acceder es necesario descender noventa metros de piedra vertical similar al vidrio con una tirada Extrema de **Trepar**. Es difícil que los héroes encuentren una manera segura de hacerlo, pero el Guardián debe esperar soluciones ingeniosas, reduciendo la dificultad por el uso inteligente


ESTACIÓN DE INVESTIGACIÓN
DE LOS HOMBRES SERPIENTE
Red de cilindros cerebrales
NIVEL INFERIOR
Cavidad de acceso a la sala de control
Equipos de perforación
Núcleo geotermal
0 10 20 30
Metros
Sala de control
Bahía de aterrizaje
Comedor
Cámara de pruebas de petrificación
Puente
Pozo de los voormis
Tanques de cría de supervisores
Letrinas
Conversión de trajes ambientales
Río de magma
Sala hundida
Dormitorios
Prisión para gigantes
N
Armería
Sala hundida
Fosa mortuoria
Celdas de retención
Entrada principal
Al abismo y las madrigueras Voormis

de una cuerda y otro equipo de escalada. Es posible que los héroes puedan interceptar una de las esferas de transporte a su llegada y utilizarla para acceder al corazón de la montaña, quizás con una tirada combinada de **Saltar** y **Combatir (Pelea)** para agarrase al borde del vehículo y saltar dentro. Otra opción que podría tener éxito es saltar por la chimenea en paracaídas.

La forma más directa es a través de la entrada principal que utilizan los hombres serpiente. Si los héroes siguen las huellas y marcas de arrastre desde Ólafsvík, llegarán a esta entrada fuertemente custodiada y fortificada. Si bien es posible que los héroes se abran paso combatiendo, lo más probable es que resulten gravemente heridos en el intento.

La entrada principal

Las huellas y marcas de arrastre que parten de la aldea de Ólafsvík ascienden por la empinada ladera del volcán hasta llegar a la línea de nieve, aproximadamente 1.000 metros más arriba. Las huellas se detienen frente a una sección retranqueada en la pendiente, que se eleva verticalmente como la pared de un pequeño acantilado.

Una tirada de **Descubrir** con éxito revela dos cosas: cortes regulares realizados con maquinaria en la pared rocosa formando una gran puerta y, junto a ella, una sección cristalina en la roca con una serie de agujeros situados a intervalos regulares que no es otra cosa que un sensor para detectar la presencia de feromonas de hombres serpiente. Si se detecta alguno, una sección de pared de diez metros cuadrados se desliza en el suelo, revelando un pasadizo de piedra pulida que se interna en la montaña.

Nótese que cualquier héroe que haya sido sometido al proceso de hibridación previamente en la campaña emitirá suficientes feromonas como para activar el sensor. Otra opción es una tirada de **Demolición** con éxito y una cantidad adecuada de explosivos, o algún uso creativo del talento *pulp* Ciencia insólita que abra la puerta a los héroes, probablemente llamando mucho la atención en el proceso.

Si los héroes pasan mucho tiempo cerca del sensor (a discreción del Guardián), suena una alarma que alerta de la presencia persistente de feromonas humanas. Un escuadrón de seis hombres serpiente (armados con pistolas lanzallamas y acompañados de un supervisor) es enviado a investigar la presencia humana. El escuadrón sale de un pasaje oculto que se abre a treinta metros por encima de la entrada principal e intenta emboscar a los héroes. Después de lidiar con los hombres serpiente, los héroes pueden intentar una tirada de **Intimidar** con cualquier superviviente incapacitado o capturado para que abra la puerta principal y así poder entrar.

Hay una gran cantidad de habitaciones y cavernas en la instalación que se utilizan para la experimentación y producción de organismos biológicos. La mayoría están inactivas, llenas de dispositivos que la Noche Interior no ha logrado activar o aún no comprende. Algunas áreas están llenas de actividad.

La armería

La entrada a esta cámara de piedra está bloqueada por una gruesa puerta de cuarzo (100 puntos de resistencia, 10 puntos de armadura). La puerta se abre si la mano de un hombre serpiente presiona una hendidura en forma de mano de la pared de la izquierda. La mano no necesita estar unida a un cuerpo vivo.

En el interior hay anaqueles que contienen cientos de pistolas lanzallamas, así como una docena de trajes ambientales colgados de tubos de alimentación en la pared (ver **Apéndice B** en la página 254).

Dormitorios y comedor

Como hay poco tiempo para el ocio en las instalaciones, las únicas partes las instalaciones de los hombres serpiente que se han activado son los dormitorios y el refectorio.

Este conjunto de habitaciones proporciona posibles dormitorios para cientos de hombres serpiente. En lugar de camas, hay cápsulas presurizadas dispuestas verticalmente en filas, con gruesas tuberías de metal que las conectan a los sistemas de energía en el techo. En estos momentos hay un grupo de cuarenta hombres serpiente presente en la instalación, y es raro que haya más de doce durmiendo al mismo tiempo, por lo que muchas cápsulas están vacías. En todos los casos están selladas y conectadas, con el vidrio cubierto de condensación, lo que produce la ilusión de que hay mucha más gente.

Comer raramente es una actividad social entre los hombres serpiente y la mayoría de las máquinas que antiguamente producían alimentos sabrosos no han sobrevivido a los años, por lo que el comedor sirve principalmente como almacén para jaulas de roedores. Cada vez que alguien atraviesa el área, estalla un coro de chillidos, al tiempo que las jaulas son sacudidas por cientos de conejillos de indias, carpinchos, chinchillas y conejos muertos de miedo.

Cámara de pruebas de petrificación

Esta caverna parece, en principio, una galería llena de estatuas. La Noche Interior ha estado tratando de variar la fórmula del agente de petrificación para hacerlo más poderoso y rápido, y los restos osificados de docenas de voormis y humanos están por todas partes, algunos hechos añicos.

No todos los que han sido petrificados están muertos, y los hay con suficiente vida como para gimotear o suplicar la liberación. Algunos tienen rotas las endurecidas extremidades de sus cuerpos y una espesa sangre gris rojiza rezuma de las heridas. Ser testigo de los horrores de la caverna produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Conversión de trajes ambientales

En el tiempo que llevan aquí, los miembros de la Noche Interior han aprendido lo suficiente sobre el equipo de esta sala como para crear nuevos trajes ambientales. Han enviado a los voormis a secuestrar sujetos humanos a fin de abastecerse de la materia prima necesaria.

Los cautivos se colocan vivos en grandes tubos de vidrio grueso llenos de fluido oxigenado. La maquinaria de los tubos despelleja sistemáticamente a los cautivos retirando el esqueleto, inserta dispositivos biomecánicos para reemplazar sus órganos y finalmente inyectan mutágenos y grasas en la piel. Las víctimas siguen vivas durante todo el proceso.

Los héroes pueden ver al entrar cómo ocurre la transformación en dos etapas en diferentes tubos. Es demasiado tarde para salvar a una de las víctimas, pero la otra podría ser salvada de la evisceración si los héroes pueden encargarse primero de dos hombres serpiente armados que vigilan los tubos. Una vez que se hayan librado de los guardias, tendrán que abrir el tubo que retiene al aldeano (40 puntos de resistencia, 5 puntos de armadura) en tres asaltos o verán cómo el desafortunado es destripado ante sus ojos sin poder hacer nada, lo que produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de **Cordura**.

Pruebas de juego

Una heroína híbrida decidió en pleno episodio de locura cambiar su ropa por un traje ambiental, aduciendo que necesitaba protegerse contra el frío islandés. Aquello perturbó a los demás héroes más que ninguna otra cosa que encontraron en la instalación.

La bahía de atraque

Las esferas de transporte (ver **Apéndice B** en la página 253) entran y salen por este lugar, donde se reciben los suministros enviados desde otras bases de la Noche Interior. La bahía de atraque está conectada a la cima del volcán por una larga y suave chimenea de 300 metros de alto. El pasajero de una esfera de transporte puede sintonizar con el aparato haciendo una tirada de **POD** con éxito, lo que le permite ejercer un control consciente sobre el movimiento.

El centro de la bahía es una zona plana de roca volcánica tan grande que caben cientos de esferas, aunque en este momento solo hay siete. En las paredes hay paneles de control que rastrean y programan las esferas de transporte; averiguar cómo funcionan los controles requiere una tirada de **Conducir maquinaria**. Si los héroes logran usar correctamente los paneles de control, podrán programar el curso de una o más esferas sin necesidad de sintonizarlas personalmente, además de llenarlas de fluido oxigenado (ver a continuación).

Pruebas de juego

Las esferas de transporte demostraron ser un elemento importante en nuestras pruebas de juego. Los jugadores disfrutaron desarmándolas, dominando su uso y encontrando formas de adaptarlas. Un grupo de héroes en particular utilizó su conocimiento de ciencia insólita para deducir el funcionamiento de las esferas y convertirlas en vehículos para su uso personal, mientras que otro se limitó a usarlas para transportar equipo a todas partes.

No obstante, las esferas resultaron ser muy peligrosas mientras se aprendía a usarlas. Solo uno de los tres grupos descubrió que debía llenarlas de fluido oxigenado antes de tratar de pilotarlas, sufriendo algunos accidentes casi fatales. Algunos héroes solo lograron sobrevivir gastando toda su Suerte para escapar de la muerte.

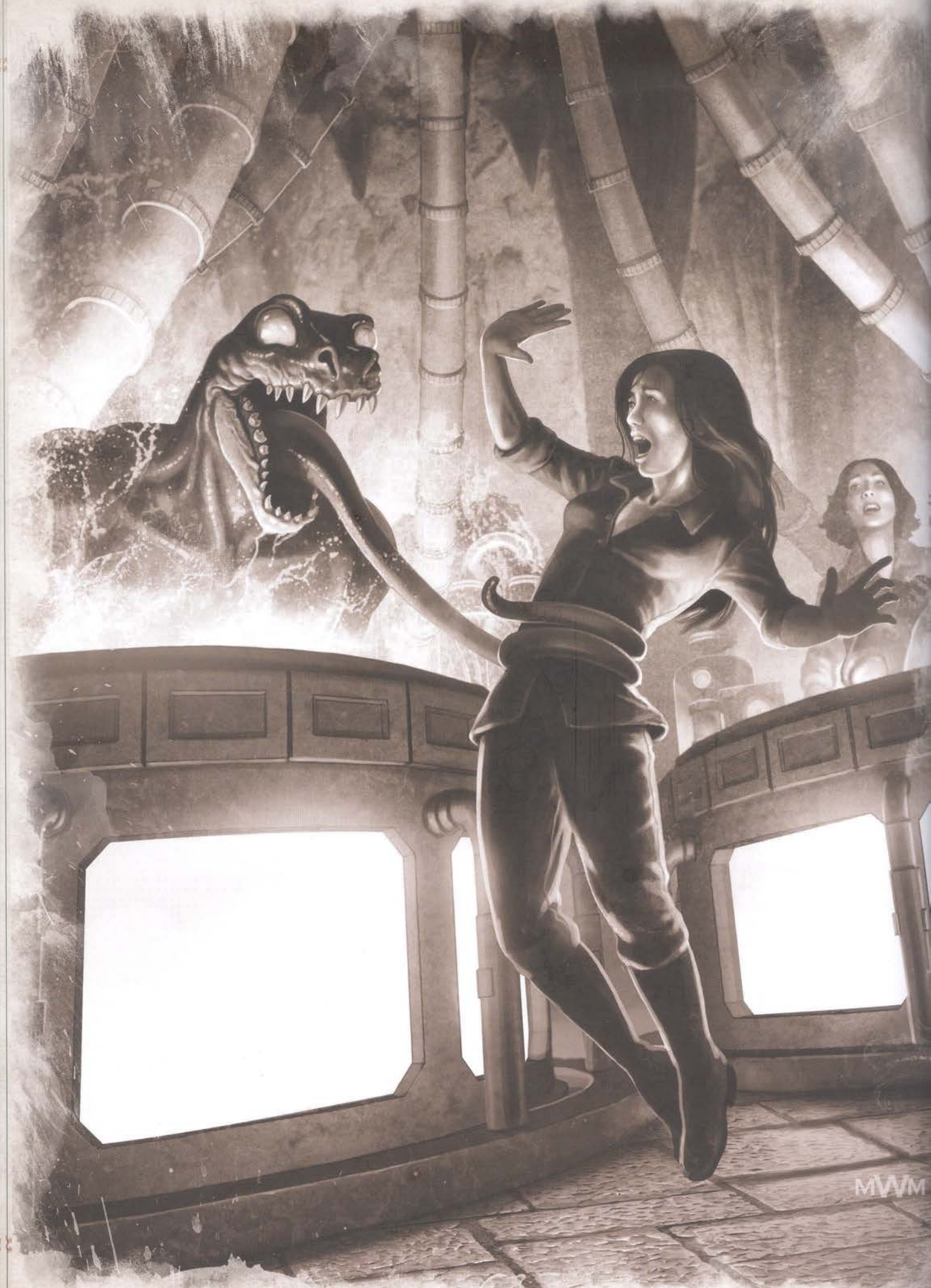
Las esferas pueden contener perfectamente a un ser humano o a dos personas con un TAM combinado total de 120 o menos. Si la esfera no está llena de fluido oxigenado (que está contenido en una serie de tanques en la bahía), un viajero en su interior sufrirá 2D10 puntos de daño al golpearse violentamente mientras la esfera cambia de velocidad y dirección. Más peligroso es el hecho de que las esferas son herméticas y, a menos que estén llenas del fluido rico en oxígeno, solo contienen aire suficiente para que una persona respire 30 minutos, tras lo cual el pasajero comienza a asfixiarse y es recomendable que salga rápidamente.

La esfera debe llenarse de fluido oxigenado una vez que el pasajero o la carga estén asegurados en el interior. Si los héroes no han tenido éxito en la tirada Difícil de Conducir maquinaria para usar el panel de control, tendrán que realizar el proceso manual, muy similar a llenar un automóvil de gasolina, que debe llevarse a cabo desde el exterior de la esfera. Llenar una esfera con fluido lleva dos minutos. Es poco probable que los héroes entiendan la necesidad de llenar las esferas con el fluido oxigenado a menos que lo hayan visto en acción o vean a los hombres serpiente operando los controles en la bahía de atraque.

Tanques de cría de supervisores

En esta caverna del tamaño de un hangar se crea a los supervisores. En el suelo se han dispuesto enormes tanques de piedra donde los cuerpos completamente desarrollados de los supervisores (ver la página 131) se crean a partir de protoplasma unido a esqueletos artificiales que va formando tejidos diferenciados. Las formas casi completas se revuelcan de dolor cuando despiertan sus sistemas nerviosos.

Un gran enrejadó de metal cuelga del techo, sosteniendo brazos mecánicos y otros dispositivos extraños. Los dispositivos se mueven por el enrejado, aparentemente por voluntad propia, llegando


MWM

regularmente a las cubas para inyectar nutrientes o realizar pequeñas cirugías. Un héroe que camine entre los brazos mecánicos móviles corre el riesgo de ser confundido con un embrión y recibir una inyección de suero de crecimiento. El brazo ataca con una habilidad de 60% e inflige 1D4 puntos de daño si tiene éxito. Un héroe que sufra la inyección del suero añade 4D10 de TAM y 2D10 de FUE durante 24 horas, pero también pierde 2D10 de INT y 4D10 de APA, y debe realizar una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos mientras su cuerpo muta agónicamente. Cualquier tirada de habilidad o característica que haga el héroe durante su transformación aplica un dado de penalización. Al final de la transformación, el héroe tiene características brutales, rasgos deformes y miembros abultados desproporcionados respecto al resto de su cuerpo, con piernas dobladas y brazos tan largos que le llegan a las rodillas. Un Guardián benevolente le permitirá hacer una tirada Extrema de **CON** para reducir los efectos del suero de crecimiento a la mitad.

Tres de los supervisores embrionarios están tan cerca de finalizar el proceso que podrían representar una amenaza. Si un héroe examina cualquiera de los tanques, pídele que haga una tirada de **Suerte**. Si falla, se acerca a uno de los tanques que contienen uno de estos monstruos despiertos. El monstruo intenta atrapar al héroe con la lengua y arrastrarlo hacia el interior del tanque. El incidente implica un grave riesgo de ahogamiento si el héroe queda incapacitado en el proceso. Los Guardianes más severos pueden obviar la tirada de Suerte y dejar que un supervisor casi formado intente agarrar a un héroe que se acerque.

Ver este lugar de inhumana creación produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura, además de cualquier otra pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura por ver a los supervisores.

Fosa mortuoria

La Noche Interior descubrió un pozo grande y profundo que sus predecesores habían utilizado para eliminar los sujetos experimentales no deseados o fallidos y otra materia orgánica. El pozo contenía originalmente un shoggoth cautivo que devoraba cualquier cosa que se arrojaba dentro, pero que ya no está. Actualmente contiene tres voormis mutados que han sido lobotomizados y no sirven para nada más que eliminar la basura.

Dos voormis mutados están apostados junto al foso con un carro cubierto de cadáveres humanos mutilados. Arrojan los cuerpos en el pozo de uno en uno. Cada golpe sordo es seguido de gritos bestiales y los sonidos de desgarramiento de carne y rotura de huesos. El hedor que asciende del foso es indescriptible. Mirar dentro produce una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura.

Celdas de retención

Algunos de los humanos secuestrados del pueblo de Ólafsvík siguen vivos, incluido el hermano de Gunnhildur, Óli. Setenta personas están retenidas en las celdas, esperando destinos horribles. Las celdas en cuestión son tanques translúcidos con forma de cubo de 3 metros de lado que contiene cada uno hasta ocho personas desnudas y asustadas. Las paredes de cada cubo están hechas de gruesas losas de cuarzo (50 puntos de resistencia y 10 puntos de armadura). Cada cubo tiene una serie de hendiduras en una de sus superficies, por debajo de las cuales pasan cables que se introducen en el suelo. Una tirada de **INT** con éxito indica que las hendiduras y los cables deben controlar el acceso a las celdas. Si se daña las paredes de las celdas, se activa una alarma en todo el complejo y seis hombres serpiente armados con pistolas lanzallamas y vestidos con trajes ambientales llegan para contener cualquier posible fuga en 1D6+4 asaltos. Un héroe puede sabotear el cableado para abrir las celdas sin activar la alarma con una tirada de **Electricidad** con éxito.

La prisión para gigantes

Los hombres serpiente han capturado a uno de los voormis gigantes (ver la página 131) y lo tienen encadenado en un pozo de esta gran caverna. Han estado experimentando con él para ver si pueden doblegar su voluntad, pero, hasta ahora, todo lo que han conseguido son dos científicos muertos, cuyos cadáveres están aplastados como moscas contra las paredes del pozo.

Si el gigante es liberado (cadenas de 20 puntos de resistencia), intentará destrozar todo a su paso. Es demasiado grande para caber por la mayoría de los túneles, que colapsarán cuando los atraviese, dejando en ellos algunas fugas de vapor o incluso goteos de magma.

El pozo de los voormis

Los voormis que han sido tomados como esclavos solo reciben lo esencial para la supervivencia. Tienen por habitáculo la base de un pozo creado cuando se activó parcialmente el mecanismo de autodestrucción. El pozo está inundado en parte por nieve y hielo derretidos del glaciar que cubre las cavernas, y la humedad ha propiciado el crecimiento del hongo genéticamente modificado que alimenta a los voormis. Estos solo acuden al pozo para comer y dormir, así que no suele haber más de una docena a la vez.

Los hombres serpiente no hacen nada para eliminar los cuerpos de los voormis que han muerto por exceso de trabajo, y entre las formas que duermen hay una serie de cadáveres podridos. Un cuerpo flota boca abajo en el agua. Los voormis usan algunas de las grietas más profundas como letrinas y el hedor es abrumador.

Río de magma

Parte del corredor que conduce a la sala de control se ha derrumbado y solo queda un estrecho puente de piedra que cruza un río de magma. Los hombres serpiente utilizan esferas de transporte como vehículos para cruzar el río ardiente.

Para cruzar el estrecho puente es necesario realizar una tirada de **DES** con éxito y si alguien falla, queda colgando del borde sobre el magma hasta que pueda subir con una tirada de **Trepar** con éxito o sea rescatado. La conmoción atrae la atención de los hombres serpiente que se encuentran en la **Sala de control** (ver a continuación).

El puente de piedra admite de forma segura un total de TAM combinado de 180 a la vez. Si el TAM combinado de las personas que están cruzando supera 180, pide una tirada conjunta de **Suerte**. Si fracasan, el puente comienza a colapsar y los héroes necesitarán actuar rápidamente para ponerse a salvo, posiblemente con tiradas de **Saltar**, **DES**, **Trepar** o **FUE** para evitar caer en el magma; las tiradas se pueden forzar. Caer en el magma provoca 2D10 puntos de daño por asalto, destruyendo la ropa y el equipo. En el caso de objetos que puedan soportar el calor durante un par de asaltos antes de ser destruidos, si los héroes logran sacarlos del magma, pídeles que hagan una tirada de **Suerte** para determinar si aún funcionan.

Sala de control

Este es el centro neurálgico del complejo de investigación. Seis hombres serpiente se sientan en consolas fabricadas con acero y roca volcánica, operando extraños mecanismos de control. Las consolas están cubiertas con signos cambiantes (en naacal) de una luz verde enfermiza. El manejo de las consolas permite abrir o cerrar puertas en cualquier parte del complejo, habilitar o deshabilitar alarmas de seguridad, apagar los diversos mecanismos experimentales y de fabricación, y controlar los sistemas ambientales para regular la temperatura y el flujo de aire. El panel de control de autodestrucción también está aquí pero dañado, por lo que requiere una tirada Extrema de **Electricidad** para que vuelva a estar operativo; de lo contrario, la autodestrucción puede ser activada desde el núcleo geotermal (ver más adelante).

Aprender a usar los controles requiere una tirada combinada de **Otras lenguas (naacal)** y **Conducir maquinaria**. Para la mayoría de los grupos resultará más sencillo obligar a los hombres serpiente capturados a operar los controles.

Las pasarelas que se entrecruzan sobre las consolas conectan la entrada principal con varias escotillas de mantenimiento, las entradas al núcleo geotermal y la escalera que desciende hasta la red de cilindros cerebrales. Las pasarelas están poco iluminadas y escabullirse por ellas añade un dado de bonificación a las tiradas de **Sigilo.**

Los héroes observadores advertirán que hay una mujer en una de las pantallas ladrando órdenes a uno de los hombres serpiente que opera las consolas. Se trata de Rose Meadham, que se encuentra en esos momentos en una base de la Noche Interior en Perú (aunque planea trasladarse pronto). Si los héroes han realizado algún acto que atraiga su atención, Rose Meadham está dando órdenes para que se trate a los intrusos con contundencia. Si los operadores advierten la presencia de los héroes en la sala de control, se lanzan al ataque.

Si los héroes usan la pantalla para comunicarse con Rose Meadham, reaccionara de forma menos hostil, recurriendo a mentiras y halagos para convencerlos de que hablen y averiguar así todo lo que pueda sobre ellos y las intenciones de Caduceo. Percibiendo la oportunidad para sembrar las semillas de la discordia en el interior de Caduceo, se apresura a revelar a los héroes que la organización es también una tapadera de los hombres serpiente para recuperar el mundo. Compartirá encantada los detalles sobre cómo Caduceo planea usar la tecnología de los antiguos hombres serpiente para propagar una plaga por todo el mundo, destruyendo las mentes humanas y convirtiendo a las personas en esclavos flexibles. Se dedica a disertar sobre todos los detalles que han averiguado sus espías, pero mantiene más difusos los detalles acerca de cómo llegar a Mu. Ella espera que Joshua Meadham haga todo el trabajo duro de crear y asegurar el portal, antes de que la Noche Interior consiga controlarlo.

Si los héroes expresan interés en vengarse de Caduceo, Rose Meadham les dice que estará encantada de ayudar en lo que necesiten. Usar a los héroes como agentes dobles o saboteadores es conveniente para sus propósitos.

Cerca de la pantalla de Rose Meadham hay otra más grande que muestra una forma humanoide retorcida (ver a continuación **La naturaleza del Durmiente**). Otra gran pantalla a su lado muestra una animación de un globo terráqueo giratorio en el que está representando cada volcán de la Tierra detonando en rápida sucesión, con los terremotos y tsunamis resultantes. La animación dura dos minutos y se repite. Cualquier héroe que la vea puede hacer una tirada de **EDU** para detectar que aparece una gran masa de tierra adicional frente a la costa de Sudamérica: el continente de Mu.

Las escaleras descienden desde la sala de control hasta la red de cilindros cerebrales (ver la página 146).

La naturaleza del Durmiente

La imagen de la figura humanoide retorcida en la gran pantalla es algo confusa. Una tirada de **INT** con éxito reconoce las extrañas marcas alrededor de la forma como el volcán y la estación de investigación, ¡lo que a su vez significa que la figura tiene casi cinco kilómetros de largo! Varias lecturas muestran el estado de las estaciones de bombeo, que parecen estar extrayendo o inyectando fluidos (el agente de petrificación) a la figura humanoide. El panel muestra estados de alerta en la mayoría de las bombas de inyección del agente de petrificación, cuyas reservas son insuficientes para mantenerlas todas a pleno rendimiento.

El peligro inminente de que el Durmiente se pueda despertar es el tema principal de conversación en la instalación y los héroes sigilosos tendrán muchas oportunidades para oír los siguientes fragmentos de información escuchando a escondidas. La Noche Interior utiliza el inglés como idioma común, de forma que los héroes pueden entender (en general) lo que se dice:

- «El Durmiente se está despertando más rápido de lo que indicaban las proyecciones. Es posible que solo tengamos unas horas hasta que ocurra una catástrofe».
- «Deberíamos activar la autodestrucción y evacuar, ignorando el protocolo».
- «Los temblores empeoran. Permanecer aquí es un suicidio. ¡Me voy en la primera esfera de transporte que salga de aquí!».

~ Posibles encuentros ~

Los siguientes encuentros no son obligatorios, sino ideas para complicaciones que el Guardián puede usar para que moverse furtivamente por el complejo sea una actividad tensa y peligrosa. El propósito principal es que los héroes tengan que moverse constantemente y dejen de ir sobre seguro; también pueden usarse en el caso de que los héroes se separen, especialmente si un héroe se escapa solo durante un episodio de locura.

VOORMIS SALVAJES

Si los héroes no han hecho nada para disuadir a los voormis salvajes, un grupo nutrido logra atravesar el abismo (ver **Cruzar el abismo** en la página 138) y está buscando a sus hermanos secuestrados. Atacará a cualquiera, aunque sus principales objetivos son los hombres serpiente.

Usa este encuentro para complicar una situación o para proporcionar ayuda. Por ejemplo, si los héroes están siendo excesivamente cautos en sus acciones o han sido capturados por una fuerza superior, envía a la multitud de voormis salvajes cargando contra todo, gritando y destrozando todo a la vista.

TRAJE AMBIENTAL SENSIBLE

Uno de los trajes ambientales conserva el suficiente intelecto humano en su cerebro vestigial como para tratar de pedir ayuda. Se arrastra deslizándose por todo el complejo, carente de la estructura esquelética necesaria para moverse de otra manera. Balbucea como un bebé y solloza mientras se mueve, tratando de encontrar una salida a su constante sufrimiento. Si alguien habla islandés, puede reconocer algunas palabras como súplicas pidiendo la liberación de la muerte. Esta visión espantosa produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

SUPERVISOR ENLOQUECIDO

Uno de los supervisores se ha liberado prematuramente de los tanques de cría, causando violentos alborotos por todo el complejo. Todavía no está programado para discernir la diferencia entre enemigos y aliados, y ya ha matado a un hombre serpiente. Los demás hombres serpiente intentan desesperadamente acabar con él antes de que cause más caos.

APAGÓN

Un voormi mutado que ha roto su collar de esclavo está tratando de escapar. Ha usado un poste de metal para aplastar todas las fuentes de luz en una sección del complejo, a sabiendas de que sus sentidos le dan ventaja en la oscuridad. Espera al acecho para tomar a un hombre serpiente como rehén. Claro que está demasiado asustado y confundido para distinguir a los hombres serpiente de los héroes, especialmente si uno de los héroes es un híbrido.

El núcleo geotermal

Este es el corazón viviente del volcán bajo la estructura principal del complejo, del que se extrae la energía que hace funcionar la instalación. También es donde se encuentran los únicos controles del mecanismo de autodestrucción que funcionan. Activar la autodestrucción en este lugar anula la parada previamente ejecutada por los cerebros en masa (ver **La red de cilindros cerebrales** más adelante) sobre el mecanismo de autodestrucción.

Activar la cuenta atrás del mecanismo de autodestrucción requiere una tirada de **Conducir maquinaria** con éxito. Un fracaso significa que el operador sabe que la autodestrucción tendrá lugar en 5 minutos en lugar de 15.

Equipos de perforación

El laboratorio que producía el suero de crecimiento utilizado para crear a los supervisores y los voormis monstruosos estaba en una parte del complejo que quedó enterrada hace miles de años durante la autodestrucción parcial. Al no tener acceso al laboratorio enterrado, la Noche Interior ha recurrido a la extracción de fluidos del cuerpo del Durmiente para destilar el suero usando equipos de perforación.

Estos equipos están diseminados por toda la instalación, especialmente en una gran caverna accesible desde la red de cilindros cerebrales y también desde el corredor cercano al núcleo geotermal. Los equipos tienen la forma de trípodes de metal plateado de unos tres metros de alto, decorados con motivos serpentinos a lo largo de cada pata. Cada trípode soporta un eje de metal grueso que se hunde profundamente a través de la roca en la carne petrificada del Durmiente. Las bombas que tienen conectadas extraen líquidos espesos y a menudo rancios del cuerpo, que luego se almacenan en gruesos bidones de cristal. Los esclavos voormis trasladan estos bidones rodando hasta el complejo del laboratorio para su procesamiento varias veces al día.

Hay otros equipos similares dispersos por todo el complejo. En lugar de extraer líquidos del Durmiente, se dedican a inyectar el agente de petrificación en su cuerpo. A diferencia de los equipos de extracción, la mayoría están inactivos porque las reservas de agente de petrificación se están agotando. Los pocos equipos de perforación que están funcionando se distinguen por los bidones transparentes de fluido viscoso y plateado montados que tienen encima de ellos; los equipos que no funcionan no tienen bidones acoplados.

Pruebas de juego

Cuando los héroes estaban en la instalación, uno de ellos se alejó del resto durante un ataque de locura. Se encontró con el traje ambiental consciente y decidió que era su nuevo amigo. Los dos viajaron por la instalación durante horas, mientras el traje balbuceaba lastimosamente. Cuando sus compañeros lo encontraron de nuevo, el héroe había perdido el traje y recuperado el sentido común. No está seguro de si todo fue una alucinación.

La red de cilindros cerebrales

El sistema informático que administra la instalación es orgánico, compuesto de cerebros de entidades conscientes preservadas en cilindros adaptados de la tecnología robada a los mi-go. Desde que la Noche Interior reactivó la instalación, la mayoría de los viejos cerebros han sido reemplazados en los cilindros por especímenes nuevos de humanos y voormis. Aquellos cerebros originales que habían sobrevivido habían envejecido o se habían vuelto locos por el largo aislamiento. Había suficiente información original sobre el funcionamiento de la base en la red como para poder replicarla en los nuevos nodos cerebrales.

Los cerebros están contenidos en cilindros plateados, cubiertos de filigranas y cristales que emiten una luz mortecina. Están conectados a una red usando una compleja malla de cables, fibra óptica, vainas de vidrio llenas de tejido neuronal clonado y tubos transparentes llenos de un líquido verde brillante.

Pruebas de juego

La integración de una heroína con la red de cilindros cerebrales se convirtió en un elemento importante en una de las pruebas de juego. La heroína en cuestión perdió 20 Puntos de Cordura al contactar con las mentes de la red y se volvió loca indefinidamente. Desde ese momento, las mentes alienígenas se fueron turnando para poseer su mente cada vez que sufría un episodio de locura, lo que sucedía con mucha frecuencia. Ella hizo un esfuerzo por contactar con las otras personalidades que estaban dentro de su cabeza y las logró integrar, pudiendo servirse de su conocimiento en situaciones extremas. Claro que, cada vez que lo hacía, se arriesgaba a que una de las otras personalidades siguiera sus propios planes. Sus compañeros héroes nunca estuvieron muy seguros de quién era ella o si podían confiar en sus planes (a veces insondables), lo que contribuyó en gran medida a la sensación de paranoia.

La mayoría de los cilindros están agrupados formando un gran dispositivo en una caverna que se encuentra debajo de la sala de control. Hay cientos de cilindros dispuestos en un círculo entrelazado y conectado a una serie de extraños equipos en el centro que alimentan de fluidos y energía a la red, proporcionando nutrientes y limpiando las impurezas. El hedor a descomposición en la sala proviene de los nutrientes derramados y los cerebros que han muerto. La atmósfera está llena de las voces susurrantes de los cilindros que exteriorizan sus pensamientos en islandés, danés, naacal y los gruñidos animales de los voormis.

Una consecuencia imprevista del uso de una computadora viva es que ha desarrollado un instinto de preservación que está detrás del fracaso sufrido por el primer intento de activar la autodestrucción hace milenios. Los cerebros solo permitieron que fueran destruidas aquellas partes de la instalación donde no estaban presentes. El colectivo de cerebros aún tiene el mismo instinto de preservación y cualquier intento de reiniciar la secuencia de autodestrucción desde la sala de control será abortado. Solo es posible eludir el control de los cerebros iniciando la secuencia de autodestrucción desde **El núcleo geotermal** (ver la página 145).

Para retirar un cilindro cerebral de forma segura son necesarias habilidades y conocimientos que no posee ningún ser humano. Si bien es posible que un héroe cuidadoso pueda desconectar un cilindro sin matar el cerebro en su interior (usando **Electricidad** más una tirada Difícil de **POD**; ver más adelante), la interrupción de la red como un todo comienza una reacción en cadena que detiene el complejo de investigación de forma abrupta. Las luces comienzan a apagarse, sumiendo grandes secciones de la base en la oscuridad. Las instalaciones de contención de los prisioneros se desactivan, y tanto los humanos capturados como los voormis salvajes huyen, junto con los roedores de la despensa. Además, los collares de control de los esclavos voormis también se desactivan, lo que les permite entregarse a un frenesí de destrucción.

La peor consecuencia del fallo de la red es que la secuencia de autodestrucción, iniciada hace milenios, se reanuda ahora sin el instinto de preservación de la red de cerebros para detenerla. El artefacto explosivo en el núcleo del volcán detonará a los pocos minutos del fallo de la red, provocando una erupción. Cualquier entidad viviente presente en la instalación y los voormis de las madrigueras deben huir o se enfrentarán a la muerte.

Como se ha señalado, si un héroe intenta retirar un cilindro cerebral, tendrá que realizar una tirada Difícil de **POD** para evitar la reacción psíquica. Si fracasa, el héroe se conecta brevemente con la red de cilindros cerebrales y su cabeza se llena de pensamientos, conocimientos y voces alienígenas. Como consecuencia, el héroe gana automáticamente 1D20 puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu y otro tanto en Otras lenguas (naacal), pero pierde el mismo número de Puntos de Cordura. Si el héroe enloquece como resultado de este conocimiento repentino, uno de los cerebros de la red posee al héroe durante el episodio de locura. Tira 1D4 en la siguiente tabla para ver qué conciencia toma el control mientras dure el episodio. El jugador del héroe debe interpretar esta personalidad hasta que el personaje recupere su conciencia:

1. Una joven voormi, cuyo nombre suena como una especie de gritos amortiguados para un oído humano. No sabe lo que le han hecho y su impulso es destruir cada objeto inanimado que encuentra por miedo e ira. Solo puede hablar con gruñidos y aullidos, y la presencia de humanos la inquieta y atemoriza.
2. Un antiguo hechicero de los hombres serpiente llamado Shaalaassa, que anhela el conocimiento y el poder de la sabiduría. Busca hechizos, artefactos y tomos sin importar el riesgo que implique. Shaalaassa trata a todos los humanos que encuentra como esclavos y espera que sigan sus órdenes sin cuestionarlas. Solo habla naacal.
3. Un pescador aterrorizado llamado Lúkas Jóhannson que fue secuestrado en Ólafsvík junto a otros residentes. Quiere irse a casa y buscar a su esposa, Pétrína, sin saber que ella también ha sido secuestrada. Pétrína está prisionera y a la espera de su conversión en un traje ambiental. Lúkas habla islandés y algo de danés, pero nada de inglés. Tratará de conseguir la ayuda de cualquier persona que encuentre para hallar a su esposa.
4. Un ingeniero mi-go cuyo nombre suena como el sonido que hace un tubo de neón defectuoso. No iba a terminar en uno de los cilindros, pero los hombres serpiente lo usaron como sujeto experimental para ver si los cerebros de los mi-go podían ser conectados a la red. El mi-go entiende perfectamente lo que le han hecho y se servirá de cualquier tecnología que caiga en sus manos para obtener el control permanente de su nueva (y desagradablemente alienígena) forma física. Para él los humanos son herramientas útiles que puede manipular.

Cada vez que el héroe sufra un episodio de locura a partir de ahora, el Guardián solo tiene que volver a tirar para determinar cuál de las cuatro personalidades alienígenas toma el control durante la duración del mismo. La pérdida temporal de control es también una consecuencia perfecta de fracasar en una tirada de Mitos de Cthulhu. Dado que más de un héroe puede intentar actuar de alguna forma en la red de cilindros cerebrales y sufrir las consecuencias, se puede dar la situación de que copias duplicadas de una misma personalidad tomen el control de más de un héroe al mismo tiempo.

Usa estas personalidades como los ocupantes de cualquier cilindro que los héroes saquen de la instalación, ya sea tirando o eligiendo el que mejor te parezca. Cada cerebro puede usar los aparatos de su cilindro para hablar con una voz metálica, igual que en un cilindro mi-go estándar, pero sin la necesidad de los dispositivos adicionales para hablar y oír propios de estos, y se sentirá confundido o enojado si acaba hablando solo.

El Durmiente se mueve

El Durmiente lleva semanas a punto de despertarse y los héroes han llegado justo cuando empieza a moverse. Si bien el Durmiente es demasiado grande, y está demasiado encajado y petrificado para hacer algo más que cambiar de posición, el movimiento de su enorme masa es igualmente catastrófico. No solo destruirá la instalación, sino que también causará una serie de terremotos que derribarán edificios en puntos tan lejanos como Reikiavik y arrasará las costas del norte de Europa con un pequeño tsunami. Si alguien no logra escapar a tiempo, será enterrado vivo (ver **Escapar a una muerte segura** en la página 150). A partir de entonces, el Durmiente se moverá inquieto en su letargo cada pocos años, en los que puede volver a causar perturbaciones que ya quedan más allá del alcance de esta campaña.

El Guardián determina cuándo se mueve el Durmiente, si es que lo hace en absoluto. Es una bomba de relojería para impedir que los héroes gocen de tiempo ilimitado para tomar el control de la instalación. Los personajes deberían sentirse bajo presión por la creciente frecuencia e intensidad de los temblores, que obviamente apuntan hacia un evento catastrófico. Si el Guardián prefiere utilizar una escala de tiempo fija, el Durmiente se agita ocho horas después de que los héroes entren en la instalación. Otra opción es que el temblor tenga lugar en un momento dramáticamente apropiado, como cuando los héroes se apoderen de la sala de control o si están a punto de morir a manos de los hombres serpiente.

Trátalo a efectos de juego como una catástrofe equivalente a la activación del mecanismo de autodestrucción y sigue las indicaciones de la sección **Escapar a la catástrofe** más adelante.

Activar el mecanismo de autodestrucción

Si los héroes llegan a descubrir la existencia del mecanismo de autodestrucción y deciden activarlo, el resultado es la misma secuencia de autodestrucción mencionada anteriormente. La diferencia es que la secuencia tiene lugar de una manera más controlada que les concede a los héroes 15 minutos adicionales para escapar. El resultado a efectos de las reglas es que los héroes reciben un dado de bonificación a cualquier tirada que realicen mientras intentan escapar (consulta la siguiente sección, **Escapar a la catástrofe**).

Al iniciarse el mecanismo de autodestrucción empiezan a sonar sirenas por toda la instalación y una audible cuenta atrás en naacal. Mientras tanto, las luces bioluminiscentes de todo el complejo parpadean en rojo cada pocos segundos.

Escapar a la catástrofe

Hay tres rutas de escape posibles de la instalación. Las dos primeras tienen que ver con huir a través de las salidas y se presentan como una serie de desafíos, similares a escenas de persecución. La otra implica el uso de las esferas de transporte para escapar por la chimenea del volcán en erupción.

Los héroes deberían recibir en todos los casos un dado de bonificación a sus tiradas si activaron intencionalmente la autodestrucción, para representar la menor presión por tener más tiempo.

Escapar por la entrada principal

La ruta que puedan tomar los héroes dependerá de la parte del complejo donde se encuentren. A menos que estén muy cerca de la salida cuando comience la catástrofe, el Guardián debería presentar los siguientes encuentros como desafíos que deberán superar para poder escapar. Si un héroe fracasa en el encuentro final, acabará enterrado cuando colapse la instalación (ver **Escapar a una muerte segura** en la página 150).

Aunque se sugieren algunas habilidades concretas para superar los obstáculos, el Guardián debería aceptar las soluciones creativas de los jugadores y proponer tiradas de habilidades o atributos alternativos según corresponda.

Si los héroes están tratando de llevar a los aldeanos rescatados hasta la salida, aplica un dado de penalización a cualquier tirada que se vea complicada por los asustados lugareños; por ejemplo, si tienen que convencer a la gente de que salte sobre la corriente de magma o atan a docenas de personas juntas con una cuerda para cruzar el abismo.

Una tirada que fracase en estos encuentros no solo implica el riesgo de sufrir daños, sino que también aplica un dado de penalización a la siguiente tirada del héroe para representar la dificultad creciente de llegar a la salida a tiempo para escapar después de un revés. Estas penalizaciones son acumulativas, de forma que, si un héroe fracasa en los primeros dos desafíos, aplica dos dados de penalización a las tiradas de su tercer y último desafío.

1. **Voormis furiosos:** Una multitud de voormis mutados, libres de sus collares de esclavos, desmiembra a un par de desventurados hombres serpiente. Los héroes son muy parecidos a hombres serpiente en las condiciones de escasa iluminación causadas por la catástrofe y pueden convertirse en las siguientes víctimas. Pueden intentar **Intimidar** a los voormis para dispersarlos, usar **Sigilo** para eludirlos o incluso **CON** para escapar corriendo. Detenerse a luchar contra los voormis lleva tanto tiempo que los héroes acabarán probablemente enterrados. Si los héroes inician el combate, puedes obligarles a que se lo piensen mejor con una serie de violentos temblores. Si aun así siguen luchando, el techo comienza a colapsar a su alrededor tras cinco asaltos de combate.
2. **Río de lava:** La pared del túnel que se extiende más adelante explota en una lluvia de fragmentos de roca y el magma se derrama. Cada héroe conseguirá llegar al otro lado con una tirada de **Saltar** con éxito, o puede **Trepar** por encima agarrándose a las rocas que sobresalen del otro lado del túnel. Un fracaso en cualquier tirada resulta en 2D10 puntos de daño por quemaduras.
3. **Desprendimiento:** El techo del túnel se derrumba justo cuando los héroes avistan la salida. Cada héroe necesita hacer una tirada de **Esquivar** con éxito para eludir las rocas que caen, o puede hacer una tirada Difícil de **CON** para salir corriendo. Un fracaso en cualquier tirada resulta en 1D10 puntos de daño.

Escapar por las madrigueras de los voormis

Utiliza los mismos encuentros anteriores correspondientes a **Escapar por la entrada principal**, pero reemplazando el «**2. Río de lava**» por el siguiente:

2. **Cruzando el abismo:** El viaje de regreso a través del abismo se complica por los movimientos del Durmiente. Los muros de la caverna que rodean el abismo se quiebran y desmoronan, y caen rocas de todas partes. Una ráfaga de aire caliente y húmedo asciende arrastrando glóbulos de líquido sucio. Lo más inquietante de todo es un estruendo casi subsónico, pero aun así ensordecedor, emitido por el Durmiente, que gime de dolor. Es necesario hacer una tirada de **Saltar** o **Trepar** para cruzar el abismo (ver **Cruzar el abismo** en la página 138).

Escapar con las esferas de transporte

Si los héroes regresan a la bahía de atraque, encontrarán a dos hombres serpiente tratando desesperadamente de escapar. Los dos están acomodados en una esfera que está casi lista para el despegue, a falta de que termine el sistema automatizado de bombeo de fluido oxigenado a través de una manguera. La esfera comienza a elevarse cuando se acercan los héroes y sale volando por la chimenea sin que puedan hacer nada para detenerla.

Los héroes disponen de suficientes esferas en la bahía, suponiendo que sepan manejarlas. Si los héroes fracasan estrepitosamente, el resultado más probable es que terminen magullados en una esfera de transporte que no han llenado de fluido oxigenado, lo que significa además que les faltará aire suficiente para la duración del viaje. Si es así, consulta más adelante la sección **Escapar a una muerte segura**.

Pruebas de juego

Los héroes vieron el despertar del Durmiente en el momento culminante de este capítulo. Un héroe perdió muchos Puntos de Cordura y el Guardián eligió aplicar la opción resumida para el episodio de locura (ver la página 158 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*). Al comienzo de la siguiente sesión, el jugador encontró a su héroe en una habitación de hotel en una isla tropical, hablando con uno de los cilindros cerebrales plateados que se había llevado de la base islandesa. El héroe no recordaba nada de lo que había pasado en las últimas semanas o de cómo había llegado hasta allí. Cuando subía a un barco con destino a Nueva York, sufriendo aún los efectos a largo plazo de la locura subyacente, el Guardián le enfrentó a una ilusión en la que agentes de la Noche Interior le perseguían en un intento por recuperar el cilindro.



Conclusión

A menos que los héroes logren encontrar alguna forma milagrosa de detener tanto la autodestrucción como el despertar del Durmiente, su visita a Islandia termina con erupciones volcánicas, terremotos y tsunamis. Las costas del norte de Europa y Canadá se verán especialmente afectadas. Una serie de pequeñas comunidades serán arrasadas y decenas de miles de personas morirán o habrán desaparecido.

La agitación sísmica de la península de Snæfellsnes tiene consecuencias desastrosas para Reikiavik. Los terremotos afectarán a grandes zonas de la ciudad, caerán cenizas volcánicas y los cielos se oscurecerán durante los meses siguientes. Las víctimas se cuentan por miles.

El Guardián debería recordar de vez en cuando estos desastres, no solo como las consecuencias de lo que sucedió bajo el volcán, sino también como presagio de lo que puede ocurrir si los héroes no logran detener el gran plan de la Noche Interior.

Escapar a una muerte segura

Si alguno de los héroes no consigue abandonar la instalación antes de que ocurra la catástrofe, acabará enterrado entre los escombros de los túneles colapsados. Esta situación resulta normalmente letal, pero recuerda que los héroes de *Pulp Cthulhu* pueden gastar toda la Suerte que les quede para evitar una muerte segura, siempre y cuando tengan al menos 30 puntos (ver la página 64 de *Pulp Cthulhu*). En ese caso, avanza un día más o menos en la narración, hasta el punto donde logran salir de los escombros, buscando el aire que les falta mientras aparecen entre los restos acumulados en la ladera del volcán. Otra opción es que les rescate un equipo de la base que Caduceo tiene en la península.

Un héroe puede quedar atrapado en una esfera de transporte incontrolada con oxígeno insuficiente. Con un gasto adecuado de Suerte, la esfera podría realizar un aterrizaje forzoso de forma segura cerca de Reikiavik, o ser recogida en el mar por un barco pesquero con sus pasajeros humanos aferrándose a la vida.

¿Qué pasa si alguno de los héroes no logra escapar y tampoco tiene 30 puntos de Suerte para gastar? Bueno, a veces incluso los héroes mueren...

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Liberar a los aldeanos prisioneros y llevarlos a un lugar seguro: +1D8 Puntos de Cordura.
- Encontrar a los aldeanos, pero dejarlos morir: –1D8 Puntos de Cordura.
- Destruir deliberadamente la instalación: +1D4 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Gunnhildur Jensdóttir,

54 años, guía local práctica

FUE 65	**CON** 70	**TAM** 60	**DES** 65	**INT** 65
APA 50	**POD** 50	**EDU** 60	**COR** 50	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 55% (27/11), daño 1D3+1D4

Fusil .30-06 50% (25/10), daño 2D6+4

Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Ciencias ocultas 30%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Lanzar 45%, Nadar 55%, Naturaleza 65%, Orientarse 60%, Primeros Auxilios 50%, Saltar 50%, Seguir rastros 45%, Sigilo 30%, Supervivencia (tundra) 65%, Trepar 70%.

Idiomas: Islandés 70%, inglés 35%, danés 50%.

Voormis gigantes,

pesadillas de la leyenda

car	*media*	*tirada*
FUE	250	(4D6+36)×5
CON	300	(6D6+39)×5
TAM	300	(6D6+39)×5
DES	40	(2D6+1)×5
INT	10	1D3×5
POD	50	3D6×5

PV: 60*

Corp.: 7

Bonificación al daño media: +6D6

Mov: 12

Media de Puntos de Magia: 10

Combate

Ataques por asalto: 2 (aplastar, romper, lanzar, apresar)

Combatir 70% (35/14), daño 1D6+6D6

Lanzar roca 40% (20/8), daño 1D6+3D6

Apresar (mnbr) 70% (35/14), tirada enfrentada de **FUE** para escapar; aplastado en el asalto siguiente, daño 6D6

Armadura: 18 puntos de piel pétrea.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un voormi gigante produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

* *Si un voormi gigante pierde más de la mitad de sus Puntos de Vida, huirá para ponerse a salvo en su guarida o en una cueva cercana.*

Habilidades
Descubrir 50%, Escuchar 30%, Olfatear 75%, Seguir rastros 25%.

Voormis mutados,

fuente de las leyendas sobre trolls

car	*media*	*tirada*
FUE	150	(4D6+16)×5
CON	100	(4D6+6)×5
TAM	140	(4D6+14)×5
DES	60	(3D6+1)×5
INT	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 24

Corp.: 4

Bonificación al daño media: +3D6

Mov: 7

Media de Puntos de Magia: 10

Combate

Ataques por asalto: 1 (garras, mordedura)

Combatir 30% (15/6), daño 1D6+3D6

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 4 puntos de pellejo grueso y pelo.

Hechizos: Los conocimientos mágicos son desconocidos para los voormis del Snæfellsjökull y no conocen ningún hechizo.

Pérdida de Cordura: Ver a un voormi mutado produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades
Descubrir 50%, Escuchar 30%, Lanzar 25%, Olfatear 60%, Seguir rastros 75%, Sigilo 30%.

Supervisor,

mutación forzuda de hombre serpiente

FUE 180	**CON** 100	**TAM** 160	**DES** 40	**INT** 20
APA —	**POD** 40	**EDU** —	**COR** —	**PV** 26
BD: +3D6	**Corp.:** 4	**Mov:** 6	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 2 (garras, coletazo, aplastamiento, lengüetazo)

Lengüetazo: Los supervisores tienen largas lenguas camaleónicas con las que pueden golpear una vez por asalto a distancias de hasta 10 metros. Un objetivo apresado debe hacer una tirada Difícil de **CON** para evitar perder el control muscular por completo cuando es expuesto al veneno que recubre la lengua del supervisor. El veneno causa un dolor abrasador (pero nada de daño físico) que inmoviliza (aturde) al objetivo durante 2D4 asaltos. Inmovilizado o no, el objetivo es atraído hacia el supervisor, que lo aplasta en el siguiente asalto (ver a continuación). Si el objetivo resiste el veneno, puede intentar una tirada enfrentada de FUE para liberarse de la lengua.

Apretón aplastante: Cuando el supervisor ha llevado a cabo un lengüetazo o una maniobra de apresar (con sus garras o la cola) con éxito, puede usar una de sus garras monstruosamente grandes para aplastar, infligiendo 4D6 puntos de daño por asalto hasta que la víctima se libera (tirada enfrentada de FUE*) o muere, o hasta que el supervisor sea incapacitado. El supervisor puede atacar con su lengua, su cola o la otra garra mientras aplasta a un enemigo, o puede aplastar a un enemigo en cada mano al mismo tiempo.

** Los héroes pueden usar su DES enfrentada a la FUE del supervisor para escurrirse en vez de liberarse.*

Combatir 40% (20/8), daño 1D4 + 3D6

Apresar (mnbr) 40% (20/8), presa, tirada enfrentada de FUE para liberarse

Lengüetazo 60% (30/12), veneno paralizante + presa

Esquivar 20% (10/4)

Armadura: 4 puntos de escamas.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un supervisor de los hombres serpiente produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

Habilidades
Descubrir 50%, Escuchar 25%, Olfatear 75%, Saltar 55%, Seguir rastros 70%, Sigilo 35%.

El Durmiente,

antiguo horror petrificado

FUE 2500	**CON** 900	**TAM** 3500	**DES** 10	**INT** 10
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 440
BD: +73D6	**Corp.:** 74	**Mov:** 0	**PM:** 10	**Suerte:** 0

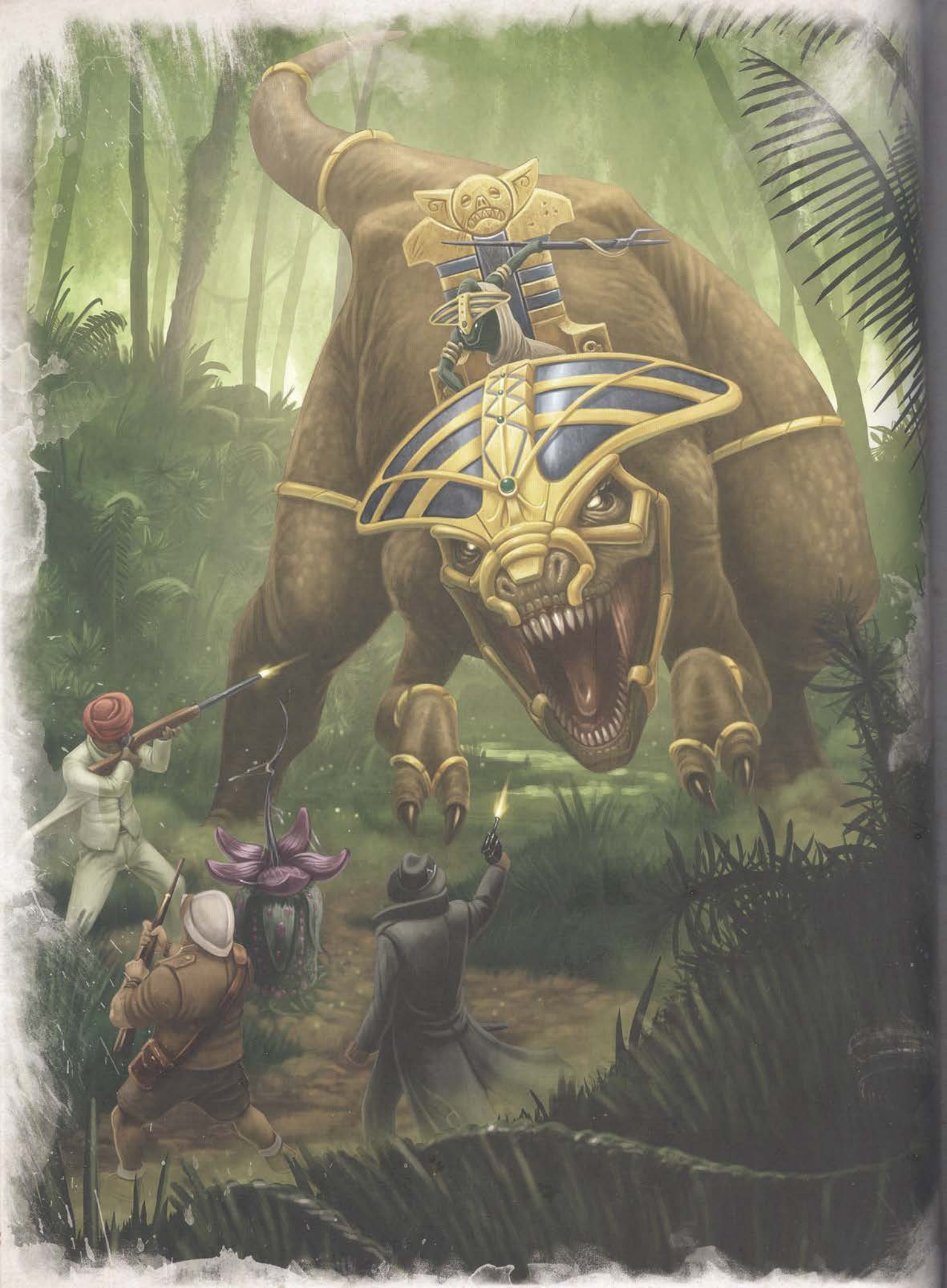
Combate

Ataques por asalto: n/a

Armadura: El Durmiente no puede ser herido por ningún método convencional debido a su inmenso tamaño.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver al Durmiente despertarse produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.



CAPÍTULO 6

EL CONGO BELGA

«¡Ah, el horror! ¡El horror!».

—Joseph Conrad, *El corazón de las tinieblas*

En el corazón de las tinieblas

En teoría este capítulo puede tener lugar en cualquier momento de la campaña previo al **Capítulo 9: Mu**; lo más probable es que lo haga una vez que los héroes comienzan a profundizar en los secretos de Caduceo en Nueva York. Los acontecimientos presentados empiezan cuando los héroes deciden explorar los sótanos del Edificio Meadham y descubren un corredor iluminado con una intensa luz blanca. El corredor no aparece en ningún plano o croquis del edificio, aunque su ubicación y dirección sugieren que se trata de un pasaje que conecta el Edificio Meadham con un almacén que hay al otro lado de la calle. En realidad no se trata de un corredor, sino de un portal que conduce a un laboratorio de Caduceo en el Congo Belga (la República Democrática del Congo desde 1997), donde los científicos de los hombres serpiente trabajan para desarrollar la biotecnología destinada a convertir a la humanidad en una raza de esclavos.

El capítulo está diseñado para que los héroes puedan interactuar con una ubicación en lugar de seguir una trama principal. Los héroes descubrirán a través de la serie de localizaciones, personas y acontecimientos desgranados aquí, cuán terrible es Caduceo, si es que no habían empezado a sospechar todavía la oscura realidad que se esconde detrás de la organización.

El tema de la paranoia que impregna este capítulo, donde los héroes están sujetos a juegos mentales para averiguar lo que han descubierto sobre los planes de la secta de Yig, está pensado a imagen de series de televisión clásicas como *El prisionero*. Una vez descubierto el engaño, el tema es sustituido por otros más típicos del *pulp*, como la presencia de dinosaurios en la jungla.

Introducción para los jugadores

Los héroes pueden ser aliados de cualquier facción en este momento y estar en el sótano del Edificio Meadham por una u otra razón, pero, en cualquier caso, el capítulo comienza con la decisión de entrar en el corredor de la luz brillante que no aparece en ningún plano.

El portal parece una puerta de metal cerrada al final de los 30 metros de corredor. A lo largo de este último se alinea una serie de pilares cada metro y medio, que carecen de rasgos distintivos en los primeros 9 metros. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela que la superficie de los pilares posteriores está cubierta de aberturas diminutas, detectores de feromonas y sensores de calor. Los héroes ya están lo suficientemente cerca en este punto como para ser detectados.

La detección de feromonas que no sean de hombres serpiente activa las defensas. Las puertas blindadas a la entrada del corredor se sellan automáticamente antes de que los héroes puedan escapar. Las luces se apagan, sumergiendo a los héroes en la oscuridad, mientras que un potente agente nervioso inunda el corredor. Las máscaras de gas no sirven de mucho, dado que el agente nervioso surte efecto por contacto con la piel desnuda. Los héroes piensan que se están moviendo en completa oscuridad unos instantes, pero en realidad pierden el conocimiento y son transportados a través del portal hasta el laboratorio del Congo Belga. A efectos de las reglas pierden 3 Puntos de Magia en el proceso, que recuperan antes de despertar. Todas las armas, equipo y posesiones de los héroes son requisadas una vez están inconscientes, y acaban siendo transportadas hasta la armería del laboratorio.

Algunos grupos tomarán la decisión de entrar en el sótano del Edificio Meadham hacia el final de una sesión, lo que permite al Guardián finalizar las cosas en un momento de máxima tensión: cuando los héroes están a punto de acceder al corredor, solo para encontrarse de repente en la oscuridad.

El inicio y la estructura del escenario cambian si todos los héroes están pasando por el proceso de hibridación (ver **Apéndice C**). En este caso, los héroes no harán saltar los sensores del pasillo y llegarán sin problemas hasta las puertas de metal que, cuando se abren, activan el portal, permitiéndoles atravesarlo. Con las puertas de metal abiertas, el portal parece una sencilla luz blanca muy brillante. El viaje al Congo cuesta 3 Puntos de Magia y 1 Punto de Cordura. En este caso, el capítulo se desarrolla de forma bastante inusual, puesto que los héroes exploran el laboratorio desde el principio, en lugar de en el momento culminante. Los hombres serpiente del laboratorio no esperan estas llegadas repentinas y si descubren a los personajes, investigarán el asunto con la intención de capturar e interrogar a los intrusos. Si los héroes son capturados, el Guardián tendrá que modificar el escenario en consecuencia. Los héroes que escapen del laboratorio pueden dirigirse a Ulunga y quizás se encuentren con algunos lugareños que vayan en la misma dirección, lo que facilitará que entren en contacto con el personal del hospital.

Arranques alternativos: Dividir el grupo

Es posible que no todos los héroes accedan al corredor al mismo tiempo. Algunos héroes pueden estar en una ubicación completamente diferente, mientras que otros grupos pueden ser cautelosos y enviar exploradores por delante. Si solo algunos de los héroes son capturados en este momento, el Guardián debería usar su imaginación para conseguir que los demás personajes se dirijan al corredor. Estas son algunas opciones:

- Si algunos de los héroes se quedaron esperando fuera del corredor mientras los demás entran, verán cómo se cierran las puertas blindadas de la entrada. Cuando las puertas se abran unos momentos más tarde, verán el corredor vacío y lo que parece ser una puerta abierta en el otro extremo. Esto debería tentarlos a entrar, haciéndoles pensar que sus amigos han pasado al otro lado. Luego, cuando entran en el corredor, caen en la misma trampa y quedan inconscientes.
- Si algunos de los héroes están en una ubicación completamente diferente (quizás en otro lugar del Edificio Meadham o escondiéndose en sus alojamientos), reciben una visita de Canning (o de algún otro secuaz poderoso de Caduceo) que, a escondidas, abre un bote del agente nervioso. Lo último que recuerdan los héroes antes de que todo se vuelva negro es al secuaz sonriendo siniestramente. Más tarde se despierta con los demás en el Congo.

Por último, puedes dirigir la partida en dos ubicaciones, con algunos héroes en el Congo y otros en Nueva York. Puedes encontrar consejos sobre cómo dirigir el juego de esta manera en la *Guía del investigador* (ver **Varios investigadores** en la página 216 del **Capítulo 9**) y el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* (ver **Personajes no jugadores de relevo** en la página 196 del **Capítulo 10**). En esta situación, los jugadores que no tengan a sus personajes principales en el Congo podrían interpretar a algunos de los aldeanos locales en busca de respuestas o tal vez a la profesora Carole Roux y Manville Garreau.

Amenazas a la seguridad

El hecho de que los héroes hayan llegado hasta aquí significa que representan una amenaza potencial para la secta de Yig. Los hombres serpiente quieren averiguar lo que saben los héroes de sus planes y su operación, y a quién podrían habérselo dicho. La principal preocupación de Caduceo es que los héroes puedan estar trabajando para la Noche Interior. El objetivo de los hombres serpiente es interrogar sutilmente a los héroes, después de lo cual, los usarán como sujetos de prueba.

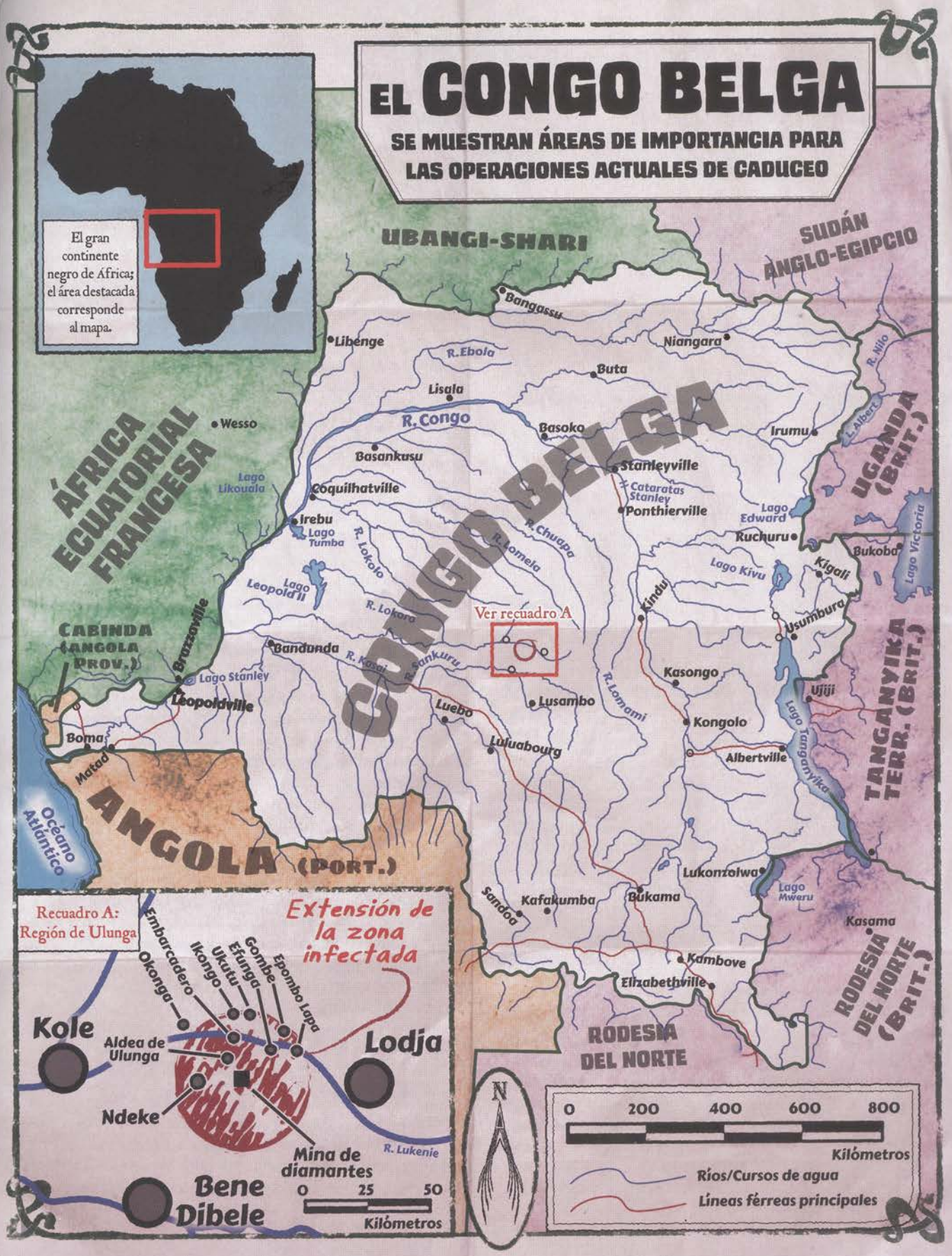
Los científicos de los hombres serpiente planean engañar a los héroes para extraerles la información. Alteran los recuerdos del personal del hospital para que contradigan todos los hechos que los héroes tienen por ciertos. El doctor Thibault tiene la orden de llevar a cabo una entrevista psiquiátrica para explorar lo que piensa que son sueños febriles de los héroes como parte del proceso de recuperación. Las interacciones con los héroes serán supervisadas por De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra.

Los científicos de los hombres serpiente esperan que la incredulidad de los héroes aumente con el interrogatorio de Thibault, que los tentará a revelar lo que saben en un esfuerzo por demostrar que el doctor está equivocado. Los hombres serpiente preferirían usar el suero de dominación como forma de descubrir lo que saben los héroes, pero el agente nervioso al que han sido expuestos anula su efectividad; los rastros del agente nervioso permanecen en el sistema de los héroes hasta dos semanas después de la exposición inicial. Los hombres serpiente no quieren esperar, por lo que ponen en marcha este elaborado ardid. Si los héroes se resisten al interrogatorio y permanecen en Ulunga el tiempo suficiente, pueden ser sometidos a coerción química con suero de dominación una vez que el agente nervioso haya sido completamente eliminado de su sistema.

Trasfondo

Los científicos de los hombres serpiente de Caduceo han tratado de ocultar sus actividades lanzando un enjambre de moscas tsé-tsé mutadas para extender un arma biológica que para el resto del mundo se explica como una cepa mutada de la enfermedad del sueño. Caduceo ha reemplazado al jefe de la provincia de Congo-Kasaï, Marcel Bourget, por un agente de los hombres serpiente. Bajo su liderazgo, el gobierno local ha limitado el acceso a la región mientras hace todo tipo de esfuerzos visibles para tratar de lidiar con la plaga.

El área de la plaga de moscas tsé-tsé cubre aproximadamente 48 kilómetros de diámetro y está centrada en la mina de diamantes


EL CONGO BELGA
SE MUESTRAN ÁREAS DE IMPORTANCIA PARA LAS OPERACIONES ACTUALES DE CADUCEO
El gran continente negro de África; el área destacada corresponde al mapa.
UBANGI-SHARI
SUDÁN ANGLO-EGIPCIO
ÁFRICA ECUATORIAL FRANCESA
UGANDA (BRIT.)
TANGANYIKA TERR. (BRIT.)
RODESIA DEL NORTE (BRIT.)
RODESIA DEL NORTE
CABINDA (ANGOLA PROV.)
ANGOLA (PORT.)
Océano Atlántico
CONGO BELGA
Bangassu
Libenge
Niangara
R. Ebola
Buta
Lisala
R. Congo
Wesso
Basoko
Irumu
Basankusu
Stanleyville
Cataratas Stanley
Coquilhatville
Ponthierville
Irebu
Lago Tumba
Lago Likouala
R. Lokolo
R. Lomela
R. Chuapa
Lago Edward
Ruchuru
Bukoba
Lago Victoria
Lago Kivu
Kigali
Lago Leopold II
R. Lokoro
Kindu
Usumbura
Ver recuadro A
Brazzaville
Bandunda
R. Kasai
R. Sankuru
Kasongo
Ujiji
Lago Stanley
Leopoldville
Luebo
Lusambo
R. Lomami
Kongolo
Lago Tanganyika
Boma
Luluabourg
Albertville
Matadi
Lukonzolwa
Lago Mweru
Sandoa
Kafakumba
Bukama
Kasama
Kambove
Elizabethville
Recuadro A: Región de Ulunga
Extensión de la zona infectada
Embarcadero
Okonga
Ikongo
Ukutu
Efunga
Gombe
Epombo Lapa
Kole
Aldea de Ulunga
Lodja
Ndeke
Mina de diamantes
R. Lukenie
Bene Dibele
0 25 50
Kilómetros
N
0 200 400 600 800
Kilómetros
Ríos/Cursos de agua
Líneas férreas principales

que se encuentra a 64 kilómetros al este de Kole. Por lo tanto, el área infestada está aproximadamente a medio camino entre Kole y Lodja, en las selváticas tierras bajas del Congo Central. El río que la atraviesa, el Lukenie, es un afluente del río Congo con menor caudal. Las barcazas viajan por el río Lukenie hasta Kole, después de lo cual, las aguas menos profundas resultan intransitables para embarcaciones más grandes.

A lo largo del río y dentro de la región infestada, hay una serie de pequeños pueblos donde se han establecido plantaciones de algodón. Han quedado abandonados en su mayor parte por la evacuación generalizada provocada por la infestación. Algunos de estos pueblos, como Epombo Lapa, Gombe, Efunga, Ukutu, Ikongo, Ulunga y Okonga se pueden encontrar en los mapas locales. Otros son tan pequeños que no están señalados.

El entorno

El Congo Belga nació en 1908. Anteriormente era el Estado Libre del Congo (1885), una colonia personal del rey Leopoldo II de Bélgica, donde los funcionarios gobernantes explotaron de forma despiadada y violenta a la población indígena. Tal tratamiento dio lugar a demandas internacionales para que Bélgica abordase la situación y tomase el control, creándose así el Congo Belga.

A partir de 1926 se estableció la capital colonial en Léopoldville. Para 1932, el país había sido dividido en seis provincias, cada una formada por 24 distritos, donde cada distrito constaba de 120 territorios. Un gobernador provincial controlaba cada provincia mientras que cada territorio tenía un administrador. Los territorios fueron divididos nuevamente en diferentes números de jefaturas, dirigidas por los jefes de las tribus indígenas.

Muchas empresas belgas invirtieron en el país después de la Gran Guerra y establecieron estrechos lazos con el gobierno local. El caucho fue la industria más importante del país hasta que la explotación de metales y piedras preciosas condujo a la creación y expansión de la industria de la minería. Construir una red ferroviaria para permitir la exportación de las materias primas se convirtió en una preocupación clave para el gobierno. La industrialización del aceite de palma y la producción de algodón crecieron a medida que las plantaciones ocupaban gradualmente las grandes extensiones de tierra previamente despoblada. La fuerza de trabajo necesaria para operaciones de escala tan grande fue reclutada entre la población indígena. Se implementaron normas para que muchas aldeas proporcionasen cuotas mínimas de personas físicamente aptas para trabajar, recurriendo incluso al trabajo forzado, lo que granjeó las críticas del Consejo Colonial en Bruselas.

En la década de 1930, la depresión global tuvo un impacto importante en la economía del Congo Belga. Cuando la demanda de materias primas y productos agrícolas disminuyó, el desempleo aumentó drásticamente, dando lugar a una reducción del trabajo forzado. El número de belgas residentes en el Congo Belga se mantuvo relativamente estable a lo largo de la década en torno a los 17.500. Aunque la resistencia a la presencia colonialista estaba muy extendida, solo estalló ocasionalmente algún conflicto armado en incidentes localizados. Una de estas revueltas ocurrió en el Pende en 1931, donde la Fuerza Pública, un ejército formado por reclutas locales, fue utilizado por el gobierno colonial para mantener el orden público.

El país se encuentra situado en el Ecuador y, como consecuencia, el clima es cálido y húmedo en la cuenca del río y fresco y seco en las tierras altas del sur. La temperatura media es de 22 a 26 °C, y los meses más calurosos, de enero a mayo y de octubre a noviembre. La temporada de lluvias (para las ubicaciones en este escenario) dura de octubre a mayo, con frecuentes tormentas violentas que duran unas pocas horas.

Ulunga

El único lugar que aún no ha sido evacuado en el área afectada por la plaga es la aldea de Ulunga, situada en uno de los claros más grandes de la región y hogar del único hospital que aún funciona. Como los científicos de los hombres serpiente tienen las moscas controladas, no entran al área, dejando a los habitantes aparentemente libres del peligro inmediato.

El hospital se construyó a unos 8 kilómetros al sureste de la aldea después de que la Société Internationale Forestière et Minière du Congo (también conocido como «Forminière», ver el recuadro de texto) estableciera una mina de diamantes. El propósito del hospital es tratar a los trabajadores que sucumban a la enfermedad del sueño, que ha sido un problema en la región durante mucho tiempo.

Según los informes oficiales, la mina de diamantes fue abandonada hace un año. La operación fue considerada económicamente inviable después de producir un bajo rendimiento de gemas. En realidad, la secta de Yig reemplazó a los humanos a cargo del lugar y usó la mina para establecer un laboratorio en uno de los lugares más inaccesibles de la Tierra. Caduceo pensó que los habitantes de los asentamientos circundantes podían ser los principales sujetos de prueba.

Los hombres serpiente reemplazaron al personal clave del hospital, lo que les permitió controlar el tratamiento de la población cautiva local. Mantuvieron a varias personas humanas al frente de la operación: el doctor Thibault y la enfermera Tétrault, a quienes controlan a través del suero de dominación (ver la página 284 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*). Al liberarse las moscas tsé-tsé, se produjo un éxodo masivo de la población local. El gobierno desplegó sus fuerzas (bajo la dirección del hombre serpiente que ostenta el puesto de vicegobernador) para conducir a muchos de los que huyeron hacia Ulunga. Les instruyeron para que buscasen ayuda médica en el hospital y esperasen la extracción. Los lugareños llevan aislados desde entonces por la plaga.

Según las informaciones oficiales, el gobierno local está intentando utilizar pesticidas en la selva circundante para matar a las moscas, pero en realidad el hombre serpiente vicegobernador lanza suministros médicos en paracaídas para el hospital, al tiempo que riega

de pesticidas la selva alrededor del límite del área de infestación para controlar su propagación.

Los cautivos habitantes de la aldea están siendo deliberadamente infectados uno a uno con la mutación de la enfermedad del sueño. Cuando parecen sucumbir a la enfermedad, se les aísla del resto de la aldea. En lo que respecta a los habitantes, los muertos son alejados un poco del pueblo y enterrados. En realidad, los «muertos» todavía están vivos y son llevados al laboratorio de los hombres serpiente en el corazón de la mina para ser utilizados como sujetos de pruebas experimentales.

Cabos sueltos

A pesar de todo lo que se esforzaron los hombres serpiente, algunos de los habitantes de los pueblos vecinos decidieron ignorar las instrucciones de ir a Ulunga y, en su lugar, huyeron a las ciudades más grandes de Kole y Lodja. Los que se desviaron y pasaron un poco más cerca de la mina de diamantes vislumbraron otra parte de las defensas levantadas por los hombres serpiente para proteger su laboratorio.

Al haber preservado el ADN de muchas criaturas desde la Prehistoria, los hombres serpiente pudieron clonar un puñado de dinosaurios que usar como guardias y para devorar a los invitados no deseados. Los rumores acerca de que estas bestias acechan en la jungla se han extendido hasta Léopoldville (la actual Kinshasa), a pesar de que solo se han visto desde la distancia (porque quien las vio demasiado cerca no vivió para contarlo). Una zoóloga francesa, la profesora Carole Roux de la Universidad de París, ha estado preparando una expedición para buscar al legendario *mokèlé-mbèmbé* (ver **Críptidos del Congo** en la página 160).

Al escuchar las historias de lagartos gigantes en la jungla, Roux redirigió la ruta planificada de su equipo por el río Congo para ascender en su lugar por el río Lukenie. Después de lograr atravesar el bloqueo militar por medio de sobornos, navegó río arriba con su equipo. Durante los días siguientes, cinco de las diez personas del equipo de la profesora se contagiaron de la enfermedad del sueño y murieron al poco tiempo. El equipo estaba decidido a atravesar más rápido la zona infectada para llegar a la seguridad de Lodja, pero se encontró con uno de los dinosaurios de los hombres serpiente al acecho en el río (un mosasaurio). La bestia estuvo a punto de hacer zozobrar el barco y devoró a tres de los cinco miembros restantes del equipo antes de desaparecer. Roux y la única persona que quedaba del equipo, Manville Garreau (un experimentado cazador de caza mayor), pudieron llegar a Ulunga, donde han estado atrapados desde entonces.

La llegada de Roux y Garreau ha provocado que los científicos de los hombres serpiente aceleren los plazos de su investigación. Temen ser descubiertos si los humanos del mundo exterior han comenzado a eludir sus defensas. Por lo tanto, tienen la intención de usar al resto de los sujetos de pruebas antes de esterilizar el área y establecer un nuevo laboratorio en otro lugar. Los hombres serpiente también tienen como objetivo asegurar que no haya testigos ni cabos sueltos una vez que terminen con Ulunga.

Forminière

La Société Internationale Forestière et Minière du Congo (conocida como Forminière) es una empresa maderera y minera fundada en 1906. La compañía es copropiedad del estado colonial belga y varios accionistas de Estados Unidos.

La compañía se dedicó en un principio a extraer diamantes en Kasai desde 1913, pero luego se expandió hacia la minería de metales preciosos, principalmente oro y plata. Más tarde, se diversificó nuevamente hacia la producción de algodón, palma y caucho, estableciendo grandes plantaciones para los cultivos. Aparte de la explotación minera y los intereses agrícolas, la compañía también operaba una serie de aserraderos.

Cronología de los acontecimientos

Nota: *Como este capítulo podría ejecutarse en cualquier momento de la campaña, no se dan fechas concretas. Los siguientes acontecimientos se calculan desde el momento en que los héroes llegan a Ulunga.*

Hace tres años

Forminière abrió la mina de diamantes a ocho kilómetros al sureste de Ulunga.

Hace un año

Los hombres serpiente reemplazan al jefe local de la mina, el vicegobernador (Bourget), así como a las enfermeras De Vooght y Van Laere. La mina cierra debido a «sus bajos rendimientos». Empiezan los trabajos de construcción de un laboratorio de los hombres serpiente, que utilizan un portal para transportar materiales y dispositivos científicos.

Hace tres meses

Una vez se ha completado el laboratorio y los dinosaurios guardianes patrullan a su alrededor, son liberadas las moscas tsé-tsé mutadas en la jungla. Comienzan un éxodo masivo y el pánico de la población local. Los habitantes del centro de la zona infestada se dirigen a la seguridad de Ulunga.

Hace dos meses

Comienzan los lanzamientos de alimentos y suministros médicos sobre Ulunga. El gobierno parece estar rociando la jungla con pesticidas, pero en realidad está rociando el límite de la zona infectada para contener la plaga, asegurando de esa forma que las moscas no se extienden demasiado. Las historias de lagartos gigantes en la selva llegan a oídos de la profesora Roux, que dirige su expedición por el río Lukenie; un viaje que lleva aproximadamente seis semanas desde Léopoldville.

Hace dos semanas
Los héroes llegan al Congo Belga (según Thibault, cuya memoria ha sido afectada por el suero de dominación). Para saber más sobre lo que cree Thibault, ver la **Escena inicial** (página 161).

Hace una semana
La expedición de la profesora Roux sucumbe a la enfermedad del sueño y al ataque del mosasaurio en el río Lukenie. Apenas llegan a Ulunga con vida y su llegada fuerza a los hombres serpiente a acelerar el calendario de las pruebas. Más personas comienzan a enfermar en el pueblo.

Ayer
Los héroes inconscientes son llevados al hospital y colocados en la sala de aislamiento.

Dramatis personae

Los perfiles de estos PNJ se encuentran al final del capítulo.

Doctor Mason Thibault. 40 años. médico belga

El médico que trabaja para Forminière al mando del hospital. Sus intereses son la virología y la psicología, y ha trabajado durante algunos años en una clínica privada en Amberes antes de que surgiese la oportunidad de trabajar con Forminière. Seducido por la idea de viajar y trabajar en lugares exóticos, Thibault aceptó el trabajo y terminó en Ulunga.

Thibault está bajo el control de los hombres serpiente, que lo mantienen drogado con el suero de dominación. Realiza experimentos para combatir la enfermedad del sueño, pero no ha hecho ningún progreso. En realidad, el suero de dominación suprime sus recuerdos, ocultando el hecho de que está haciendo las mismas pruebas fallidas una y otra vez. Está en contacto regular por radio con el vicegobernador Marcel Bourget, al que solicita suministros para que sean lanzados desde el aire sobre Ulunga.

- **Descripción:** Alto, delgado y calvo, con cabello blanco, gafas redondas y una sucia bata de laboratorio debajo de la cual lleva una camisa y una corbata manchadas de sudor.
- **Rasgos:** Está cansado la mayor parte del tiempo; trabaja a todas horas y duerme muy poco. Parpadea mucho y de vez en cuando le pide a las personas que repitan lo que acaban de decir. Por el contrario, cuando está más descansado, permanece alerta.
- **Ideas para la interpretación:** Ayuda a los héroes a combatir sus «delirios». Los hombres serpiente esperan determinar el nivel de amenaza que representan los héroes para la secta de Yig. Su trabajo es proteger a los aldeanos e intenta obtener la ayuda de los héroes en este empeño.

Enfermera Fleurette Tétrault. 35 años. enfermera belga

Tétrault es la asistente y amante del doctor Thibault; llevan juntos desde que llegaron a Ulunga. Ella desea regresar con Thibault a Bélgica y así escapar del calor, la enfermedad y las sucias condiciones de la jungla. Está bajo el control de los hombres serpiente a través del suero de dominación. Lleva varios años trabajando como enfermera.

- **Descripción:** Peso y constitución medios, cabello rizado dorado, cara redonda, ojos marrones y un vestido de enfermera cubierto de suciedad.
- **Rasgos:** A pesar de tener unas leves ojeras, Tétrault actúa de forma profesional en todo momento. Atiende todas las necesidades del doctor Thibault y generalmente no se aparta de su lado. Tiene miedo de los insectos grandes, los reptiles y otros animales de la selva. Siempre permanece en el hospital para evitar encontrarse con la fauna salvaje.
- **Ideas para la interpretación:** El deseo de Tétrault de ayudar a las personas es genuino, pero también está desesperada por regresar a Europa. Si los héroes se ofrecen a sacarla de la jungla junto al médico, se debate entre escapar del «infierno» y quedarse para cumplir con su deber.

Enfermera Melania De Vooght (Zyneste). aparenta 50 años. científica de los hombres serpiente

Zyneste es una mujer serpiente disfrazada de Melania De Vooght, una enfermera belga. La De Vooght original trabajaba en una sala de maternidad en Bélgica antes de mudarse al Congo.

Zyneste usa el suero de dominación para controlar al doctor Thibault y a la enfermera Fleurette Tétrault, vertiéndolo en sus bebidas. De Vooght/Zyneste selecciona a los aldeanos que serán infectados y a los pacientes del hospital que serán trasladados al laboratorio oculto.

- **Descripción:** Ligeramente más baja que la media, con un poco de sobrepeso, cara redonda, ojos pequeños pero concentrados y cabello castaño recogido en un moño.
- **Rasgos:** Zyneste ha consumido los recuerdos de De Vooght y es capaz de recordar su historia, así como de actuar de acuerdo a sus rasgos, que incluyen comportarse como una gallina con sus polluelos y tratar a los pacientes y compañeros de trabajo como a niños. Parece alegre y optimista.
- **Ideas para la interpretación:** De Vooght/Zyneste quiere usar al doctor Thibault para determinar cuánto saben los héroes sobre la secta de Yig y el nivel de amenaza que representan para los planes de Caduceo. Una vez que recabe la información, querrá convertir a los héroes en sujetos de prueba.



Enfermera Geertruyd Van Laere (Sevestra), aparenta 45 años, soldado de los hombres serpiente

Sevestra es una soldado de los hombres serpiente encargada de proteger a De Vooght/Zyneste y para ello se hace pasar por la enfermera Geertruyd Van Laere. La Van Laere original sirvió en un hospital de campaña durante la Gran Guerra y luego en salas de emergencias en Europa. Al igual que Melania De Vooght, ha trabajado en el hospital de la jungla desde que se instauró.

Sevestra está siempre atenta al peligro y lista para actuar si aparece una amenaza. Trabaja hombro con hombro con De Vooght/Zyneste para asegurar que Tétrault y el doctor Thibault permanecen bajo control. Van Laere/Sevestra supervisa la retirada de pacientes del hospital al laboratorio secreto, generalmente al amparo de la oscuridad. El doctor Thibault y la enfermera Tétrault creen que esos pacientes han muerto y están siendo enterrados en la jungla.

- **Descripción:** Alta y delgada, con dedos largos y delgados, rasgos angulosos, ojos azul claro y cabello rubio corto. Tiene una sonrisa cálida y amistosa.
- **Rasgos:** Después de haber consumido los recuerdos de Van Laere, así como su apariencia, Sevestra puede recordar su pasado. Durante la guerra fue testigo directo de sus horrores y, como resultado, presenta la mirada de los mil metros. Sevestra simula este rasgo para reforzar su actuación.
- **Ideas para la interpretación:** Se sirve del doctor Thibault y la enfermera Tétrault para descubrir lo que saben los héroes sobre Caduceo y lo que pretenden hacer a continuación.

Marcel Bourget, aparenta 53 años, político de los hombres serpiente

Bourget es el vicegobernador de la provincia de Congo-Kasaï y ha sido reemplazado por un hombre serpiente. Es probable que Bourget solo aparezca como una voz al otro lado de una radio. Por lo tanto, no se proporciona un perfil. Los héroes pueden hablar con él para confirmar cualquier detalle que les haya contado el doctor Thibault.

- **Descripción:** Viste un traje de lino a la moda, con un delgado bigote, cabello engominado y labios finos.
- **Rasgos:** Educado, con un pronunciado acento belga. Habla lento y claro, con confianza y autoridad.
- **Ideas para la interpretación:** Confirma todo lo que los héroes puedan preguntar sobre el doctor Thibault pero, por lo demás, habla lo mínimo por la radio. Es fácil que haga promesas que no cumpla.

~ Críptidos del Congo ~

Críptido* es una palabra moderna para referirse a un animal cuya existencia o supervivencia es discutida o sin fundamento, como el monstruo del lago Ness. El Congo Belga tiene muchas historias de criaturas así. La profesora Roux hablará de buena gana a los héroes inquisitivos acerca de los siguientes monstruos que podrían encontrarse en la jungla.

** El término críptido fue acuñado en 1983 por John E. Wall. Antes de eso, a estas criaturas se las llamaba bestias mitológicas, criaturas extrañas o simplemente por sus nombres locales.*

MOKÈLÉ-MBÈMBÉ

Su nombre significa «el que detiene el flujo de los ríos». Hay historias contradictorias sobre el *mokèlé-mbèmbé*. Algunos dicen que es una criatura acuática, mientras que para otros es un espíritu. Algunos investigadores europeos sugieren que es pariente del monstruo del lago Ness de Escocia. Se dice que reside en algún lugar de los cursos acuáticos de la cuenca del río Congo y han estado circulando historias acerca de la criatura desde finales del siglo XVIII, dando lugar a una serie de expediciones para encontrarla (seis hasta 1932).

La profesora Roux cree que las historias se derivan de la observación de un brontosaurio, mientras que Garreau cree que podría ser un animal desconocido en la zona, como un rinoceronte.

MAHAMBA

El *mahamba* es, supuestamente, un cocodrilo gigante (tal vez de hasta 15 metros de largo) oriundo de los pantanos alrededor del lago Likouala, que según dicen habría atacado y devorado balsas y canoas.

La profesora Roux cree que el *mahamba* es en realidad un mosasaurio, como el que atacó su bote. No ha compartido nada sobre el encuentro con los aldeanos y, en su lugar, les ha contado que tuvieron problemas con el bote y perdieron a sus amigos por la enfermedad del sueño. Garreau cree que la criatura que los atacó era un gran cocodrilo y niega que fuera un dinosaurio.

EMELA-NTOUKA

Su nombre significa «el asesino de elefantes». Esta especie es conocida por varios nombres más (incluido *seka-moke* y *ngamba-namae*). El *emela-ntouka* vive en las aguas poco profundas de la cuenca del Congo y es semiacuático. Supuestamente es comparable en tamaño a un gran elefante, aunque su forma es más parecida a la de un rinoceronte. Tiene un color marrón grisáceo, un largo cuerno en el hocico (cuyo material, ya sea hueso o marfil, sigue siendo tema de discusión) y una larga cola. Las historias describen a estas criaturas como feroces y propensas a atacar y matar a todo lo que se cruza en su camino.

La profesora Roux cree que la criatura podría ser un triceratops, mientras que para Garreau se trataría de otro avistamiento de rinocerontes.

Opcional: A discreción del Guardián se podría introducir un elemento impredecible en este escenario en la forma de una pequeña expedición de los Tigres Grises (ver *Pulp Cthulhu*, página 55) que se encuentra cazando uno de los críptidos mencionados. El Guardián determinará la forma en que estos peligrosos hombres llegan al área de infestación y si representan un peligro adicional para los héroes.



Kasongo Odia. 35 años. jefe de aldea y pescador

Kasongo es el *kilolo* (jefe de un pueblo) y hermano de Kenda Odia. Los dos hermanos crecieron como pescadores y ambos conocen bien el río Lukenie. Kasongo viajó grandes distancias a lo largo del río en su día actuando ocasionalmente como guía para cazadores de caza mayor extranjeros y adquirió algunas habilidades básicas en varias lenguas. Sueña con explorar el mundo. Está enojado con los europeos del hospital porque no han encontrado una solución a la enfermedad del sueño, especialmente porque su hermano y su esposa, Meta, han caído enfermos y están hospitalizados. Quiere que se haga algo y quiere que se haga ya para que su familia tenga una oportunidad de sobrevivir.

- **Descripción:** Alto, esbelto y calvo. Viste un taparrabos y sandalias, y también un collar de cuentas talladas.
- **Rasgos:** Leal y dedicado a su familia, visita a menudo a su esposa y su hermano, que languidecen en el hospital. Al principio el personal del hospital lo rechazó, pero finalmente cedió a su persistencia. Si en algún momento llega a ser molesto, las enfermeras lo echarán, como ya han hecho alguna vez.
- **Ideas para la interpretación:** Kasongo cree que los héroes están aquí para ayudar. Como salen del hospital, es obvio que deben saber lo que ocurre en su interior. Quiere que los héroes le digan alguna cosa sobre lo que se está haciendo para combatir la enfermedad del sueño. Engañará a los héroes, exigiendo que hagan algo para poner fin a esta situación, ahora.

Profesora Carole Roux. 35 años. zoóloga*

Roux es una zoóloga de la Universidad de París que ha venido a la zona para investigar las noticias de lagartos gigantes con el cazador de caza mayor Manville Garreau. Su expedición ha costado por el momento la vida de ocho personas. Roux y Garreau llevan atrapados en Ulunga desde hace unos tres días. Ella tiene demasiado miedo como para dejar la aldea y hacer los 9 kilómetros de regreso a su bote para realizar reparaciones (ver **El embarcadero** en la página 173), y mucho menos hacer el viaje de más de 50 kilómetros de regreso a Kole.

** En lenguaje moderno, Roux podría denominarse una criptozoóloga, un término generalmente atribuido al biólogo de vida silvestre Lucien Blancou en 1959.*

- **Descripción:** Esbelta, con largo cabello rubio y brillantes ojos azules. Viste un atuendo de safari bien cuidado, sombrero de ala ancha y gafas de sol.
- **Rasgos:** Estresada; se culpa a sí misma por la muerte de sus colegas. Al estar casi al límite en todo momento y tener un pronto fácil, se enfurece rápidamente si se la presiona demasiado.
- **Ideas para la interpretación:** Roux cree que podrían existir criaturas misteriosas (críptidos) en partes ocultas del mundo. Su sueño es encontrar un dinosaurio viviente. Se debate entre la curiosidad de buscar los lagartos gigantes y su deseo de que nadie más resulte herido. Quiere continuar con su expedición, pero tiene miedo.

Manville Garreau. 38 años. cazador de caza mayor

Garreau fue contratado por la profesora Roux para ayudarla a capturar un lagarto gigante. Era un tanto escéptico con respecto a la idea de dinosaurios vagando por la jungla; sin embargo, el encuentro con el mosasaurio casi pudo con él. Se niega a volver al bote (ver **El embarcadero** en la página 173) sin más potencia de fuego para defenderse de la bestia. Lleva un fusil de caza para elefantes, pero solo le quedan seis proyectiles.

- **Descripción:** Alto y de buena constitución, con un bigote fino, ojos oscuros y penetrantes, pelo engominado y rasgos angulosos. Viste una chaqueta de safari muy gastada.
- **Rasgos:** Seguro de sí mismo, educado y, en general, tranquilo, está siempre alerta y atento. Evita lanzarse, prefiriendo calcular cada uno de sus movimientos (como cuando está de cacería).
- **Ideas para la interpretación:** Garreau es un escéptico convencido que se ha refugiado tras un muro de negación después del incidente con el mosasaurio en el río, diciéndose a sí mismo que solo era un cocodrilo gigante. Podría ser persuadido (por un héroe al que le gusten las emociones fuertes) para cazar dinosaurios por la fama que pueda suponer, pero solo accederá si va acompañado de héroes bien armados.

Escena inicial

Los héroes inconscientes son transportados sin saberlo al Congo y, una vez allí, son trasladados por la noche del **Laboratorio** (página 177) al **Hospital** (página 165) en Ulunga. Los colocan en las camas de una sala de aislamiento y permanecen allí hasta que despiertan. Se levantan de las camas en estado semiconsciente y se mueven en la oscuridad. Los héroes no deberían saber cuánto tiempo ha pasado desde que se apagaron las luces del pasillo que hay debajo del edificio de Caduceo en Nueva York, donde creen que siguen todavía.

El Guardián debe señalar gradualmente los cambios en el entorno. Podrían golpearse en los marcos metálicos de las camas de sábanas sudorosas y darse cuenta de que las paredes del corredor no están donde deberían estar. Además, la temperatura es mucho más cálida y se pueden oír a lo lejos los sonidos de la fauna salvaje (extrañas llamadas de aves y zumbidos de insectos).

En un momento apropiado se abre la puerta de la sala de aislamiento y la silueta de la enfermera Tétrault se recorta contra la luz del exterior. Fuera está amaneciendo, pero las ventanas siguen cerradas. La enfermera expresa su sorpresa y alivio de que los héroes estén despiertos y llama a la enfermera De Vooght/Zyneste para que vaya a buscar al doctor Thibault.

Cuando llega, el doctor parece cansado después de haber pasado casi toda la noche en pie realizando sus pruebas. La enfermera Tétrault explica que los pacientes aislados (los héroes) se han despertado. Thibault les dice que está aliviado de que sea así.

Los héroes querrán saber lo que está pasando, sin duda. Thibault y Tétrault pueden relatar los siguientes detalles:

- El vicegobernador Bourget envió una solicitud formal a Caduceo para recabar su ayuda para a combatir el brote de la enfermedad del sueño, causado por la plaga de moscas tsé-tsé.
- Los héroes fueron enviados para ayudar hace dos semanas, pero su avión se estrelló cuando trataba de aterrizar cerca de Ulunga en la pista de aterrizaje que hay junto a la antigua mina de diamantes. Se estrellaron poco después de la puesta de sol.
- Si bien los héroes no estaban malheridos, fueron picados por las moscas e infectados. El personal médico utilizó antorchas para defenderse de las moscas y se llevaron a los héroes sin sufrir picaduras.
- Cuando los héroes se despertaron por primera vez, ya habían pasado a la segunda etapa de la enfermedad del sueño. Mostraban signos de pérdida de memoria, su estado se deterioró rápidamente y cayeron en coma.
- Thibault ha estado probando varias combinaciones de medicamentos (incluida la pentamidina) con ellos, dado que el tratamiento convencional con suramina y triparsamida parece tener poco efecto en esta nueva cepa.
- Esta mañana se ha producido la primera señal de mejora desde su llegada al hospital. De hecho, los héroes son los primeros pacientes que parecen estar recuperándose. Todos los demás han muerto.
- El número de muertos en Ulunga hasta el momento es de 51. Si se cuenta la afluencia de pueblos vecinos a la aldea, actualmente quedan 128 personas. Muchas de ellas muestran signos de la enfermedad.

Paranoia

A la luz de sus encuentros previos con los hombres serpiente, los héroes pueden creer que el doctor Thibault y la enfermera Tétrault son hombres serpiente disfrazados. Juega la carta de la paranoia; los héroes ya se han encontrado en sus aventuras a varias personas que en realidad eran hombres serpiente disfrazados, así que sus preocupaciones pueden ser muy reales. Planta la semilla de la duda en sus mentes: ¿todo el que se encuentran es un hombre serpiente enmascarado como un amigo para poder conducirlos a su perdición? Establece un tono de desconfianza, destacando signos de posible manipulación por parte del personal del hospital.

Si los héroes paranoicos atacan a Thibault y Tétrault, el doctor y la enfermera no se defienden e intentan escapar lo mejor que pueden. Thibault hará todo lo posible para proteger a Tétrault y que ambos puedan escapar.

Thibault y Tétrault reaccionan con genuina sorpresa y miedo si son atacados, y tratan de convencer a los héroes de que están confundidos y posiblemente alucinando. Si los héroes persisten, Thibault y Tétrault se retiran de la sala de aislamiento e intentan contener a sus atacantes dentro. Si tienen éxito, hablan con los héroes a través de la puerta cerrada, diciendo que es comprensible que los héroes estén confundidos, ya que la enfermedad causa irritabilidad y estallidos de violencia. Utilizando un tono mesurado, hacen todo lo posible por calmar la situación. Cuando los héroes involucrados se dan cuenta de que han atacado a personas normales (y aparentemente inocentes), es decir, que no son hombres serpiente, deben hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1 puntos.

Después del incidente, el doctor Thibault pide a los héroes que permanezcan en el hospital bajo observación para controlar su recuperación. Si los héroes no están de acuerdo y optan por explorar el pueblo y sus alrededores, el doctor no les detiene, pero les recomienda que se mantengan alejados de la jungla, ya que un esfuerzo excesivo podría dar lugar a más alucinaciones y episodios de violencia. También sugiere que los héroes regresen al hospital cada noche, donde las camas de la sala de aislamiento estarán preparadas para ellos.

> **Nota para el Guardián:** *Si De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra escuchan alboroto, intentan desaparecer hasta que la situación se haya resuelto. Temen poner en peligro su tapadera y eluden las escenas de combate para evitar ser descubiertas.*

Dirigir el escenario

Cuando los héroes se despiertan en el hospital, pueden reaccionar a la situación de varias formas distintas. Como pueden llegar a invalidar algunas de las siguientes escenas, se presentan varias opciones para que el Guardián enmiende la situación. Estas ideas no están destinadas a encarrilar a los héroes, sino a ayudar a prevenir desvíos sin sentido y mantener la acción fluida.

Los grupos cautelosos pueden desconfiar de absolutamente todo lo que les rodea. Si buscan en el hospital, pueden encontrar el dispositivo de escucha en la oficina del doctor Thibault (página 165). Todo el personal del hospital negará saber algo sobre el dispositivo, lo que podría conducir a una confrontación temprana con las mujeres serpiente disfrazadas de enfermeras.

El Guardián debería aprovechar la situación. Por ejemplo, los héroes han encontrado un defecto en la operación y la recompensa será desenmascarar rápidamente a las mujeres serpiente, librándose

La enfermedad del sueño

La tripanosomiasis africana, más comúnmente conocida como enfermedad del sueño, es una enfermedad transmitida por la picadura de la mosca tsé-tsé, que infecta a la víctima con un parásito protozoario. A principios del siglo xx, una epidemia de esta enfermedad segó la vida de un cuarto de millón personas en el África subsahariana.

Los síntomas ocurren en dos etapas:

- Primera etapa (la fase hemolinfática), que incluye fiebre intermitente durante un período de tiempo variable. Los ataques pueden durar solo un día o extenderse hasta una semana, separados por períodos de tiempo que van desde algunos días hasta un mes. Los ataques son debilitantes, caracterizados por dolores de cabeza, dolores en las articulaciones y picazón e hinchazón de los ganglios linfáticos a lo largo de la parte posterior del cuello, a menudo hasta tamaños extremadamente grandes. Si no se recibe tratamiento, la primera etapa puede acabar en anemia, así como en disfunciones renales y cardíacas. En algunos casos se desarrolla un chancro (llaga roja) donde la mosca tsé-tsé ha picado la piel.
- Segunda etapa (la fase neurológica), que comienza cuando el parásito alcanza el cerebro e incluye la afectación al sueño, el síntoma prevaleciente que le da su nombre común. Los pacientes pueden pasar dormidos hasta 24 horas seguidas. Además, el paciente sufre confusión, que puede provocar irritabilidad, comportamiento agresivo y posiblemente reacciones psicóticas, así como temblores musculares y debilidad general. En algunos se manifiesta una parálisis de las extremidades, potencialmente de un lado del cuerpo. Sin tratamiento, el deterioro mental continúa hasta acabar en un coma, fallo de los órganos y finalmente la muerte. Los daños neurológicos causados en la segunda etapa son irreversibles.

En términos de tratamiento el atoxy, un fármaco a base de arsénico, se utilizó en 1910 para luchar contra la enfermedad, pero tenía como efecto secundario serio la ceguera. En 1920 fue desarrollado el suramin para combatir los síntomas de la primera etapa y cuando se combinó con triparsamida en 1922, permitió el tratamiento de las condiciones de la segunda etapa.

de dar vueltas innecesarias. Cualquier interrogatorio a las mujeres serpiente debería conducir al descubrimiento de **La mina de diamantes** (página 175), de forma que el resto del escenario puede continuar a partir de ahí.

Del mismo modo, una búsqueda en la aldea que lleve al descubrimiento del **Depósito de moscas tsé-tsé** (página 168) será una buena pista de que los hombres serpiente están detrás de lo que está sucediendo en el pueblo.

Los grupos que disfrutan de partidas con mucha interpretación pueden tomar una ruta más pausada a través del escenario, hablando con los diversos PNJ, buscando y reuniendo pistas y tomándose su tiempo para planear los siguientes pasos. Evita que los jugadores ralenticen las cosas y que la acción se detenga por completo. El Guardián debe prestar atención a lo que surge en las discusiones de los jugadores y buscar formas de guiar a los héroes hacia una entrevista con el doctor Thibault, especialmente si comienzan a contradecir la versión que sostiene de su llegada a la aldea.

Algunos grupos no se creerán la historia de su llegada a la aldea (ver **Enfrentarse a Thibault** en la página 170) e intentarán escapar de inmediato. Estos grupos deberían ponerse en contacto con la profesora Roux, Garreau y Kasongo tan pronto como intenten abandonar el pueblo, ya que estos PNJ pueden indicar a los héroes que la forma más efectiva de escapar es **El embarcadero** (página 173). El escenario sigue desarrollándose como se describe a partir de ese punto. Los héroes especialmente tenaces podrían, en teoría, llegar al mundo exterior, sobreviviendo al encuentro en el río y evitando las patrullas de hombres serpiente enviadas para traerles de vuelta. Solo tienen que encontrar un camino a casa después de escapar.

Las siguientes escenas presentan elementos de cada una de las posibles rutas a lo largo del capítulo. Si los héroes hacen algo diferente a todo lo que se considera a continuación, el Guardián tendrá que improvisar. En definitiva, los héroes deberían llegar a **La mina de diamantes** (página 175) o encontrar una salida de la región infestada (ver **El río** en la página 173).

Lugares y encuentros

Los siguientes lugares y encuentros pueden aparecer en cualquier orden, según las decisiones de los héroes. Lo más probable es que los héroes exploren el hospital cuando se despierten y se encuentren con el doctor Thibault y las enfermeras; luego se dirigirán a la aldea, donde se encontrarán con el jefe, Kasongo, así como con la profesora Roux y Garreau. Más tarde el doctor Thibault intentará interrogarlos, lo que probablemente lleve a **La entrevista** (página 168). En un punto adecuado, los héroes pueden presenciar **El avión de carga** (página 170), antes de decidir partir por el río (**El embarcadero** en la página 173) o a través de la jungla (**Adentrarse en la jungla** en la página 174), o buscar **La mina de diamantes** (página 175). El Guardián debe seguir las elecciones de los héroes.

~ La enfermedad del sueño ~
La variación mutada

La variante de la enfermedad del sueño que está combatiendo el doctor Thibault parece funcionar sensiblemente más rápido que la cepa normal de la enfermedad. La primera etapa dura por lo general poco más de un día y el paciente sufre fiebre en todo momento. La segunda etapa comienza entre dos y cuatro días después y el paciente experimenta episodios de letargo y sueño de forma regular. Las horas de la vigilia están llenan de confusión y alucinaciones, exacerbadas por la fiebre. Para el cuarto día de la segunda etapa, el paciente está postrado en la cama con los músculos debilitados o paralizados, y generalmente unos días más tarde entra en coma. La muerte suele sobrevenir en los siguientes tres días.

Los científicos de los hombres serpiente han desarrollado un procedimiento utilizando esta variante de la cepa para sus propios fines. Están listos para realizar el procedimiento en el laboratorio cuando un paciente entra en coma. Si el procedimiento no se lleva a cabo, el daño neurológico de la enfermedad del sueño continúa hasta el punto en que el paciente muere. La administración del procedimiento detiene la degradación en un punto donde el paciente puede sobrevivir, pero por lo demás queda cerebralmente muerto.

En realidad, el desarrollo de la enfermedad depende del número de veces que las moscas tsé-tsé pican al paciente. Este conocimiento permite a De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra controlar cuándo está listo un paciente para el transporte al laboratorio. Cuando la pareja realiza sus rondas en la oscuridad de la noche, lleva consigo frascos con moscas que presionan contra la piel del paciente para facilitar las picaduras del insecto. Los frascos se devuelven más tarde a la oficina del doctor Thibault, donde se guardan para su estudio.

Si los héroes se encuentran en un área donde la exposición a las moscas es probable, pide tiradas de **Suerte** para determinar si alguno de ellos sufre una picadura. La primera vez que un héroe es picado por una mosca tsé-tsé, debe hacer una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufre la primera etapa de la enfermedad, perdiendo 1D10 puntos de INT. Las picaduras subsiguientes en el mismo día no tienen ningún efecto adicional. Si un héroe es picado nuevamente en un día posterior, debe superar otra tirada Extrema de **CON** o pasará a la segunda etapa de la infección, lo que resulta en la pérdida de 1D10 puntos de INT adicionales.

Un héroe que se encuentre en la segunda etapa debe superar una tirada Normal de **CON** todos los días o sufrirá un dado de penalización a todas las tiradas de características físicas y habilidades relacionadas. Además, puede sufrir alucinaciones; trátalas como delirios que requieren una tirada de **Cordura** con éxito para anular su efecto. Cuatro días después de pasar a la segunda etapa, el héroe empieza a hacer una tirada Difícil de **CON** cada día o quedará postrado en la cama. Después de siete días de infección, debe intentar una tirada Difícil de **POD** cada día o entrará en un coma indefinido, perdiendo 1D10 INT más por día. En ese punto, el héroe está a merced de los hombres serpiente.

Si un héroe recibe tratamiento en los 15 minutos siguientes a ser picado por primera vez, una tirada de **Medicina** con éxito, utilizando los fármacos del hospital, detiene los efectos de la picadura y el héroe queda libre de la infección. De lo contrario, la cura solo se puede encontrar en el laboratorio de los hombres serpiente en **La mina de diamantes** (página 175). Las personas tratadas de esta manera recuperan todos los puntos de INT perdidos en 1D3 asaltos.



Hospital

«Hospital» es un término exagerado para el edificio que se erige a las afueras de Ulunga. Es una construcción rectangular de madera de solo un piso. La pintura blanca se desprende en escamas de las paredes exteriores y, a primera vista, parece abandonado. En su interior, una pequeña sala de espera conduce a un corredor que distribuye el acceso a varias estancias.

OFICINA DEL DOCTOR THIBAULT

Aquí se encuentra el equipo básico de laboratorio para analizar muestras de sangre, que sirve de ayuda en los esfuerzos del doctor por combatir la enfermedad del sueño. Un catre se apoya en una esquina junto a un archivador lleno de registros médicos relacionados con antiguos mineros y otros lugareños.

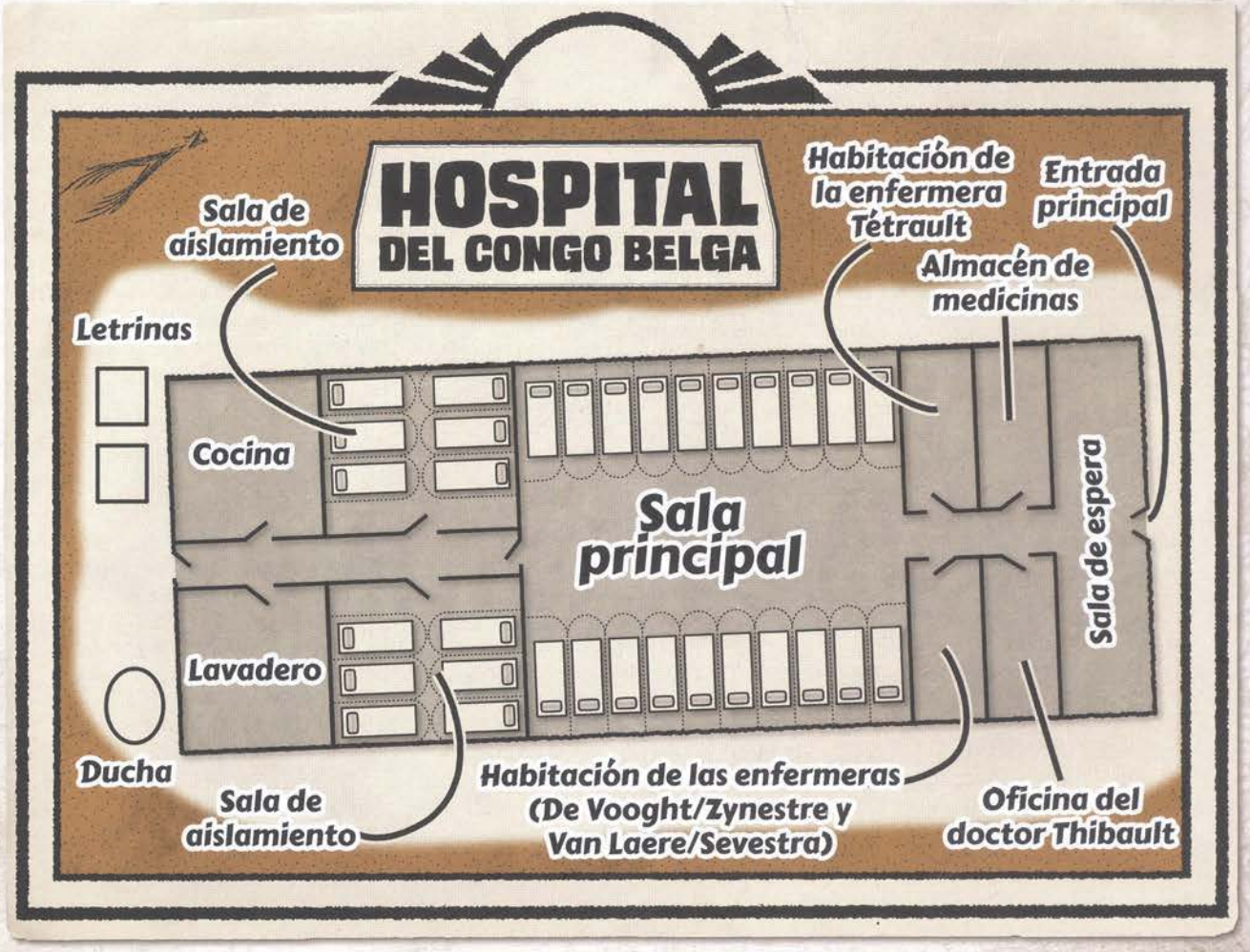
El viejo y voluminoso transceptor de radio del hospital descansa sobre una mesa en otro rincón de la oficina, detrás del pequeño escritorio del doctor. Solo funciona en una longitud de onda que únicamente permite a los héroes contactar con Marcel Bourget. Si se cambia la configuración del dispositivo, no será capaz de transmitir ni recibir ninguna señal. Una tirada de **Electricidad** con éxito permite a los héroes restablecer el contacto con Bourget, pero nada más: las partes necesarias para arreglar la radio no están disponibles.

Bourget puede confirmar por radio la información proporcionada por Thibault, pero por lo demás, no está dispuesto a hablar en detalle sobre ningún otro tema aduciendo que este es un canal de radio oficial y debe mantenerse libre para comunicaciones importantes, como las concernientes a la plaga.

> **Nota para el Guardián:** *En la habitación del médico hay un dispositivo de escucha escondido. El micrófono está incrustado en una de las paredes y es muy difícil de detectar. Solo se puede encontrar si los héroes realizan un esfuerzo conjunto para registrar la habitación (ver* **Zyneste y Sevestra descubiertas** *en la página 171).*

TIENDA MEDICA

Esta sala está abarrotada de medicinas y demás equipo médico.



HABITACIÓN DE LA ENFERMERA TÉTRAULT

Además de algunos artículos personales en un baúl, la habitación solo contiene una cama, un escritorio, una silla y un pequeño armario con uniformes de repuesto y ropa personal.

HABITACIÓN DE LAS ENFERMERAS DE VOOGHT/ZYNESTE Y VAN LAERE/SEVESTRA

Las mujeres serpiente disfrazadas comparten esta habitación. Tienen pocos objetos personales; la mayor parte de lo que poseen cabe en dos baúles apretados debajo de las camas de hierro. Cada una tiene un armario con uniformes de enfermera y ropa práctica para la selva. En los baúles hay algunos libros, incluidas una Biblia y algunas novelas muy usadas. En el baúl de De Vooght/Zyneste hay un diario en el que relata las experiencias de sus viajes por África y su tiempo en Ulunga. Los héroes observadores notan que De Vooght dejó de escribir en el diario hace un año. Además, escondido debajo de la cama de Van Laere/Sevestra hay un receptor de radio de fabricación avanzada, utilizado para escuchar los micrófonos ocultos en las habitaciones del doctor Thibault y los héroes.

SALA PRINCIPAL

El corredor se abre a una gran sala unisex. Veinte camas están separadas por cortinas viejas que cuelgan precariamente, permitiendo a los pacientes algo de privacidad. Todas las camas contienen pacientes que sufren diferentes estadios de la enfermedad del sueño. El hedor a sudor rancio es abrumador.

Nota para el Guardián: *Los héroes pueden encontrarse aquí con Kasongo Odia (ver la página 161), que está sentado entre las formas dormidas de su hermano, Kenda, y su esposa Meta.*

SALAS DE AISLAMIENTO

Cada una de estas habitaciones cerradas tiene seis camas (algunas vacías, algunas con personas moribundas). Una habitación es para los héroes.

Nota para el Guardián: *Hay un dispositivo de escucha escondido en la habitación de los héroes. El micrófono está incrustado en una de las paredes y es muy difícil de detectar. Solo se puede encontrar si los héroes realizan un esfuerzo conjunto para registrar la habitación (ver* **Zyneste y Sevestra descubiertas** *en la página 171).*

LAVADERO

La ropa sucia se acumula hasta el techo. Está claro que el personal no ha tenido tiempo para llevar a cabo el trabajo requerido.

COCINA

Muchos platos y cazuelas permanecen sin lavar, apilados en un sumidero; otro indicador de que las enfermeras están sobrecargadas de trabajo, con muy poco tiempo para realizar tareas domésticas.

LETRINAS

Una puerta en la parte trasera del edificio lleva a una fila de letrinas y una unidad de ducha compuesta de un barril de agua equipado con una válvula y un cabezal de ducha debajo, sostenido por postes de madera. El olor que proviene de las letrinas revuelve las tripas, puesto que están sucias y bloqueadas.

Ulunga

Ulunga está configurada como muchas aldeas de la región: un puñado de casas rectangulares a lo largo de una sola carretera que conduce por el norte hasta los muelles en el río Lukenie (ver **El embarcadero** en la página 173) a 9 kilómetros, y por el sur hasta el pueblo de Ndeke a 11 kilómetros al suroeste. El camino hacia el sur se bifurca después de 5 kilómetros y los viajeros pueden girar a la izquierda hacia la mina de diamantes (8 kilómetros al sureste de Ulunga) o a la derecha hacia Ndeke. El camino hacia la mina de diamantes discurre más o menos hacia el este a través de la espesa jungla (ver **La mina de diamantes** en la página 175).

El área alrededor de Ulunga está dedicada a cultivos hasta el mismo borde de la jungla. Se ha erigido un pequeño barrio de chabolas alrededor de la aldea. Las personas que buscan refugio de la plaga construyen apresuradamente refugios con chapas de madera y metal. Al entrar en el pueblo propiamente dicho, se ven las redes de pesca colgando entre los edificios; está claro que han sido poco utilizadas recientemente. En otros sitios, los lugareños se sientan al lado de montones de madera, tallando máscaras, herramientas y otros utensilios.

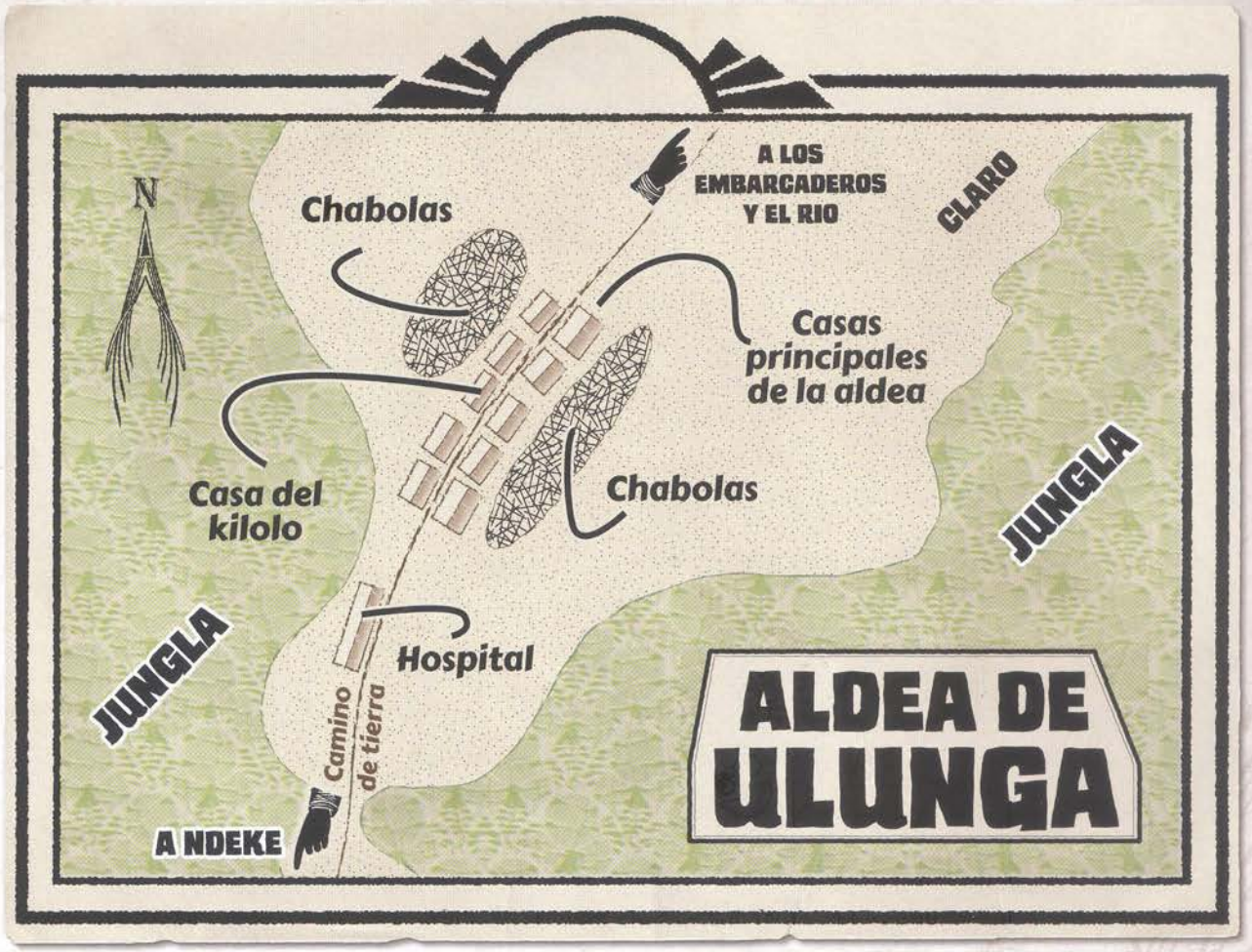
En el centro del pueblo se encuentra el hogar del *kilolo* (jefe tribal), Kasongo Odia. La profesora Roux y Garreau son actualmente sus invitados. Por dentro, la casa de Kasongo carece de tabiques divisorios y está llena de equipo de pesca, una clara pista de su profesión. La esposa de Kasongo, Meta, y su hermano, Kenda, se encuentran en el hospital afectados por la enfermedad del sueño; ambos deliran la mayor parte del tiempo. Kasongo se divide entre ser anfitrión de Roux y Garreau y visitar el hospital para controlar a Kenda y Meta.

Bienvenida amistosa

La profesora Roux y Garreau se acercan a los héroes cuando llegan a la aldea desde el hospital, esperando que sean parte de un equipo de rescate. Obviamente se entristecen cuando se enteran de que no es el caso, pero ofrecen a los héroes el escaso refrigerio que pueden: agua y *kwanga* (pan fermentado), vegetales verdes y batatas en la casa de Kasongo.

Roux y Garreau pueden poner al día a los héroes sobre lo que ha sucedido en el pueblo y lo que están haciendo allí, a la vez que les interrogan para averiguar lo que saben acerca de una misión de rescate y si viene alguna ayuda. Ambos pueden ayudar a traducir si los héroes quieren hablar con los aldeanos.

Roux y Garreau desconocían la presencia de los héroes en el pueblo, ya que fueron traídos en secreto al amparo de la noche.



No saben nada de ningún accidente aéreo ni que los héroes han estado (supuestamente) en la sala de aislamiento del hospital durante dos semanas. La llegada inesperada de los héroes puede dar lugar a preguntas.

Los aldeanos son hospitalarios. La mayoría cree que los héroes han venido a proporcionar ayuda. Una vez revelada la realidad de la situación, la sensación de desesperación y la resignación sentida por los lugareños se hace patente en sus rostros. A pesar de todo, los aldeanos son en general serviciales y corteses.

Los aldeanos pueden proporcionar las siguientes informaciones:

- Si se les pregunta acerca del accidente del avión, ninguno de ellos puede decir que escuchase o viese nada. La primera vez que oyeron hablar del accidente fue cuando los extraños (los héroes) llegaron al hospital.
- Los franceses (Roux y Garreau) llegaron hace tres días desde el norte por el río, hablando de lagartos gigantes en la jungla que los lugareños parecen desechar como ficción.
- Los aldeanos no saben de ningún otro extranjero en Ulunga.
- El doctor Thibault y las enfermeras del hospital llevan años en Ulunga. La gente confía generalmente en él, pero algunas personas están preocupadas por el hecho de que nadie que haya ido al hospital con la enfermedad del sueño haya regresado todavía.
- Un puñado de aldeanos han visto a Van Laere llevar pacientes a la jungla por la noche. Asumen que la enfermera se lleva a los pacientes muertos al amparo de la oscuridad para no alarmar a los aldeanos. Los rumores locales sugieren que los cuerpos son enterrados en algún lugar cerca de la mina de diamantes. Otros creen que el personal médico podría estar arrojando los cuerpos al pozo de la mina.
- Los aldeanos pueden proporcionar una visión general de la historia de la mina, explicando que se abrió hace tres años, pero que ha cerrado en el último año debido a los bajos rendimientos. Muchos de los aldeanos trabajaban allí y perdieron sus puestos de trabajo, ya que los propietarios tuvieron que hacer recortes drásticos. El trabajo continuó algún tiempo más con guardias apostados en la puerta y patrullas alrededor de las vallas. Los aldeanos asumieron que el aumento de seguridad se debía al valioso equipo que había dentro. Entre los carteles de «Solo personal autorizado» y la falta de interés de los aldeanos por regresar a la compañía controlada colonialmente, ninguno de ellos ha vuelto a la mina en un año.

El depósito de moscas tsé-tsé

Un pequeño cobertizo que hay detrás de la casa de Kosango contiene algo más que su equipo de pesca; en su interior se oculta el plan B de los hombres serpiente. Si los aldeanos se convierten en una amenaza, liberarán un depósito de moscas tsé-tsé por control remoto. De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra tienen mecanismos para hacerlo de inmediato en caso de eventualidad. Las moscas liberadas infectarían toda la aldea en minutos. Kenda y Meta fueron infectados y hospitalizados para evitar que el depósito de moscas fuera descubierto. Nadie más que los hombres serpiente conoce la existencia del depósito.

El depósito consiste en cientos de moscas guardadas en un tubo de cristal. El tubo es del tamaño de una maleta grande y tiene pequeños agujeros que permiten la entrada de aire para que las moscas de su interior respiren. En el tubo se introduce un suministro de alimento para mantener a las moscas. Si los héroes no tienen cuidado cuando registren el cobertizo, el tubo escondido debajo de un banco de trabajo podría romperse fácilmente, liberándolas.

Matar a las moscas tsé-tsé liberadas requiere una tirada Difícil de **DES** con éxito; sin embargo, la proximidad a las moscas requiere una tirada de **Suerte** para evitar la infección (ver **La variación mutada** de **La enfermedad del sueño** en la página 164).

Se puede destruir el depósito sin liberar las moscas quemando el cobertizo, pero intentarlo atrae la atención no deseada de los aldeanos, que intervendrán para proteger la propiedad de Kosongo de los forasteros.

Una pequeña caja fuerte de hierro (tiradas de **Cerrajería** o **Demolición** para abrirla rápidamente) al lado del depósito contiene varios archivos de documentos escritos en francés, inglés y naacal. Una tirada de **Medicina**, **Ciencia (Biología)** o de otra habilidad científica adecuada revela que hay notas que documentan experimentos con varios virus en sujetos humanos (es decir, los pacientes del hospital). El objetivo parece ser la creación de una cepa que destruirá la mente y voluntad de los seres humanos infectados, pero los mantendrá con vida para ser utilizados como trabajadores esclavos. De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra han guardado los documentos en la caja porque así es menos probable que los encuentre el doctor Thibault (o cualquier otra persona, para el caso). Se pueden encontrar copias de estos informes en el **Laboratorio** (ver la página 177).

La entrevista

A la hora de considerar cómo llegaron al Congo Belga, los héroes pueden desconfiar (con razón) de la historia del doctor Thibault. En ese caso se activará una orden colocada en la mente del doctor por los hombres serpiente. Cuando los héroes hayan tenido tiempo de explorar un poco, el doctor les invita a su oficina en el hospital para una entrevista. El doctor (siguiendo la orden activada en su subconsciente) desea comprender mejor las mentes de los héroes, creyendo que están experimentando un engaño compartido.

La escena tiene potencial para una intensa interpretación. Si al grupo le gusta este estilo de juego, el Guardián debería entrar en tantos detalles como quiera, jugando la escena en su totalidad. Si los jugadores prefieren volver a la acción, el Guardián puede presentar una descripción general de la entrevista y pedir a los jugadores que describan lo que le dicen al doctor, si es que le cuentan algo.

A pesar del espacio limitado, el doctor Thibault acomoda a los héroes en su oficina. Relata parte de su trasfondo (ver **Dramatis personae** en la página 158). El Guardián debería elaborar cuanto quiera a partir de su historia. Luego invita a cada uno de los héroes a describir sus historias personales. Las preguntas hechas por el doctor en este punto deben ser amigables, animando a los héroes a hablar.

Si los héroes revelan detalles de sus recientes misiones y luchas contra los hombres serpiente, Thibault hace preguntas más específicas, creyendo que dichos recuerdos están en el centro de la ilusión compartida. Trata de confrontar estas «ilusiones» con lo que él cree que son los hechos: que los héroes se estrellaron en la jungla, que toda esta historia de los hombres serpiente y demás es totalmente absurda, y que no hay ningún pasillo debajo del Edificio Meadham.

De Vooght/Zyneste y/o Van Laere/Sevestra supervisan la entrevista desde su habitación, escuchando la conversación a través de los micrófonos ocultos plantados en el consultorio del médico y en la sala de aislamiento de los héroes. De esa forma lo escuchan todo.

Si los héroes están hartos y comienzan a acusar a Thibault de mala praxis o de mentir, consulta **Enfrentándose a Thibault** en la página 170.

Nota para el Guardián: *Los héroes más emprendedores pueden usar esta entrevista en su beneficio, ayudando a Thibault a liberarse del control del suero de dominación y así descubrir la verdad. Afortunadamente para ellos, la dosis actual del doctor está empezando a debilitarse.*

Pruebas de juego

Un par de heroínas decidieron entrar en el cobertizo mientras averiguaban qué estaba pasando en la aldea. Una se subió a hombros de la otra y trató de acceder al interior a través de una ventana. Después de una tirada de Sigilo fallida, la heroína que se deslizaba por la ventana cayó en el cobertizo y rompió el tubo de vidrio de las moscas. Los siguientes minutos cundió el pánico mientras se revolvía en el interior y su amiga no era capaz de derribar la puerta. La situación no fue un desastre total, ya que tener una heroína infectada con la enfermedad del sueño mutada concedió al resto del grupo la oportunidad de documentar los efectos de la exposición.

El pueblo luba

El pueblo luba (también conocido como baluba) es oriundo de las regiones de Katanga, Kasi y Maniema del Congo Belga, donde se hablan las lenguas kiluba, tshiluba y swahili, respectivamente. Los aldeanos de Ulunga hablan tanto tshiluba como francés.

En el África precolonial, el reino de Luba controlaba una amplia gama de recursos naturales (incluidos varios metales preciosos) y comercializaba productos alimenticios (pescado, aceite de palma, cereal, etc.), llegando hasta el océano Índico. El reino entró en declive desde 1870, después de que la presión de otras tribus cortara las rutas de comercio. Más tarde, el pueblo luba se resistió al establecimiento del Estado Libre del Congo por el rey Leopoldo II de Bélgica y se rebeló en 1895 y 1917. Después de la rebelión de 1895, muchos luba fueron enviados a trabajar en minas de toda la región.

Las aldeas luba son pequeñas y usualmente se componen de casas rectangulares alineadas en una sola calle. El jefe de la aldea se llama *kilolo*. Para los cultivos se aprovechan las mejores tierras, generalmente las vegas de los ríos. La pesca y la caza complementan la agricultura. Los luba son famosos por sus habilidades de talla en madera; ejemplos típicos de su trabajo incluyen máscaras ceremoniales, bastones, pulseras y hachas.

El pueblo luba no es salvaje ni bárbaro; son una comunidad de agricultores, cazadores y pescadores. También son artesanos capaces de producir herramientas y artículos tallados de gran calidad. En Ulunga se reúnen muchas personas de pueblos vecinos, todas ellas atrapadas por la plaga de insectos. Algunas conservan sus casas mientras que otras lo han perdido todo.

Los luba están acostumbrados a los peligros de la jungla, pero la situación local se escapa de lo común. Si bien muchos son optimistas y creen que la amenaza de la mosca tsé-tsé pasará pronto, algunos temen que las moscas acaben por llegar a la aldea. La tensión y la preocupación crecen.

- **Descripción:** Tanto hombres como mujeres visten usualmente taparrabos y sandalias, llevan el torso desnudo y a menudo portan collares de cuentas decorativos. Algunas mujeres usan tocados tallados. Un pequeño número de hombres mayores pueden tener las manos amputadas, heridas infligidas en su día por la Fuerza Pública siguiendo órdenes del rey Leopoldo II por no cumplir con las cuotas de producción en las plantaciones de caucho del Estado Libre del Congo.
- **Rasgos:** Una comunidad muy unida, leal y capaz. Aunque son algo cautelosos con los forasteros, en la actualidad están mucho más preocupados por la plaga y la enfermedad del sueño que afecta a la zona.
- **Ideas para la interpretación:** Los luba (en general) quieren que los héroes se vayan (junto con todos los demás colonos) o les ayuden a combatir la infección.

Ejemplos de nombres luba:

- **Hombre:** Chibangu, Kalamba, Kalengayi, Kasongo, Kayembe, Kenda, Lukusa, Tshamala, Tshibundi, Tshitenge.
- **Mujer:** Bakaji, Masengo, Meta, Misenga, Musau, Ngalula, Ntumba, Tshibola, Tshiduabua, Tshiela.
- **Apellidos:** Beya, Ilunga, Ismimanga, Kalenga, Kalombo, Kalonji, Kamivanya, Kasokoma, Mujunga, Mutamba, Ngoya, Ntumba, Nyembwe, Odia, Tshibangu.



El avión de carga

En algún momento mientras los héroes están en la aldea, escuchan el rugido de un avión sobre su cabeza. Cuando miran hacia arriba, ven un avión de carga pasar sobre la aldea y dejar caer una caja con un paracaídas. Un fuerte viento cruzado atrapa el paracaídas y la caja se aleja del pueblo, cayendo en la jungla.

Un grupo de ocho aldeanos, incluido Kasongo, se reúne para dirigirse a la jungla a recuperar la caja. Encienden antorchas para defenderse de las moscas tsé-tsé y se ponen en camino. Los héroes que deseen acompañarlos son bienvenidos si al menos uno de ellos puede hablar francés, lo que les permite entender las advertencias e instrucciones de los aldeanos. La profesora Roux y Garreau pueden ayudar si el Guardián lo desea.

La caja aterriza en la jungla a ochocientos metros al este de la aldea. Contiene suministros médicos y alimentos para el hospital. Si bien no hay moscas tsé-tsé de las que preocuparse, a lo largo del camino hay extrañas plantas diseminadas que desafían toda clasificación. Estas plantas constituyen un sistema de alerta temprana que está diseñado genéticamente para advertir a los hombres serpiente de la presencia de cualquier ser humano que trate de abandonar el área. Tienen aproximadamente sesenta centímetros de alto, forma de barril y amplias hojas verdes en su base; en la parte superior se abre una flor roja brillante de cinco puntas cuando la planta percibe las vibraciones a través del suelo que provocan las pisadas humanas o algo más pesado. En el centro de la flor hay un tallo que vibra rápidamente, emitiendo un sonido de frecuencia elevada más allá del alcance del oído humano, pero detectable por los hombres serpiente. Todas las personas que pasan a menos de 10 metros de las plantas deben superar una tirada Difícil de **Sigilo**. Si fracasan, a los 1D8 minutos aparecen 1D3 hombres serpiente, cada uno montado en un *tyrannosaurus rex*. Una tirada de **Escuchar** con éxito servirá para detectar su proximidad.

Usa los perfiles de Van Laere/Sevestra para los hombres serpiente. Cada uno de los dinosaurios de los hombres serpiente porta un armazón de oro sobre la cabeza, con un conjunto de piedras preciosas verdes entre los ojos. Este inusual tocado es usado también por el hombre serpiente jinete/adiestrador para controlar telepáticamente a la criatura. El hombre serpiente que monta sobre el dinosaurio le da la orden de atacar a los humanos.

Derribar a un hombre serpiente de su montura requiere una maniobra de combate adecuada con éxito; una tirada de **Suerte** determina si al hombre serpiente se le cae el tocado de control de la cabeza. En caso afirmativo, el dinosaurio se vuelve contra su antiguo amo antes de atacar indiscriminadamente (ver el recuadro **Controlar a los dinosaurios**).

Si los héroes no acompañan a los aldeanos en busca de la caja, cuatro supervivientes, incluido Kasongo, regresarán al pueblo contando la historia de que enormes lagartos y serpientes que caminan han devorado a sus amigos. La profesora Roux está fascinada con la historia e intenta convencer a los héroes para que vayan a investigar con ella a la jungla. Si acceden a los deseos de la profesora, encuentran signos de la carnicería, los restos de la caja destrozada y huellas de *tyrannosaurus rex* que se adentran en lo profundo de la jungla en dirección a **La mina de diamantes** (ver la página 175).

Controlar a los dinosaurios

Los *tyrannosaurus* encontrados en este escenario están bajo el control telepático de un hombre serpiente adiestrador, generalmente su jinete, a través de un tocado o casco usado tanto por el jinete como por el dinosaurio. El casco es un entramado de cables de oro con una piedra preciosa verde situada entre los ojos.

En el caso de que el adiestrador muriese o quedase inconsciente, el dinosaurio queda libre y ataca indiscriminadamente a todo lo que se mueve cerca, hombres serpiente incluidos. Otro hombre serpiente puede recoger el casco y usarlo para hacerse con el control inmediato del dinosaurio. Si un héroe intenta usar el casco y controlar al dinosaurio, debe hacer una tirada enfrentada de **POD** contra el POD del dinosaurio (60). Si tiene éxito, el héroe puede dar órdenes al dinosaurio.

Si el héroe usa el casco para intentar hacerse con el control de otro dinosaurio aún bajo el control de un hombre serpiente adiestrador, puede intentar confundir al dinosaurio y contrarrestar sus órdenes anteriores ganando una tirada enfrentada de POD contra el POD del actual hombre serpiente adiestrador.

Enfrentándose a Thibault

Los recuerdos del doctor sobre la llegada de los héroes son falsos, alterados por los hombres serpiente a través de la administración del suero de dominación. Si los héroes insisten, puede llamar por radio al vicegobernador Bourget (página 159) para confirmar la historia. Los héroes más paranoicos podrían decidir (correctamente) que Bourget es un hombre serpiente.

Los héroes pueden plantear las siguientes preguntas al doctor Thibault (se proporcionan posibles respuestas para que el Guardián las expanda).

¿Dónde están nuestros gráficos médicos?

No hay gráficos médicos, registros de progreso o papeleo de ningún tipo en el hospital. Thibault admite que los gráficos no se conservan desde hace algún tiempo, dada la sobrecarga de trabajo de todo el mundo. No es lo ideal, pero es la verdad.

¿Qué pasó cuando se estrelló nuestro avión?

Thibault y las enfermeras fueron alertados por el ruido del avión estrellándose. Mientras la aldea dormía, él y las enfermeras encontraron el lugar del accidente y sacaron a los héroes. Los llevaron al

hospital esa noche y los colocaron en las camas de la sala de aislamiento. Los otros pacientes estaban dormidos y es poco probable que alguien los haya visto llegar. Thibault explica que no quiso alarmar a los pacientes o aldeanos diciéndoles que había pasado algo con unos suministros porque temía que cundiera el pánico.

¿POR QUÉ VOLABA NUESTRO AVIÓN POR LA NOCHE?

Intentar un aterrizaje nocturno en una pista no iluminada es increíblemente peligroso y algo que los héroes no intentarían de forma realista. Thibault no puede explicar por qué el avión volaba de noche, pero el accidente ocurrió cuando el avión intentó aterrizar en el aeródromo de la mina de diamantes de Ulunga, en el perímetro oriental de la misma. Thibault dice que las moscas tsé-tsé invadieron más tarde el área y que no es aconsejable volver a la pista de aterrizaje para examinar los restos.

¿QUÉ SABE SOBRE LA MINA DE DIAMANTES?

A menos que los héroes ya hayan hablado con los aldeanos, esta puede ser la primera vez que oigan hablar de la mina de diamantes. Si le piden más información a Thibault, les explica que trabaja para Forminière, la compañía que opera la mina. El hospital fue instituido para atender a sus trabajadores. La mina se cerró el año pasado debido a su bajo rendimiento, pero el hospital se mantuvo abierto. Thibault cree que la compañía quiere fundar otra mina en las cercanías; de lo contrario, habrían cerrado el hospital junto con la mina. No ha tenido ninguna razón para regresar a la mina desde que cerró, especialmente ahora que su trabajo en el hospital lo mantiene constantemente ocupado.

¿DÓNDE ESTÁN NUESTRAS POSESIONES?

Thibault explica que todas las posesiones deben haberse destruido o perdido en el accidente de avión. Si insisten sobre sus documentos de viaje (identificación personal, pasaporte, etc.), Thibault dice que no tenían papeles, que también deben haberse perdido.

¿NINGUNO DE LOS ALDEANOS RECUERDA HABER ESCUCHADO EL ACCIDENTE?

Con la mina tan lejos, Thibault dice que los aldeanos no podrían haber escuchado el avión desde la aldea. Los héroes pueden sentirse confusos. ¿Cómo es que Thibault y las enfermeras lo escucharon entonces? Thibault no tiene ninguna explicación.

¿QUÉ SABE SOBRE CADUCEO?

El doctor no sabe nada de los hombres serpiente y cree que Caduceo es una organización humanitaria.

Los héroes acabarán enojados, consternados e incrédulos ante las respuestas de Thibault, sin importar cómo se desarrolle la confrontación. Cuanto más insistan, más confundido se mostrará el doctor y más oportunidades tendrán de superar los falsos recuerdos implantados por los hombres serpiente. Si tienen éxito en una tirada de **Psicoanálisis** o **Hipnotismo**, los héroes pueden ayudar a Thibault a recordar la verdad.

Una vez hayan desaparecido los falsos recuerdos, Thibault puede recordar que estaba trabajando en su oficina la noche del «accidente». Recuerda que había movimiento al otro lado del hospital y que encontró a la enfermera De Vooght dando órdenes a algunos de los lugareños (de hecho, sujetos de pruebas controlados) para que llevaran a los héroes a la sala de aislamiento. De Vooght le habló del accidente aéreo y él asintió. Recuerda que la enfermera le dijo que debía entrevistar a los nuevos pacientes cuando mostrasen signos de delirios.

Si los héroes obtienen un éxito Difícil o Extremo con su tirada de **Psicoanálisis** o **Hipnotismo**, pueden profundizar en mayor medida, rompiendo aún más el condicionamiento del médico. En tal caso, Thibault se da cuenta de que ha estado haciendo las mismas pruebas a los pacientes infectados una y otra vez, repitiendo cada vez las pruebas para lograr los mismos resultados no concluyentes. Si le insisten sobre las enfermeras, el médico recuerda beber a menudo té preparado por la enfermera De Vooght. A medida que vuelve el flujo de recuerdos, recuerda que el té sabe un poco a frambuesas.

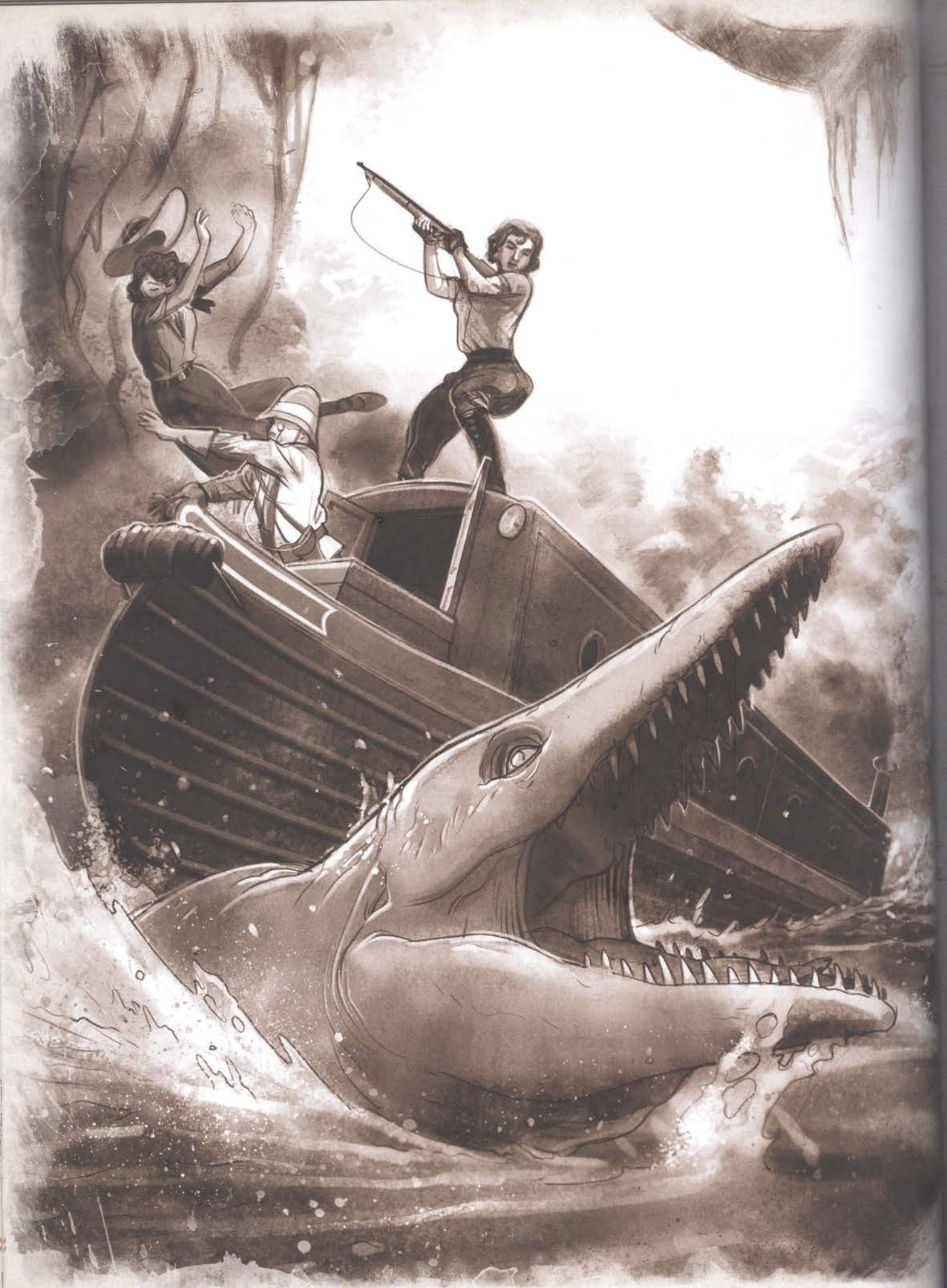
> **Nota para el Guardián:** *El té de De Vooght/Zyneste está mezclado con suero de dominación, que sabe un poco a frambuesas.*

Si los héroes usan **Psicoanálisis** o **Hipnotismo** con la enfermera Tétrault (cuya última dosis de suero se está debilitando), lograrán resultados similares. Tétrault será capaz de recordar que la enfermera Van Laere le ha estado sirviendo su té con sabor a frambuesa cada dos semanas.

De Vooght/Zyneste o Van Laere/Sevestra se muestran, naturalmente, reacias a sentarse con los héroes mientras las sondean mentalmente. Al principio, las mujeres serpiente disfrazadas aducen que no tienen tiempo para complacer a los héroes y se hacen las ocupadas por el hospital, pero si se las presiona o acorrala, no esperan a que se descubra su tapadera y pasan a la ofensiva (ver **Zyneste y Sevestra descubiertas** en la página 171).

Zyneste y Sevestra descubiertas

Una vez que se ha roto el control mental de los hombres serpiente sobre el doctor Thibault y/o la enfermera Tétrault, los héroes pueden buscar más pruebas de irregularidades por parte de De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra. Es probable que quieran registrar el hospital. Si pueden distraer a De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra para registrar la habitación de las mujeres serpiente disfrazadas, probablemente descubran el receptor de radio, mientras que registrar el consultorio del doctor o su propia sala de aislamiento revela los micrófonos con una tirada de **Descubrir** con éxito (ver **El hospital** en la página 165). Si el intento de los héroes para distraer a las mujeres serpiente sale mal, De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra ven a través del ardid e inician su plan de escape (ver a continuación).



Cuando De Vooght/Zyneste y Van Laere/Sevestra comprenden que el juego ha terminado y su tapadera ya no sirve, o si los héroes se enfrentan a ellas, intentan abrir el depósito de moscas tsé-tsé (página 168). Su objetivo es liberarlas usando los controles a distancia que llevan ocultos en el bolsillo y propagar el pánico en la aldea para poder escapar a **La mina de diamantes** (página 175). Si pueden ver a las mujeres serpiente disfrazadas, los héroes más observadores pueden hacer una tirada de **Psicología** para advertir que las «enfermeras» están tramando algo, o una tirada de **Sigilo** para observar las manos de las enfermeras jugueteando con algo en sus bolsillos (los controles a distancia). Si los héroes actúan de inmediato, evitarán la liberación de las moscas. Si los héroes ganan una tirada enfrentada de **DES** o de **Combatir**, son capaces de detener a las mujeres serpiente a tiempo antes de que presionen los controles remotos. En este caso, estalla un combate donde las mujeres serpiente buscan incapacitar a sus atacantes y escapar a la primera oportunidad. Si las mujeres serpiente sufren algún daño, pierden sus disfraces.

Si cualquiera de las mujeres serpiente escapa, los héroes pueden intentar seguirlas a través de la jungla con una tirada de **Seguir rastros** con éxito; sin embargo, los héroes corren el riesgo de activar las defensas de las plantas (ver **El avión de carga** en la página 170) y atraer patrullas de hombres serpiente. Si Kasongo es consciente de la situación, especialmente si ve cómo falla el disfraz de una de las mujeres serpiente, se ofrece a acompañar a los héroes para enfrentarse a los monstruos, ya que quiere vengarse por lo que le han hecho a Kenda y Meta. La profesora Roux y Garreau pueden ser convencidos para prestar ayuda, si se les tienta con la posibilidad de capturar a un «hombre lagarto» vivo.

Si De Vooght/Zyneste es capturada en cualquier momento, una tirada de **Intimidar** con éxito la fuerza a revelar el elaborado plan diseñado para averiguar lo que saben los héroes acerca de la verdad detrás de Caduceo. Además, De Vooght/Zyneste confirma que los héroes fueron traídos aquí a través del portal que hay debajo del Edificio Meadham. Van Laere/Sevestra, por otro lado, opta por luchar a muerte y, por lo tanto, no revela nada del plan.

Interrogar a De Vooght/Zyneste le proporciona al Guardián la oportunidad de transmitir a los héroes información sobre los planes más amplios que Caduceo tiene para la raza humana. Lo que sabe acerca de dichos planes queda a discreción del Guardián. Si este capítulo ocurre bastante avanzada la campaña y los héroes aún no conocen toda la verdad, esta podría ser una buena oportunidad para llenar las lagunas en sus conocimientos. Por el contrario, si este capítulo ocurre pronto en la campaña, el Guardián probablemente quiera limitar la información y, por lo tanto, De Vooght/Zyneste sabe poco de los planes globales.

El embarcadero

El viaje de 9 kilómetros hasta el embarcadero lleva inicialmente a los héroes hacia el norte a lo largo de un camino de tierra por 7 kilómetros de pastizales abiertos, seguido de otros dos a través de la jungla caliente y pegajosa. Kasongo puede acompañar a los héroes si le piden su ayuda; Roux y Garreau podrían unirse si confían en las capacidades de los héroes y si están bien armados.

Las moscas tsé-tsé sobrevuelan el área. Pide una tirada de **Suerte** por héroe y día para ver si alguien sufre una picadura (ver **La variación mutada** de **La enfermedad del sueño** en la página 164). Los héroes que tomen precauciones (que se cubran toda la piel desnuda) no necesitan hacer la tirada de Suerte, aunque el calor de la jungla, agravado por la ropa, requiere tener éxito en una tirada de **CON** por día para evitar el agotamiento por calor que causa 1D3 puntos de daño y si el héroe continúa sin descansar, impone un dado de penalización a todas las tiradas relacionadas con esfuerzos físicos.

Cuando los héroes emergen de la jungla, ven un claro a la orilla del río donde se extienden tres embarcaderos. Los barcos de pesca están amarrados en la orilla. Se pueden ver un par de barcos parcialmente sumergidos, aún amarrados a los embarcaderos. Si los héroes echan un vistazo más de cerca a estos dos barcos, queda claro que los cascos han sido destrozados. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela un gran diente de quince centímetros de largo (dejado por el mosasaurio) que sobresale de entre los restos. Una tirada de **Naturaleza** con éxito puede estimar que el tamaño del dueño del diente ronda los 15 metros de largo (TAM 470).

La estrecha barcaza de vapor de la profesora Roux y Garreau se encuentra amarrada a un embarcadero. Este barco puede transportar fácilmente a una tripulación de diez personas más la carga. Un vistazo más de cerca al angosto bote revela que el motor y el timón han sido dañados (por el ataque del mosasaurio) y requieren una tirada Difícil de **Mecánica** para su reparación. Si se fracasa, forzar la tirada arregla temporalmente el motor durante cinco minutos, pero después se vuelve a estropear de forma irreparable.

Además de los barcos, no hay mucho equipo utilizable que aprovechar, aparte de las redes de pesca que se pueden conseguir en Ulunga.

El río

Si los héroes intentan escapar del área siguiendo el río (ya sea en barco o a pie, en cualquier dirección), unos kilómetros más allá se encuentran con una plantación y una gran casa que la domina visualmente. El área parece desierta.

Si se detienen a investigar, encuentran los restos del personal y los propietarios diseminados por la casa. Sus cuerpos están plagados de moscas tsé-tsé mutadas e innumerables gusanos que han eliminado la mayor parte de la carne de los cadáveres, lo que produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura. Al registrar la casa, una tirada de **Descubrir** con éxito localiza 1D6 fusiles, 1D3 pistolas y munición asociada para abastecer al grupo. Se pueden encontrar machetes en una caseta de herramientas.

Al avanzar más por el río, los héroes advierten una gran ondulación en el agua que aparentemente se dirige hacia ellos. Un asalto más tarde les ataca un mosasaurio. A diferencia de los otros dinosaurios, que están controlados por los hombres serpiente (ver **Adentrarse**

en la jungla más adelante), al mosasaurio lo han soltado para que vague libremente por los canales y ataque a todo lo que quiera. El dinosaurio intenta hundir la embarcación de los héroes, para lo que necesita una tirada enfrentada de Combatir con éxito contra la tirada de **Pilotar (Embarcación)**. Si el mosasaurio no puede hundir el barco, procederá a morder trozos del casco. En solo unos instantes, el bote de los héroes hace aguas y empieza a hundirse.

Los héroes pueden abandonar el barco y nadar hasta la orilla con una tirada de **Nadar** con éxito. Un éxito es todo lo que se requiere, pero quienes fracasen pueden intentar hacer una tirada en cada asalto o ser arrastrados por sus colegas que hayan superado sus tiradas. No hay tiempo para que nadie se ahogue, ya que el mosasaurio atacará cada asalto al héroe que falle la tirada de Nadar con el peor resultado hasta que no quede nadie en el agua. Cuando todo el mundo haya llegado a tierra, el mosasaurio desaparecerá en las aguas fangosas.

Siguiendo el río a pie (o en bote, si los héroes tienen la suerte de escapar del mosasaurio con la embarcación intacta), los héroes se encuentran poco más de un kilómetro después con una inmensa nube de moscas tsé-tsé. Para avanzar más es necesario penetrar en el enjambre, donde la amenaza de ser picado por las moscas y contraer la enfermedad del sueño es muy real y probable. Pide una tirada de **Suerte** para evitar picaduras, a menos que los héroes estén completamente cubiertos.

Si los héroes deciden seguir adelante, se encuentran con un enjambre como este todos los días. Además, no te olvides de los golpes de calor (pasar períodos de tiempo prolongados completamente cubierto en la jungla requiere una tirada de **CON**). El fracaso resulta en 1D3 puntos de daño de agotamiento por calor y un dado de penalización a las tiradas de esfuerzos físicos si la persona no descansa.

También se requiere una tirada conjunta de **Suerte** todos los días para evitar las patrullas de 1D3 hombres serpiente, todos ellos montados en *tyrannosaurus rex*, que han sido enviadas para devolver a los héroes al laboratorio. La huida de los héroes no ha dejado a los hombres serpiente más remedio que capturarlos y mantenerlos en confinamiento hasta que el agente nervioso haya dejado su sistema, para poder usar después el suero de dominación e interrogarlos.

Pruebas de juego

El ataque del mosasaurio causó el pánico absoluto en uno de los grupos de las pruebas de juego. Después del primer asalto de la bestia, el bote quedó dando vueltas fuera de control. El Guardián pidió una tirada de Pilotar (Embarcación) para evitar que el bote zozobrara ante los repetidos embates de la criatura. Fue en este momento cuando los jugadores se dieron cuenta de que ninguno de ellos tenía puntos de habilidad en Pilotar (Embarcación) y que la puntuación básica es 1%, ¡lo que requería un gasto de Suerte significativo!

Describir la jungla

La jungla se caracteriza por tener árboles altos y muy juntos que dan paso ocasionalmente a pequeños claros llenos de hierba alta y espesa. La sombra de los árboles resulta más agradable hacia la mitad del día, cuando el calor del sol en el cielo sin nubes es más intenso. La humedad es elevada, empapando a los héroes en sudor.

Los sonidos de la vida suenan por todas partes. La cacofonía de insectos que zumban no se detiene nunca, ni siquiera por la noche. Durante el día se escucha de vez en cuando la llamada de algún ave que resuena entre los árboles. A veces se produce una ráfaga repentina cuando un pájaro echa a volar sobre los árboles, una miríada de plumas de colores brillantes y largos picos. Los héroes que levantan la vista ven extraños pares de ojos de todo tipo de monos, lagartijas y pájaros mirándolos. Mientras están al nivel del suelo, los héroes son asediados por insectos y moscas.

Una espesa alfombra de vegetación crece entre los árboles, dificultando el avance. Es necesario usar machetes para abrirse camino a través de las lianas que cuelgan de los árboles, muchas de las cuales se han entrelazado para formar muros infranqueables. Del mismo modo, los arbustos gruesos obstaculizan el progreso.

Viajar por la espesa jungla es un proceso lento, pero después de una semana, los héroes alcanzan el límite del área infestada. A continuación podrán hacer sus propios planes para volver a casa (que el Guardián debería improvisar). Si los héroes siguen el río, los aeródromos más cercanos están en Kole (a 60 kilómetros al oeste de Ulunga) y Lodja (a 48 kilómetros al este de Ulunga). Si los héroes deciden ir por tierra, los aeródromos más cercanos están en Gengwa (a 45 kilómetros al norte de Ulunga) y Bena Dibele (a 70 kilómetros al sur de Ulunga).

Si los héroes prefieren evitar los enjambres y las patrullas de moscas tsé-tsé, pueden regresar y dirigirse por la jungla de vuelta a Ulunga. Si Kasongo está con los héroes, ciertamente prefiere volver en lugar de continuar, y puede conducirles hasta la aldea. Los héroes que abandonen el río para ir por la jungla correrán el riesgo de activar las defensas de las plantas establecidas por los hombres serpiente (ver **Adentrarse en la jungla** a continuación).

Adentrarse en la jungla

Los héroes que abandonen el pueblo y se dirijan a la jungla se arriesgan a ser atacados por las patrullas de hombres serpiente en cualquier momento. Consulta **El avión de carga** (ver la página 170) para saber más sobre el sistema de detección de plantas de los hombres serpiente que, si se activa, alerta a una patrulla cercana que

llega en 1D8 minutos. Además, tienes que pedir una tirada conjunta de Suerte cada día que pasen en la jungla. Si fracasan, una patrulla de 1D3 hombres serpiente con un *tyrannosaurus rex* cada uno se cruza en el camino de los héroes.

El tiempo que pasen los personajes en la jungla es cosa suya, pero cuanto más tiempo permanezcan, mayores serán las posibilidades de ser descubiertos por los hombres serpiente. Si son descubiertos, los hombres serpiente envían patrullas para cazarlos y capturarlos. Cualquier héroe atrapado es llevado al **Laboratorio** (ver la página 177). Pide una tirada de **Orientarse** cada día para ver si los héroes no se pierden. De lo contrario, pueden terminar dando vueltas por la jungla para llegar al **Embarcadero** (página 173), **La mina de diamantes** (a continuación) o, si tienen mucha suerte, de vuelta a Ulunga (ver la página 166).

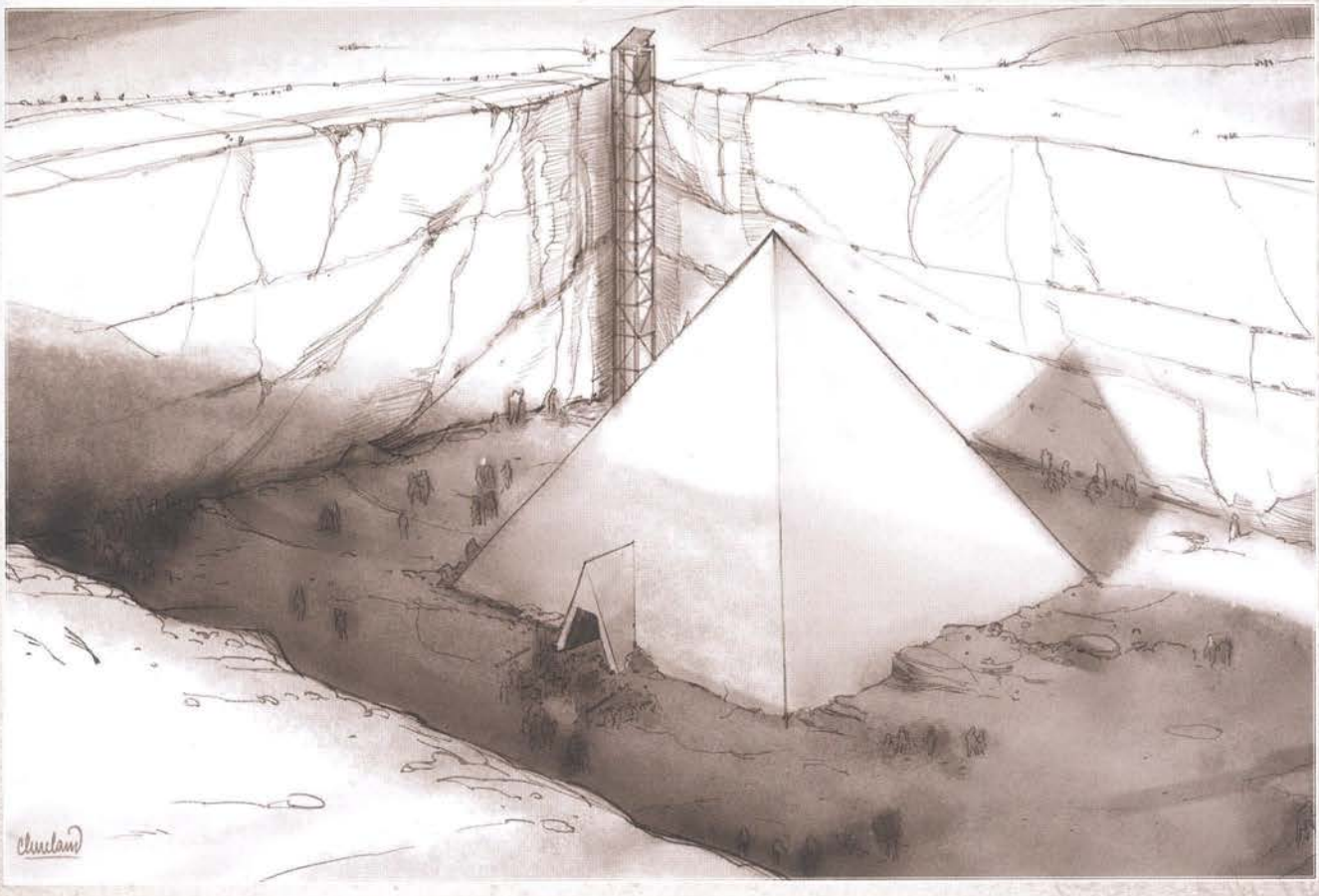
La mina de diamantes

La forma más fácil de llegar a la mina es seguir el camino hacia el sur de Ulunga. Se tarda en alcanzarla aproximadamente cuatro horas a un ritmo constante. A lo largo de todo el camino se alinean las plantas modificadas para detectar el movimiento, de forma que todo el que pase a menos de 10 metros debe hacer una tirada Difícil de **Sigilo** con éxito, o de lo contrario aparecerán en 1D8 minutos 1D3 hombres serpiente, cada uno con un *tyrannosaurus rex* (ver **El avión de carga** en la página 170).

Una valla de fuerte tela metálica, rematada con alambre de púas, rodea la mina, protegiéndola de animales y otros visitantes no deseados. Al mirar a través de la valla, los héroes ven un puñado de edificios aparentemente abandonados que parecen oficinas, casetas de herramientas y cuartos de trabajadores. Más allá de los edificios, en el centro del complejo, parece haber un pozo inmenso. Los héroes no pueden ver mucho más a menos que atraviesen la valla y entren en el lugar.

Saltar o atravesar la valla requiere de un cortafrío o una tirada de **Trepar** con éxito. Trepar por la valla es fácil y la tirada se usa para determinar si el héroe se enreda en el alambre de púas. Si queda atrapado, se liberará con una tirada de **DES** con éxito; el fracaso significa que el héroe se rasga la ropa y sufre 1 punto de daño.

Una vez al otro lado de la valla, los héroes pueden ver en medio del complejo el gran pozo de decenas de metros de ancho y más de 30 metros de profundidad. En el centro del pozo se encuentra una pirámide de piedra, cuya cumbre casi llega a la altura del borde del pozo. No hay ventanas en la pirámide y solo se puede apreciar





una entrada a ras de suelo. Cerca de la base de la pirámide se encuentran los humanos que los hombres serpiente han usado como sujetos de prueba para la enfermedad, convertidos en esclavos sin mente (ver **La variación mutada** en la página 164). Cientos de ellos caminan arrastrando los pies sin rumbo, deambulando de vez en cuando hacia los abrevaderos que contienen agua y comida líquida.

Los sujetos de prueba no se componen únicamente de población indígena. Testigos potenciales y cabos sueltos de las aventuras previas de los héroes podrían estar entre la horda, traídos aquí por los agentes de Caduceo para ser utilizados como sujetos de prueba y silenciados. Unas tiradas de **Descubrir** con éxito identifican a personas que los héroes se han encontrado previamente; por ejemplo, soldados bolivianos, granjeros de Borneo Septentrional, islandeses, ciudadanos de Oklahoma, etc. Reconocer a estas personas produce una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura.

Cuatro ascensores están ubicados equidistantes alrededor del borde del pozo. Cada uno tiene dos placas en su interior para que el operador coloque las manos y dirija el elevador hacia arriba y hacia abajo. Estos dispositivos requieren el gasto de 1 Punto de Magia para activarlos, garantizando así que los sujetos de prueba no puedan escapar accidentalmente, ya que no poseen la fuerza de voluntad necesaria para operar los dispositivos.

Los sujetos de prueba son inofensivos e ignoran a los héroes, ya que los humanos en estado zombi no atacarán a menos que sus amos serpiente se lo ordenen. Simplemente arrastran los pies, babeando con los ojos vacíos y sin expresar emociones. En caso de que se les ordene atacar, son extremadamente peligrosos (trata a los sujetos de prueba como un montón de zombis que ataca a los héroes en masa). Si los héroes han sido cuidadosos, los hombres serpiente no están al tanto de su llegada, lo que les permite pasar entre los sujetos de prueba sin incidentes.

Nota para el Guardián: *Aunque se puede encontrar una cura para la versión mutada de la enfermedad del sueño en el laboratorio (ver* **Almacén y armería** *en la página 178), es demasiado tarde para salvar a los sujetos de pruebas del exterior de la pirámide.*

Al lado de la entrada a la pirámide hay un sensor de hombres serpiente en forma de mano que toma una pequeña muestra de sangre a través de un dispositivo similar a un alfiler situado en su centro. Los héroes sometidos a hibridación parcial son reconocidos como hombres serpiente y la puerta se abre. Si no se reconoce ADN de hombre serpiente, un embudo emerge de una abertura sobre la puerta y envuelve el área en un chorro de fuego durante el siguiente asalto, causando 4D10 puntos de daño. Los héroes cautelosos que adviertan el embudo emergente (tirada de **Escuchar** o **Descubrir**) pueden apartarse antes de ser quemados por el fuego; de lo contrario, es necesario realizar una tirada de **Esquivar** para salir del área a tiempo. La mano cortada de un hombre serpiente es la forma más segura de abrir la puerta, pero si es necesario, la puerta se puede forzar (FUE 200, o 40 puntos de resistencia y 4 puntos de armadura). Una vez que los héroes atraviesan la puerta, acceden al laboratorio de los hombres serpiente (ver a continuación).

Laboratorio

Dentro de la pirámide, el laboratorio se divide en una serie de habitaciones que se irradian a partir de un atrio central, iluminado por una esfera de luz en la parte superior de la pirámide. Una escalera en espiral asciende alrededor de la pared del atrio y conduce a las diversas salas en el suelo y a los niveles superiores. En el centro del atrio hay otra escalera de caracol más pequeña que baja al nivel inferior.

El Guardián determinará el número de científicos y soldados serpiente que se encuentran en la instalación, lo que permite que esta ubicación tenga tanta acción como se quiera. Aunque ciertas habitaciones están ocupadas por un número determinado de hombres serpiente, el Guardián es libre de reducir o aumentar dicho número.

Se requiere una tirada de **Sigilo** con éxito para moverse sin ser detectado a través de cada uno de los niveles, ya que siempre hay actividad de hombres serpiente moviéndose hacia arriba y hacia abajo por la escalera exterior del atrio. Si los héroes son descubiertos, un hombre serpiente intentará hacer sonar la alarma, pero lo pueden evitar si actúan con rapidez. Si se activa la alarma, las cosas se complican rápidamente hasta un conflicto total con los soldados serpiente, que sacan las armas de la armería (ver más abajo) y se apresuran a ir al punto donde se ha dado la alarma. Los científicos serpiente evitan involucrarse en el combate en principio. Algunos pueden intentar huir a través del portal de regreso al Edificio Meadham para informar o pedir refuerzos, lo que pondría las cosas aún más difíciles a los héroes.

Los detalles de las diversas salas dentro de la pirámide se encuentran a continuación.

Pruebas de juego

Entrar a la pirámide resultó ser un problema para uno de los grupos de las pruebas de juego. Aunque tenían a una híbrida de hombre serpiente entre ellos, fue la única heroína que no intentó abrir la puerta. Al final, otro héroe, que era un mecánico habilidoso, arriesgó su vida para desarmar el lanzallamas y convertirlo en una bomba. La explosión resultante hizo un agujero en la pared de la pirámide por el que los héroes entraron rápidamente, habiendo perdido el elemento sorpresa mucho antes.

Si tu grupo tiene problemas para resolver cómo abrir la puerta, debes escuchar cualquier solución creativa que se les ocurra. Si todo lo demás falla, tal vez los héroes puedan crear un alboroto lo suficientemente importante para que uno de los hombres serpiente de la pirámide salga a investigar.

Nivel del suelo

PRIMERA SALA DE CIRUGÍA

Esta sala contiene una serie de mesas de operaciones de metal y filas de equipos quirúrgicos, rodeados por veinte jaulas para los sujetos de prueba humanos. Los sujetos de prueba están siendo transformados, quirúrgica y genéticamente, para convertirlos en copias de Rose Meadham como las encontradas en **Los sótanos inferiores** del Edificio Meadham (ver la página 56 del **Capítulo 2: Nueva York**). Si los héroes no se han encontrado nunca con Rose ni la han visto antes, no tienen idea de quién es esta persona. Las réplicas de Rose parecen derivar de diferentes grupos étnicos, y todas están drogadas para mantenerlas sometidas. Cada una muestra varios grados de precisión física que solo pueden apreciar los héroes que hayan visto a la verdadera Rose Meadham. Una serie de experimentos fallidos en los que el parecido es solo parcial o ninguno han sido apuñalados en la frente y sus cuerpos se apilan en un carro en una esquina, a la espera de su eliminación. Dos científicos serpiente están trabajando aquí y tratarán de escapar si los héroes se acercan.

SEGUNDA SALA DE CIRUGÍA

Aunque idéntica en diseño a la primera sala de cirugía, la naturaleza del trabajo que se realiza aquí es diferente. Las jaulas contienen sujetos de prueba humanos sedados. Cuatro científicos serpiente experimentan con humanos atados a las mesas de operaciones. Los cerebros de los sujetos están expuestos, con varios cables y sondas insertadas para supervisar las respuestas a las drogas que les están inyectando. Otros tienen secciones de la piel levantadas hacia atrás y su sistema nervioso se desembrolla lentamente, ¡y todo mientras los sujetos permanecen vivos y conscientes! Las visiones, gritos y gemidos producen una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Nota para el Guardián: *Si los héroes son capturados, serán encerrados en jaulas de esta sala. Una tirada de* **Cerrajería** *o Extrema de* **FUE** *es necesaria para abrir las puertas de las jaulas.*

ALMACÉN DE CRÍA DE MOSCAS Y ADN

Los grandes tubos de vidrio que cubren las paredes de esta sala contienen una niebla verde, dentro de la cual se encuentran enjambres de moscas tsé-tsé mutadas. Las moscas se están cultivando (aún no han alcanzado la madurez) en un agente biológico que las infecta con la versión mutada de la enfermedad del sueño.

También se pueden encontrar aquí copias de las notas que documentan experimentos con varios virus en pacientes del hospital (ver **El depósito de moscas tsé-tsé** en la página 168).

Nivel superior

LABORATORIO DE CLONACIÓN

Un armario de almacenamiento de cristal que contiene miles de pequeños viales cubre una pared entera. Los viales contienen el ADN de diversos dinosaurios, animales y plantas que se extinguieron hace tiempo, pero que fueron preservados por los hombres serpiente. En el otro lado de la habitación hay un gran tanque de vidrio lleno de líquido oxigenado. Dentro, una cría de *tyrannosaurus rex* está suspendido por cables, mientras que un hombre serpiente le administra comida a través de un tubo que entra en su boca. Aquí es donde se crían los dinosaurios.

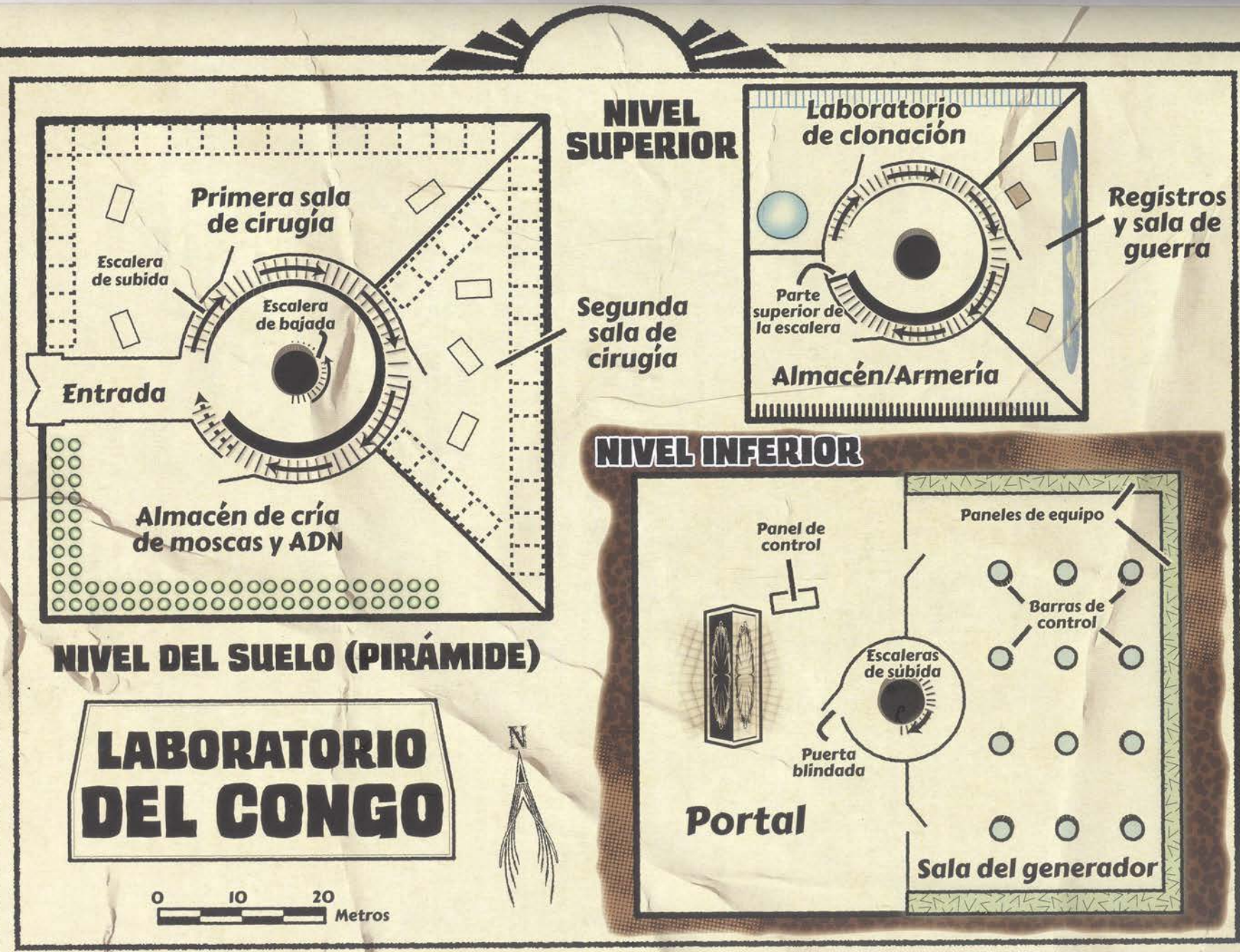
REGISTROS Y SALA DE GUERRA

Un mapa del mundo cubre la pared más alejada. Varios sitios están marcados; cada uno parece ser un gran centro de población. Se han dibujado anillos que irradian desde estos centros como para marcar el radio de una explosión.

Nota para el Guardián: *Los mapas muestran los lugares donde tendría que ser desplegada el arma biológica de los hombres serpiente para tener el efecto máximo. Los anillos radiantes denotan la propagación de la infección entre la población. Los héroes científicos pueden deducir los esquemas fácilmente, mientras que otros pueden intentarlo con una tirada de* **INT**.

Varias mesas por toda la sala contienen archivos de informes sobre los diversos experimentos realizados en el laboratorio. Los héroes podrán leerlos por encima para obtener la información esencial (ver a continuación), aunque es probable que los héroes más prácticos recojan los informes para leerlos de forma pausada más tarde. Los informes están escritos principalmente en inglés, aunque parte del material más antiguo está en naacal.

- La forma mutada de la enfermedad del sueño es una versión acelerada de la enfermedad que destruye rápidamente las funciones del cerebro superior. Los sujetos infectados pueden ser expuestos más adelante a un agente neural, administrado a través de un procedimiento que convierte a los humanos sin mente en esclavos dispuestos.
- Los científicos de los hombres serpiente parecen haber perfeccionado el proceso y han logrado mutar aún más la enfermedad para que contenga el agente neuronal, permitiendo que la humanidad sea esclavizada con una sola exposición, por lo que no es necesario un segundo procedimiento.
- Aunque los científicos han perfeccionado la enfermedad que puede convertir a la humanidad en una raza de esclavos, todavía se requiere un mecanismo de propagación por todo el mundo. Las moscas tsé-tsé mutadas eran una posible solución, pero los informes indican que no pueden usarse en todos los climas y su propagación es muy lenta. Por lo tanto, los hombres serpiente siguen buscando una solución universal. Un informe hace mención a moscas biomecánicas, que están siendo diseñadas para reemplazar a las moscas tsé-tsé orgánicas, y sugiere que las instalaciones en la Ciudadela de Mu harán más rápido y fácil fabricarlas.
- Uno de los mapas de la pared corresponde al Atlántico Sur, y tiene dibujada una masa de tierra del tamaño de un pequeño continente frente a la costa este. Brasil es el punto más cercano a sus orillas. La masa de tierra está etiquetada como «Mu». Hay líneas dibujadas desde una ubicación en Mu, etiquetada como «La Ciudadela», hasta áreas densamente pobladas de todo el mundo.
- Las notas y documentos fijados al tablero hacen referencia al uso de esferas de transporte como mecanismo para distribuir las moscas biomecánicas desde Mu una vez que haya sido devuelto a la Tierra.
- Lo más importante para aquellos infectados con la enfermedad del sueño es que los informes detallan una fórmula química para la cura de la versión mutada. El informe se burla de la humanidad, afirmando que la complejidad de la cura, unido a que la ciencia humana se encuentra en pañales, hace que esté más allá de su capacidad. La humanidad no podrá desarrollar una cura antes de que la población mundial haya sido esclavizada. El informe también establece que hay una serie de viales de la cura guardados en las instalaciones de almacenamiento del laboratorio (ver **Almacén y armería**).
- Aquí también se encuentran copias de la **Ayuda de juego: Nueva York 4, Informe sobre las actividades de la Noche Interior** (página 53) y la **Ayuda de juego: Nueva York 6, Investigación sobre las instalaciones disponibles en la Ciudadela** (página 55).


NIVEL SUPERIOR
Laboratorio de clonación
Registros y sala de guerra
Parte superior de la escalera
Almacén/Armería
Primera sala de cirugía
Escalera de subida
Escalera de bajada
Segunda sala de cirugía
Entrada
Almacén de cría de moscas y ADN
NIVEL DEL SUELO (PIRÁMIDE)
NIVEL INFERIOR
Panel de control
Paneles de equipo
Barras de control
Escaleras de súbida
Puerta blindada
Portal
Sala del generador
LABORATORIO DEL CONGO
N
0
10
20
Metros

ALMACÉN Y ARMERÍA

El equipo y las armas que fueron sustraídos a los héroes después de llegar a través del portal se encuentran aquí. Montados en una pared hay una fila de bastones láser (ver **Apéndice B** en la página 252). Además, aquí se almacenan viales de toxina de la carótida (ver la página 285 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) y del suero de dominación, junto con muestras de la cura para la versión mutada de la enfermedad del sueño, así como otros fármacos. Todos están claramente etiquetados, por lo que no se requieren tiradas de habilidades para ver o entender lo que contienen estos viales. Si los héroes infectados con la enfermedad del sueño toman la cura, se detienen los síntomas de la enfermedad y regresa toda la INT perdida en 1D3 asaltos. Si Kasongo está con los héroes, insiste en llevarse tanta cantidad de la cura como pueda. Con esto se despide y sale corriendo, intentando regresar al hospital para poder salvar a Kenda y Meta. Kasongo atraviesa toda oposición, saltando por encima y entre los hombres serpiente como si estuviera poseído, distracción que podrían usar los héroes más astutos.

Nivel inferior

SALA DEL PORTAL

En la base de la pirámide hay una gran puerta blindada (100 puntos de resistencia, 10 puntos de armadura) entreabierta. Al otro lado hay una habitación vacía, donde el portal es un marco de metal que se encuentra en medio de la habitación, semejante a su gemelo ubicado en el pasillo del Edificio Meadham. Un panel de control cercano puede desactivar los sensores de los pilares que se alinean a lo largo del pasillo del Edificio Meadham (ver **Introducción para los jugadores** en la página 153) antes de que salgan los héroes; de lo contrario, su presencia activará los sensores cuando vuelvan al pasillo en Nueva York (una tirada de **INT** con éxito advierte este detalle). Viajar por el portal cuesta 3 Puntos de Magia y 1 Punto de Cordura.

SALA DEL GENERADOR

El generador del laboratorio es de energía nuclear. La sala de control está construida encima del generador, con paneles de control alrededor de las paredes y barras de control insertas en el suelo. Las barras se pueden introducir en el suelo para regular la potencia de salida.

El laboratorio no tiene un mecanismo de autodestrucción, pero una tirada combinada de **Mecánica** y **Electricidad** de dificultad Extrema (Difícil para quienes poseen el talento Ciencia insólita) puede sabotear el generador, sobrecargándolo para lograr el resultado deseado. Un éxito inicia una reacción en cadena que deja a los héroes cinco minutos para escapar a través del portal antes de que el laboratorio y todo en un radio de 3 kilómetros sea destruido en una explosión nuclear. Como el portal es destruido en el proceso, la explosión no se extiende a través suyo hasta la ciudad de Nueva York. Si la tirada combinada fracasa, significa que el intento no ha tenido éxito y no sucede nada, mientras que una pifia o un fracaso en una tirada forzada inicia una reacción en cadena acelerada y la explosión ocurre en 3D10 asaltos.

Conclusión

La recepción que encuentran los héroes esperándolos en el Edificio Meadham depende de los problemas que hayan causado en el laboratorio del Congo Belga. Si algún científico de los hombres serpiente logró escapar a través del portal, los héroes podrían enfrentarse a una batalla en el edificio mientras intentan escapar a las calles de Nueva York. Alternativamente, si Caduceo desconoce lo ocurrido en el laboratorio, los héroes podrían usar **Sigilo** para salir silenciosamente del edificio o incluso subir las escaleras haciéndose pasar por empleados de la organización. En cualquier caso, y a menos que los héroes hayan escapado por medios convencionales, en cuyo caso no habrán visto los secretos del laboratorio, los héroes conocen la oscura verdad en el corazón de Caduceo.

En el Congo Belga continúa la plaga de moscas tsé-tsé mientras el laboratorio permanezca activo. Si el laboratorio es destruido, todos los miembros de la secta de Yig se van, incluido el vicegobernador Bourget. Las moscas, que ya no son necesarias, mueren finalmente en el transcurso de un par de semanas y el área vuelve poco a poco a la normalidad.

Si los héroes volaron el laboratorio, las noticias de la explosión llegan semanas más tarde al mundo exterior. Las autoridades no tienen idea de qué podría haberla causado, por lo que confían en la mejor suposición científica que pueden pensar: un gran meteorito impactó en el área.

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Romper el control mental sobre el doctor Thibault y/o la enfermera Tétrault: +1D3 Puntos de Cordura por cada uno.
- Matar al mosasaurio: +1D6 Puntos de Cordura.
- Ayudar a la profesora Roux y a Garreau a recoger evidencias suficientes de un críptido: +1D4 Puntos de Cordura.
- Destruir el depósito de moscas tsé-tsé en Ulunga antes de que pudieran ser liberadas: +1D4 Puntos de Cordura.
- No impedir la liberación del depósito de moscas tsé-tsé sobre Ulunga: –1D4 Puntos de Cordura.
- Destruir el laboratorio: +1D8 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Doctor Mason Thibault,

40 años, médico belga

FUE 45	**CON** 60	**TAM** 60	**DES** 65	**INT** 90
APA 50	**POD** 50	**EDU** 95	**COR** 45	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Crédito 47%, Descubrir 70%, Escuchar 50%, Medicina 80%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 70%, Psicología 45%.

Idiomas: Francés (propio) 85%, inglés 55%, tshiluba 60%.

Equipo: Maletín de médico y equipo asociado, más cuatro jeringuillas de sedantes potentes (tirada Extrema de **CON** para resistir o el objetivo perderá el conocimiento durante 1D3 horas; si el objetivo sufre algún daño o conmoción física, despierta automáticamente).

Enfermera Fleurette Tétrault,

35 años, enfermera belga

FUE 50	**CON** 55	**TAM** 50	**DES** 70	**INT** 85
APA 70	**POD** 55	**EDU** 85	**COR** 50	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Descubrir 65%, Escuchar 60%, Medicina 40%, Persuasión 70%, Primeros auxilios 75%.

Idiomas: Francés (propio) 80%, inglés 65%, tshiluba 55%.

Equipo: Dos jeringuillas de sedantes potentes (tirada Extrema de **CON** para resistir o el objetivo perderá el conocimiento durante 1D3 horas; si el objetivo sufre algún daño o conmoción física, despierta automáticamente).

Enfermera Melania De Vooght (Zyneste),

aparenta 50 años, científica de los hombres serpiente disfrazada de enfermera

Usa este perfil para todos los científicos de los hombres serpiente.

FUE 55	**CON** 60	**TAM** 50	**DES** 90	**INT** 95
APA 60*	**POD** 80	**EDU** —	**COR** —	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 16	**Suerte:** 40

* *Como humana.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

Mordisco: Comparte las características de la serpiente indígena mamba negra, que tiene un veneno particularmente mortal. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 2D10 puntos de daño.

Combatir 70% (35/14), daño 1D3, o bisturí 1D4

Mordisco 45% (22/9), daño 1D8 + veneno

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: Imitar apariencia, Dominio de las sombras (ver **Apéndice B**, página 257).

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Charlatanería 60%, Descubrir 65%, Escuchar 55%, Medicina 75%, Persuasión 70%, Primeros auxilios 60%, Saltar 70%, Sigilo 60%, Trepar 60%.

Idiomas: Francés 70%, inglés 50%, tshiluba 50%.

Equipo: Seis jeringuillas de sedantes potentes (tirada Extrema de **CON** para resistir o el objetivo perderá el conocimiento durante 1D3 horas; si el objetivo sufre algún daño o conmoción física, despierta automáticamente), escalpelos y dos viales de suero de dominación.

Enfermera Geertruyd Van Laere (Sevestra),

aparenta 45 años, soldado de los hombres serpiente disfrazada de enfermera

Usa este perfil para todos los soldados de los hombres serpiente.

FUE 70	**CON** 65	**TAM** 55	**DES** 100	**INT** 85
APA 65*	**POD** 70	**EDU** —	**COR** —	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** 35

* *Como humana.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

Mordisco: Comparte las características de la serpiente indígena mamba negra, que tiene un veneno particularmente mortal. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 2D10 puntos de daño.

Combatir 80% (40/16), daño 1D3+1D4, o bisturí 1D4+1D4

Mordisco 50% (25/10), daño 1D8 + veneno

*Bastón láser** 45% (22/9), daño 1D10 + 5 puntos de daños por calor

Esquivar 60% (30/12)

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: Imitar apariencia, Dominio de las sombras (ver **Apéndice B**).

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

** Solamente soldados serpiente. El rayo láser ignora la armadura mundana (es decir, no ignora la armadura de monstruos de los Mitos de origen no terrestre) e inflige 1D10+5 puntos de daño por calor. Cada bastón puede realizar 8 disparos antes de tener que ser recargado durante 10 horas.*

Habilidades

Charlatanería 50%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Primeros auxilios 55%, Saltar 75%, Sigilo 80%, Trepar 80%.

Idiomas: Francés 60%, inglés 50%, tshiluba 40%.

Equipo: Seis jeringuillas de sedantes potentes (tirada Extrema de **CON** para resistir o el objetivo perderá el conocimiento durante 1D3 horas; si el objetivo sufre algún daño o conmoción física, despierta automáticamente), escalpelos y dos viales de suero de dominación.

Profesora Carole Roux,

35 años, zoóloga

FUE 45	**CON** 65	**TAM** 50	**DES** 60	**INT** 95
APA 75	**POD** 65	**EDU** 96	**COR** 62	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3, o machete 1D8

Fusil .303 45% (22/9), daño 2D6+4

Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Antropología 40%, Ciencia (Zoología) 75%, Ciencias ocultas 25%, Crédito 50%, Descubrir 50%, Naturaleza 85%, Orientarse 40%, Seguir rastros 50%, Sigilo 55%, Trepar 45%.

Idiomas: Francés (propia) 90%, inglés 45%, latín 40%.

Manville Garreau,

38 años, cazador de caza mayor

FUE 55	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 80	**INT** 80
APA 65	**POD** 70	**EDU** 80	**COR** 65	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3, o machete 1D8

Fusil de caza de elefantes 80% (40/16), daño 3D6+4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Crédito 40%, Descubrir 55%, Escuchar 40%, Intimidar 40%, Orientarse 80%, Pilotar (Embarcación) 35%, Seguir rastros 80%, Sigilo 75%, Supervivencia (jungla) 45%, Trepar 55%.

Idiomas: Francés (propia) 80%, inglés 40%, tshiluba 40%.

Kasongo Odia,

35 años, jefe de aldea y pescador

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 70	**INT** 60
APA 55	**POD** 55	**EDU** 65	**COR** 55	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Lanza 60% (30/12), daño 1D8+1D4

Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Descubrir 50%, Encanto 65%, Escuchar 50%, Nadar 80%, Orientarse 70%, Pilotar (Embarcación) 80%, Seguir rastros 45%, Sigilo 65%, Trepar 50%.

Idiomas: Alemán 10%, español 20%, francés 45%, inglés 20%, tshiluba (propia) 75%.

Aldeanos luba

Usa este perfil para el típico aldeano.

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 55
APA 50	**POD** 55	**EDU** 60	**COR** 55	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3

Lanza 45% (22/9), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Descubrir 45%, Escuchar 45%, Seguir rastros 60%.

Idiomas: Francés 40%, tshiluba (propia) 70%.

Mosasaurio,

monstruo acuático gigante

Enormes lagartos acuáticos carnívoros de 15 metros de largo con un cuerpo en forma de barril, cola larga y cuatro aletas. Su cabeza es similar a la de un cocodrilo. Su hábitat principal es el agua, donde se impulsa a través de los bajíos como un tiburón. Se alimenta de pescado y cualquier cosa sabrosa que deambule dentro del agua.

FUE 420	**CON** 260	**TAM** 470	**DES** 65	**INT** 15
APA —	**POD** 60	**EDU** —	**COR** —	**PV** 73
BD: +10D6	**Corp.:** 11	**Mov:** 12*	**PM:** 12	**Suerte:** 0

* *Nadando.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco o embestida)

Ataques de combate: El método de ataque por defecto de la criatura es el mordisco. Nada hasta el objetivo por debajo de la línea de flotación y luego se lanza a través de la superficie. Si el objetivo es grande (como un bote) se impulsa para sacar la mitad del cuerpo fuera del agua y deja caer su peso corporal sobre el objetivo en un esfuerzo por hundirlo bajo la superficie, donde puede morderlo más fácilmente.

Combatir 60% (30/12), daño 1D10+10D6

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 14 puntos de pellejo.

Pérdida de Cordura: Ver a un mosasaurio viviente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Percibir presas 45%.

Tyrannosaurus rex,

el rey de los dinosaurios

Estas bestias bípedas miden 13 metros de largo y tienen unos 4 metros de altura. Son capaces de caminar con su cuerpo casi horizontal equilibrado por sus largas colas y se alzan para atacar.

Cada *tyrannosaurus rex* está equipado con un tocado de control telepático enlazado con su hombre serpiente adiestrador, que usa otro tocado similar. Si el adiestrador muere o pierde el conocimiento, el dinosaurio está libre del control y actúa por su propia cuenta, probablemente atacando a su antiguo amo y luego a cualquier otra cosa que se mueva (ver **Controlar a los dinosaurios** en la página 170 para saber más).

FUE 335	**CON** 175	**TAM** 265	**DES** 80	**INT** 15
APA —	**POD** 65	**EDU** —	**COR** —	**PV** 44
BD: +6D6	**Corp.:** 7	**Mov:** 12	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco, zarpazo con las garras delanteras o patada)

Ataques de combate: El método de ataque por defecto de la criatura es el mordisco. Puede usar sus garras delanteras para atrapar presas, lo que le permite dar un mordisco automático en el asalto siguiente. Cuando la bestia se enfrenta a oponentes más pequeños, puede intentar darles patadas, infligiendo daño y alejando al objetivo 2D10 metros.

Pelear 50% (25/10), daño 2D6+6D6, o patada 1D6+6D6 (lanzado 2D10 metros)

Apresar y morder (mnbr) 1D6+6D6, el siguiente asalto un mordisco de 2D6+6D6

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 10 puntos de pellejo.

Pérdida de Cordura: Ver a un *tyrannosaurus rex* viviente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 45%, Percibir presas 35%, Saltar 50%, Seguir rastros 50%.

Sujetos humanos de prueba

Usa este perfil para todos los sujetos de prueba.

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 35	**INT** 05
APA —	**POD** 05	**EDU** —	**COR** —	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 1	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (rasgar, desgarrar, mordisco)

Ataques de combate: Inofensivos, a menos que sus amos serpientes les ordenen atacar.

Combatir 30% (15/6), daño 1D3

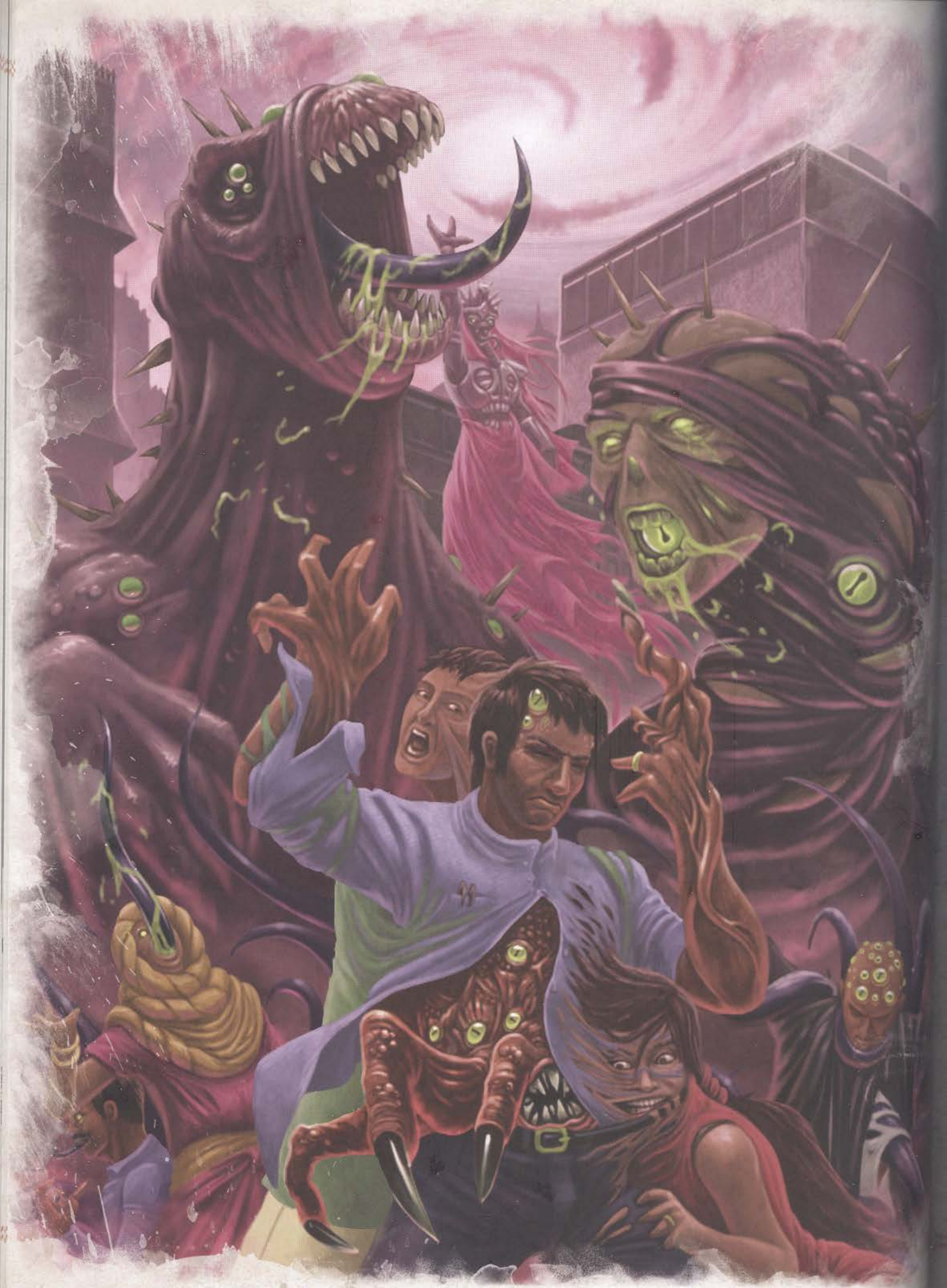
Esquiva: Sin voluntad, esto no es una opción

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ninguna.

Habilidades

Arrastrar los pies sin rumbo 90%.



CAPÍTULO 7

CALCUTA

«¡Inquieta vive la cabeza que lleva una corona!».

—William Shakespeare, *Enrique IV*, segunda parte

La joya de la corona

El capítulo de Calcuta reúne a todas las facciones principales de la campaña en un solo lugar y con ello aumenta el potencial para que tengan lugar algunas escenas de acción emocionantes, incluyendo una persecución por las callejuelas abarrotadas de Calcuta y un enfrentamiento que debería resultar en la eliminación de al menos uno de los principales adversarios de los héroes. Los eventos en Calcuta están diseñados para revolucionar la historia y situarla en una rápida recta final hacia el **Capítulo 9: Mu**.

La Corona de la Cobra (ver **Apéndice B** en la página 250) es una reliquia muy preciada, considerada por la mayoría de la gente como poco más que un mito. La historia de cómo llegó a poseerla hace siglos una secta hindú podría ser interesante, pero este no es el lugar para explorarla. Todo lo que necesitas saber es que la secta atesora la corona como un objeto de gran importancia religiosa, pero desconoce su verdadero patrimonio o poder. Una pareja de cazadores de tesoros independientes ha descubierto hace poco el escondite de la corona y tiene planes para robarla. Para los hombres serpiente, la corona tiene una gran importancia simbólica y también es la clave para eludir a los monstruos que guardan el portal a Mu. Cuando se corre el rumor del descubrimiento de la corona, Joshua Meadham, Rose Meadham y Tyranissh dirigen su atención a Calcuta.

Si los héroes no descubrieron las pistas en la caja fuerte de la oficina de Joshua Meadham en el Edificio Meadham (ver **Capítulo 2: Nueva York**, página 49), consulta los **Arranques alternativos** (página 187) para ver algunas ideas sobre cómo introducir a los jugadores en este capítulo.

Trasfondo

Hace mucho tiempo, la Corona de la Cobra fue robada de la tumba de Tyranissh en Bolivia. Ha pasado por muchas manos y en la actualidad se encuentra en posesión de una secta religiosa en Calcuta, que la reverencia como un objeto sagrado. Hasta hace poco era solo otro artefacto legendario buscado por los cazadores de tesoros de todo el mundo. Tulsidas Vikmatji es uno de esos cazadores de tesoros pero, a diferencia del resto, conoce realmente el paradero de la corona.

Vikmatji y Taylor, cazadores de tesoros

Tulsidas Vikmatji y Jonathan Taylor eran miembros del equipo de cricket de la Universidad de Cambridge y se hicieron amigos del alma. Ambos anhelaban una vida de aventura y así es como decidieron colaborar para viajar a los rincones más remotos del mundo en busca de oscuros artefactos que pudieran vender a compradores ricos. La legendaria Corona de la Cobra ha encabezado siempre su lista de deseos y se han pasado años analizando manuscritos que se deshacían en sus manos y entrevistando a místicos y comerciantes de toda Asia.

La búsqueda de Vikmatji y Taylor los llevó a cruzarse en el camino con uno de los agentes de Rose Meadham, que también estaba tras el rastro de la Corona de la Cobra. Ambos bandos se midieron con cautela para descubrir lo que sabía el otro, evitando dar pistas vitales a un buscador rival. El agente de la Noche Interior comprobó que Vikmatji y Taylor eran inteligentes y tenían experiencia, por lo que Rose Meadham decidió hacer un trato con ellos en lugar de sacarles la información a la fuerza. Se reunió en persona con la pareja y llegaron a un acuerdo: si al final conseguían la corona, se la venderían exclusivamente a ella.

Cómo enfocar este capítulo si Tyranissh ha muerto

Tyranissh juega un papel clave en este capítulo. Si ya ha sido eliminada en tu partida, elije una de las siguientes opciones:

- ¡Tyranissh regresa de entre los muertos! Su espíritu posee a un PNJ y asume su rol tal y como está escrito en este capítulo.
- Rose Meadham adopta un enfoque más proactivo y es ella, en lugar de Tyranissh, quien roba la corona a la secta y convoca a los Iloigor.

Acontecimientos recientes

HACE UN MES:

Vikmatji y Taylor encuentran la Corona de la Cobra

Vikmatji y Taylor localizaron la Corona de la Cobra en Calcuta. Gracias a su astucia y una serie de sobornos, consiguieron el permiso para ver la corona y están convencidos de su autenticidad.

El modus operandi de Vikmatji y Taylor siempre ha sido vender al mejor postor. Si bien se sienten obligados a vender la corona a Rose Meadham, desean obtener el mejor precio. Han hablado de la venta de la corona con una serie de compradores potenciales para tener cierto poder de negociación, incluido un conservador del Museo de la India en Calcuta, Vatsala Kumtekar, y una curiosa excéntrica (Tyranissh disfrazada).

HACE 10 DÍAS (SÁBADO):

Tyranissh llega en busca de la corona

Tyranissh (con apariencia humana) llegó a la India hace dos semanas y poco después se reunió con Vikmatji y Taylor. Como acababa de asumir una nueva forma física después del largo viaje, no estaba en posesión de todo su poder y decidió no usar la magia contra ellos, creyendo que tendría otra oportunidad más tarde. Tyranissh no está acostumbrada a los tiempos modernos en los que se encuentra y no es consciente de la impresión que dejó en Vikmatji y Taylor, quienes quedaron tan perturbados por el encuentro que decidieron no volver a reunirse con ella. Pero Tyranissh jamás permanece inactiva mucho tiempo. Comenzó su propia búsqueda de la corona entre los muchos templos de Calcuta siguiendo algunas pistas que Vikmatji dejó escapar. También está ocupada estableciendo una red de seguidores en Calcuta e impresionando a la gente con sus conocimientos y habilidades mágicas.

HACE 8 DÍAS (LUNES):

El anuncio del conservador del museo

Vatsala Kumtekar es un joven y ambicioso conservador del Museo de la India en Calcuta. No se puede creer su suerte cuando un par de exploradores visitan el museo para hablar sobre la Corona de la Cobra. Inmediatamente comienza a fantasear sobre la gloria que obtendrá consiguiendo la reliquia para el museo. Superado por el entusiasmo, piensa que Vikmatji le ha prometido la corona y busca ingenuamente elevar su propia posición profesional anunciando prematuramente una próxima exposición de la Corona de la Cobra a la prensa. Durante la entrevista aprovecha para darse más importancia de la que tiene realmente al referir que es conservador jefe del museo (ver **Ayuda de juego: Calcuta 1** en la página 187).

HACE 6 DÍAS (MIÉRCOLES):

Rose aumenta la presión

Rose Meadham está muy disgustada cuando lee las noticias de la próxima exposición en la prensa, creyendo que Vikmatji y Taylor no cumplirán su acuerdo de entregarle la corona. Se reúne de nuevo con el par de cazadores de tesoros y los amenaza, exigiendo que le garanticen de inmediato la corona para ella sola. Como muestra de que habla en serio, les corta a los dos el dedo meñique de la mano izquierda. Vikmatji y Taylor están aterrorizados y desesperados. Como no están seguros de si Rose les pagará por la corona o simplemente los matará para quedársela, traman una venganza contra ella planeando coger el dinero y entregarle una imitación sin valor.

HACE 1 DÍA (LUNES):

Joshua Meadham entra en escena

Mientras tanto, Joshua Meadham ha viajado a Calcuta tras las noticias de la exposición del Museo de la India. El lunes visita el museo y se encuentra con Kumtekar. Más tarde, esa misma noche, visita la casa de Kumtekar junto a Canning, donde el desafortunado conservador del museo es interrogado y luego asesinado.

Ha descubierto que un par de hombres, Vikmatji y Taylor, iban a suministrarle la corona a Kumtekar. Joshua busca a Vikmatji y Taylor en los hoteles de Calcuta junto a Canning, su mano derecha, un curso de acción que puede conducir a un encuentro fortuito con los héroes.

Vikmatji y Taylor escuchan accidentalmente a Joshua Meadham preguntando por ellos en la recepción del Gran Hotel Oriental y les entra el pánico. La paranoia que los atormentaba tras la visita de Rose Meadham se ve refrendada al comprobar que hay alguien más detrás de ellos. Cambian de residencia al Gran Hotel, donde se registran con nombres falsos. Rose Meadham tiene un agente siguiéndolos y conoce su nueva ubicación.

HOY TEMPRANO (MARTES)

Vikmatji y Taylor han hecho planes para engañar a Rose Meadham con una corona falsa. Tienen la intención de coger su dinero y después esconderse. Planean robar la verdadera corona en cuanto tengan el dinero de Rose y huir a Inglaterra.

Taylor, portando una corona falsa, organiza un encuentro con Rose en un lugar público y ella accede. El plan de reserva de Taylor en caso de que Rose advierta que la corona es falsa es hacerse el tonto y simular que está convencido de que la corona es auténtica. Vikmatji y Taylor esperan obtener el dinero de Rose o, en su defecto, persuadirla de que son inocentes, esperando que no los persiga más. Están equivocados en las dos cosas.

Taylor se reúne con Rose como estaba planeado alrededor del mediodía del martes. Ella, por supuesto, reconoce inmediatamente la corona como una falsificación. Presa del pánico, Taylor suelta una disculpa e intenta irse apresuradamente. Cuando comprueba que lo persiguen, huye precipitadamente y un camión lo atropella, muriendo al instante para gran frustración de Rose. Después de confirmar que Taylor está muerto, se dirige directamente al escondite de Vikmatji con sus matones.

EL COMIENZO DEL JUEGO

(Martes, justo después del mediodía)

Vikmatji está esperando ansiosamente en su habitación del Gran Hotel la llegada de Taylor, que nunca volverá. Cuando los matones de Rose intentan echar abajo la puerta, Vikmatji huye por la ventana del balcón, llevándose consigo una segunda corona falsa. La intención de esta escena es introducir a los héroes en una emocionante persecución por las callejuelas de Calcuta (ver **Escena inicial: Persiguiendo a Vikmatji** en la página 192).

Cuando Rose se entera de la muerte del conservador del museo, envía a uno de sus agentes para investigar y averigua que su padre (Joshua Meadham) está en la ciudad.

Tyranissh también actúa rápidamente cuando le llega la noticia de la muerte del conservador del museo. Como no puede contactar con Vikmatji y Taylor, usa el hechizo Imitar apariencia para infiltrarse en varias sectas religiosas, con la esperanza de dar con la correcta antes de que sus enemigos encuentren la Corona de la Cobra.

Introducción para los jugadores

Es de esperar que los héroes se vuelvan contra Caduceo en algún momento de la campaña. Es probable que, al comprender que han estado trabajando para una organización que no tiene nada de humanitaria, sientan la necesidad de entrar en la oficina de Joshua Meadham en Nueva York, en cuyo caso descubren los documentos sobre la corona que los llevan hasta Calcuta (ver **Capítulo 2: Nueva York**).

En la sección **La caja fuerte de Joshua Meadham** del **Capítulo 2** (página 49) se describen algunos métodos alternativos para asegurar que los documentos de Joshua Meadham lleguen a manos de los héroes. Si todo eso falla, el Guardián puede servirse de varias pistas más para llevar a los jugadores a este capítulo (ver **Arranques alternativos** a continuación). Recuerda que este es un juego *pulp* y, por lo tanto, es bastante apropiado que el Guardián adopte un enfoque más libre a la hora de difundir las pistas.

Arranques alternativos

Estas son algunas opciones para involucrar a los héroes que actúan como agentes libres o que se han aliado con una facción opuesta a Caduceo.

Chismes y pistas en la sede de Caduceo

La administración y el personal de secretaría de la oficina de Caduceo en Nueva York conocen el viaje secreto de Joshua Meadham a Calcuta. Los rumores circulan rápidamente por la oficina cuando se desvían los recursos y se disponen los preparativos para el viaje. Las secretarias chismorrean sobre viajar a lugares exóticos mientras se arreglan el maquillaje en el baño de la oficina o se reúnen en la sala de descanso. Los héroes pueden oír estas conversaciones, que despertarán su interés. Preguntando un poco deberían ser capaces de informarse sobre la expedición que lleva a Joshua Meadham hasta Calcuta en busca de la Corona de la Cobra.

Noticias en los periódicos

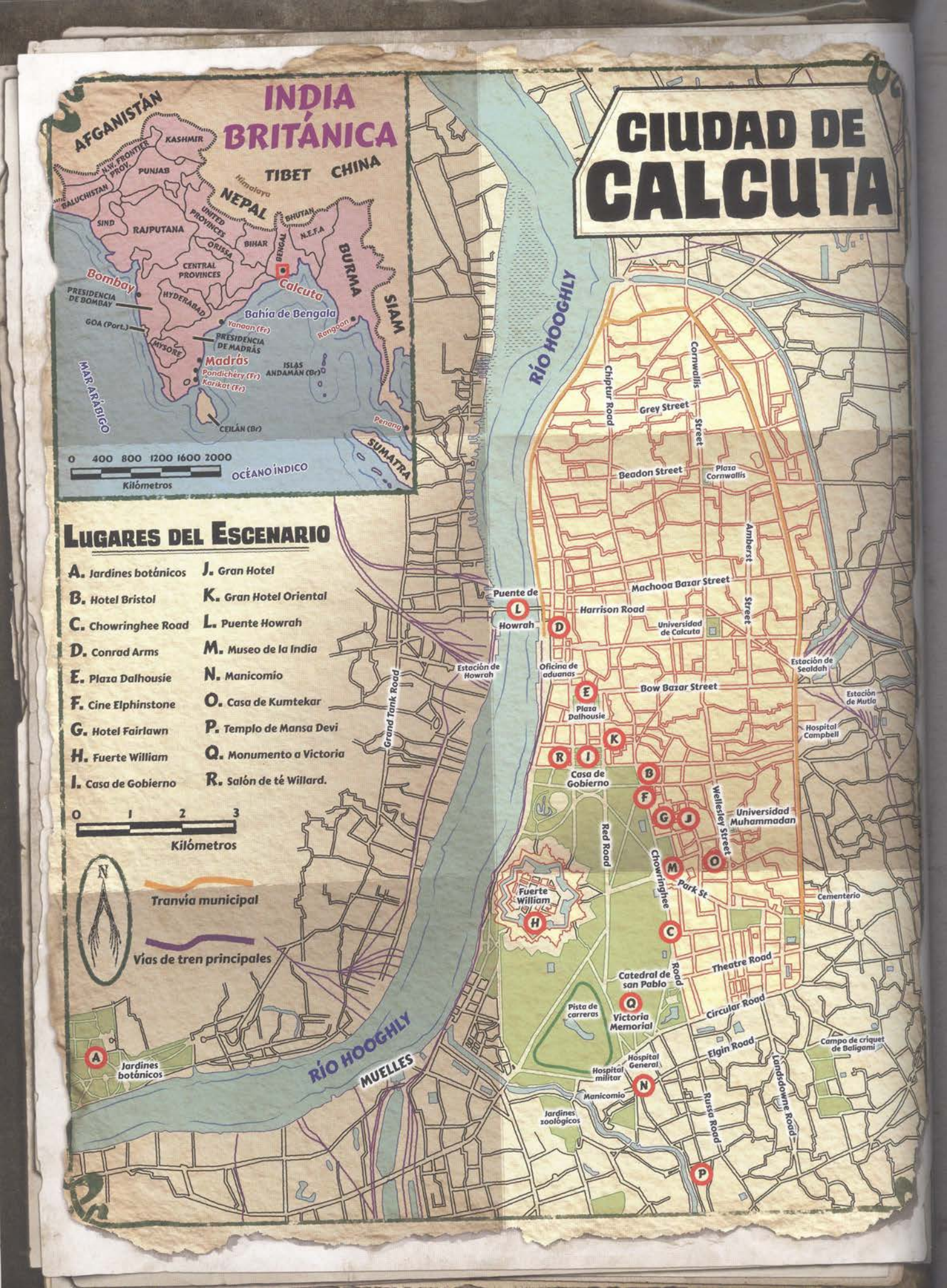
Una próxima exposición de la Corona de la Cobra en el Museo de la India en Calcuta aparece anunciada en algunos artículos de prensa. Los héroes pueden encontrarlo ellos mismos o un contacto podría llamar su atención al respecto (ver **Ayuda de juego: Calcuta 1** a continuación).

Ayuda de juego: Calcuta 1

UN ANTIGUO TESORO SERÁ EXPUESTO

CALCUTA, INDIA.

La recientemente descubierta Corona de la Cobra será expuesta al público en el Museo de la India en Calcuta. La legendaria Corona de la Cobra, que para muchos historiadores no pasa por ser nada más que una fábula, se encuentra en posesión del museo. Su conservador jefe, el señor Kumtekar, dice que estará encantado de poder demostrar a todos los supuestos expertos que están equivocados cuando se exhiba la pieza. El señor Kumtekar no pudo confirmar la fecha de apertura de la exposición, pero asegura que los planes para exhibir la Corona de la Cobra en Calcuta están en marcha.


CIUDAD DE CALCUTA
INDIA BRITÁNICA
AFGANISTÁN
N.W. FRONTIER PROV.
KASHMIR
PUNJAB
TIBET
CHINA
Himalaya
BALUCHISTAN
NEPAL
UNITED PROVINCES
BHUTAN
SIND
RAJPUTANA
N.E.F.A
ORISSA
BIHAR
BENGAL
BURMA
SIAM
CENTRAL PROVINCES
Bombay
Calcuta
PRESIDENCIA DE BOMBAY
HYDERABAD
Bahía de Bengala
GOA (Port.)
Yanaon (Fr)
Rangoon
PRESIDENCIA DE MADRÁS
MYSORE
Madrás
Pondichéry (Fr)
Karikal (Fr)
ISLAS ANDAMÁN (Br)
MAR ARÁBIGO
CEILÁN (Br)
Penang
SUMATRA
0 400 800 1200 1600 2000
Kilómetros
OCÉANO ÍNDICO
RÍO HOOGHLY
Chiptur Road
Cornwallis Street
Grey Street
Beadon Street
Plaza Cornwallis
Amherst Street
Machooa Bazar Street
Puente de Howrah
Harrison Road
Universidad de Calcuta
Estación de Howrah
Oficina de aduanas
Estación de Sealdah
Estación de Mutla
Bow Bazar Street
Plaza Dalhousie
Hospital Campbell
Grand Trunk Road
Casa de Gobierno
Wellesley Street
Universidad Muhammadan
Red Road
Chowringhee
Park St
Cementerio
Fuerte William
Theatre Road
Catedral de san Pablo
Pista de carreras
Victoria Memorial
Circular Road
Elgin Road
Campo de críquet de Baligami
Hospital militar
Hospital General
Manicomio
Jardines zoológicos
Russa Road
Lansdowne Road
RÍO HOOGHLY
MUELLES
Jardines botánicos
LUGARES DEL ESCENARIO
A. Jardines botánicos
B. Hotel Bristol
C. Chowringhee Road
D. Conrad Arms
E. Plaza Dalhousie
F. Cine Elphinstone
G. Hotel Fairlawn
H. Fuerte William
I. Casa de Gobierno
J. Gran Hotel
K. Gran Hotel Oriental
L. Puente Howrah
M. Museo de la India
N. Manicomio
O. Casa de Kumtekar
P. Templo de Mansa Devi
Q. Monumento a Victoria
R. Salón de té Willard.
0 1 2 3
Kilómetros
N
Tranvía municipal
Vías de tren principales

Tyranissh

Si Tyranissh se ha asociado con los héroes, puede recurrir a ellos, tal vez con el pretexto de enfrentarse con un adversario común (ya sea Joshua o Rose Meadham) para viajar a Calcuta en busca de la Corona de la Cobra. Tyranissh es muy inteligente y pretende usar a los héroes como peones en su juego para recuperar su corona perdida. No dudará en sacrificarlos para lograr su objetivo.

El entorno

Calcuta es un importante centro de comercio de yute, té, algodón, arroz y seda. Los trenes son muy utilizados en la India y muchas líneas de ferrocarril entran y salen de Calcuta. El río Hooghly es tan profundo que permite navegar a grandes buques oceánicos.

Un viaje en taxi por las calles de Calcuta presenta al viajero una amplia gama de vistas y olores: audaces edificios de la arquitectura colonial atestiguan el legado del imperio británico; mendigos sin dedos se sientan en las esquinas de las calles; vendedores ambulantes fríen una multiplicidad de alimentos; policías uniformados de blanco dirigen el tráfico; hombres indios delgados tiran de ingleses gordos montados en sus *rickshaws*; niños descalzos juegan al críquet con un trozo de madera en un polvoriento callejón; anuncios ubicuos de jabón Lifebuoy y té Lipton; vacas sagradas deambulando sin ser molestadas en los suburbios.

Más de un millón de personas se aglomeran en las concurridas calles de Calcuta. El clima es cálido y pegajoso, alcanzando un pico en abril y mayo, tras lo cual llegan las lluvias monzónicas de junio a septiembre. Las temperaturas oscilan entre 23 y 40 °C.

Se hablan muchas lenguas, principalmente hindi, seguido de bengalí e inglés. Si es necesario, los visitantes pueden manejarse perfectamente solo con el inglés. La moneda es la libra esterlina.

La India permanece bajo dominio británico durante la década de 1930. Mahatma Gandhi ha hecho un llamamiento a incumplir las leyes injustas, ocasionando disturbios ocasionales, y crece el apoyo para la celebración del Congreso Nacional Indio. El final del gobierno británico no llegará hasta 1947, cuando India y Pakistán se conviertan en estados soberanos. Mientras que la India se encuentra bajo el dominio británico y muchos indios viven en la pobreza, hay también otros muchos indios prósperos en posiciones de poder en la sociedad; sin embargo, incluso estos indios tienen vetado el acceso a los clubes más exclusivos solo para blancos. También hay angloindios, hijos de matrimonios entre padres indios y europeos.

~ Puntos de interés ~

Casa de Gobierno: Oficina del gobernador y la administración británicos.

Chowringhee Road: Negocios, hoteles y una zona comercial compiten por el espacio con puestos de mercado y tranvías.

Conrad Arms: Un pub de estilo británico solo para blancos.

Fuerte William: Construido en una enorme extensión abierta de Calcuta llamada la Doncella. Utilizado por el ejército británico.

Gran Hotel: Un popular hotel de lujo construido hace unos veinte años en un estilo neoclásico extravagante en Chowringhee Road. A pesar de su nombre, no es tan grandioso como el Gran Hotel Oriental.

Hotel Bristol: Un hotel de clase media situado en una calle lateral a Chowringhee Road. El Bristol no ofrece un servicio tan exquisito como el Gran Hotel Oriental o el Gran Hotel.

Hotel Fairlawn: Un lujoso edificio de estilo colonial cerca del Museo de la India.

Jardín botánico: Maravillosamente diverso en su variedad de plantas, entre las que destaca un enorme baniano que cubre una circunferencia de 335 metros.

Manicomio: Un lugar completamente desagradable que resuena con los ecos de gritos y gemidos.

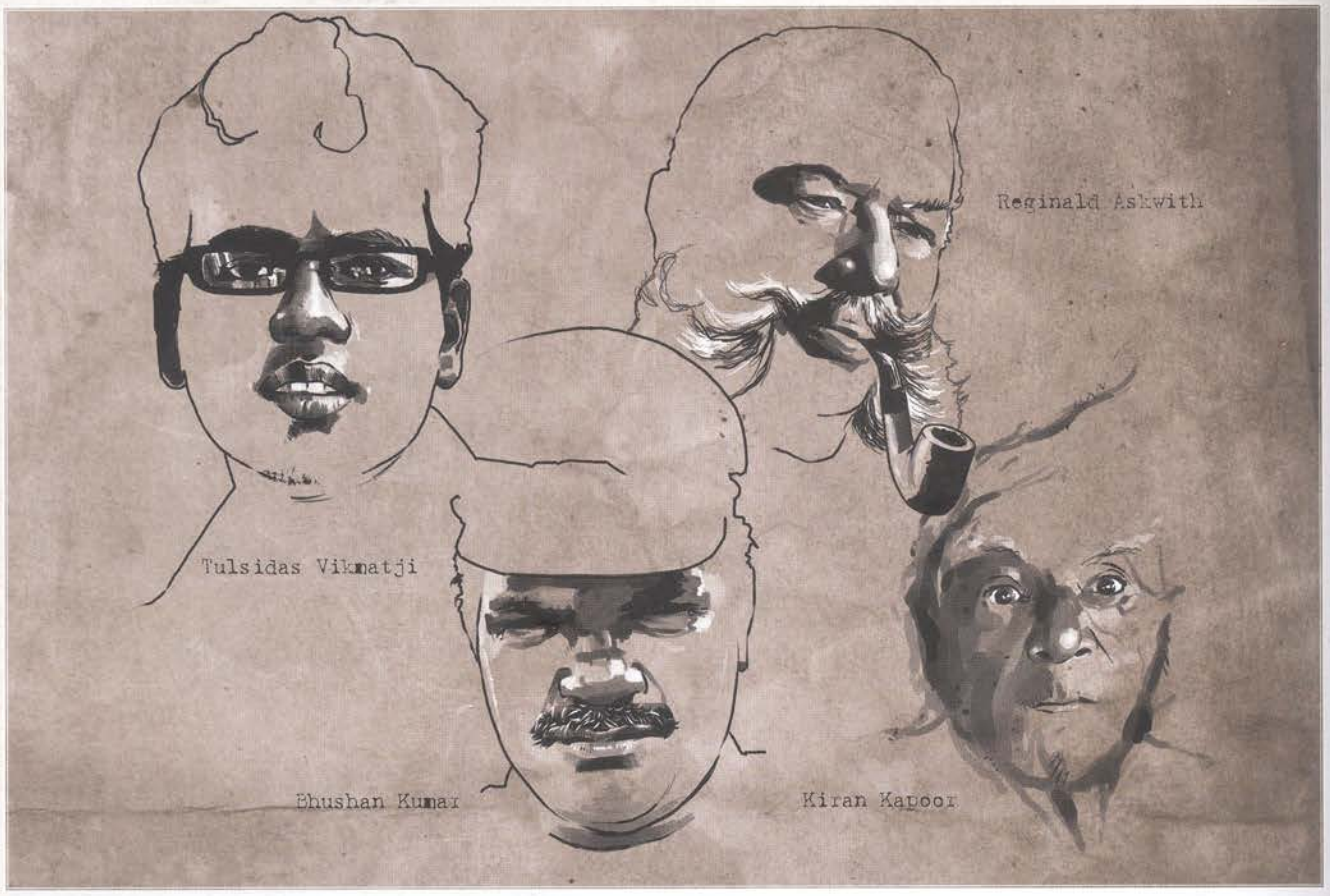
Victoria Memorial: Estatua de la reina Victoria, completada en 1921.

Museo de la India: Fundado en 1875, exhibe piezas arqueológicas de la India, incluidos meteoritos como el encontrado en la explosión de Siberia de 1908, que una vez perteneció a Grigori Yefimovich Rasputín.

Palacio Fílmico Elphinstone: Un popular cine en Chowringhee Road.

Plaza Dalhousie: El centro de la administración colonial británica. Incluye una oficina de correos, ayuntamiento y oficina de telégrafos.

Puente Howrah: Feo y austero, conduce al oeste, lejos de los prósperos distritos orientales de Calcuta y hacia los tugurios de Howrah y las casas de los intocables, la casta social más baja de la India. Son habituales los atracadores y carteristas.



Dramatis personae

Los perfiles de los siguientes PNJ se encuentran al final de este capítulo.

> **Nota:** *Joshua Meadham, Canning, Rose Meadham y Tyranissh se detallan en el* **Apéndice A** *(página 236), ya que aparecen en múltiples capítulos.*

Tulsidas Vikmatji. 29 años. explorador educado en Cambridge

Vikmatji nació en la India en 1905 en el seno de una próspera familia de comerciantes indios y fue enviado a estudiar a Inglaterra cuando era un niño. Estudió Historia en la Universidad de Cambridge, donde conoció a un compañero llamado Jonathan Taylor.

Anteriormente vestía trajes a medida, pero actualmente usa un *shalwar kameez* (una holgada túnica tradicional con pantalones) con la esperanza de mezclarse entre las multitudes sin llamar la atención. Cuando cambia de hotel adopta seudónimos: Yogendra Singh (en el Gran Hotel) y Ramchandra Konwar (en el Hotel Bristol).

- **Descripción:** Un hombre guapo de complexión media, pelo oscuro y un bigote pulcramente recortado. Usa gafas con montura de alambre.
- **Rasgos:** Tiene la costumbre de quitarse las gafas y limpiarlas mientras conversa.
- **Ideas para la interpretación:** Vikmatji teme por su vida y busca desesperadamente tranquilidad y compañía. Si los héroes son magnánimos con él, se pegará a ellos.

Jonathan Taylor. 30 años. explorador educado en Cambridge (fallecido)

Taylor muere en un accidente de tráfico al comienzo del capítulo. Era el socio comercial de Tulsidas Vikmatji.

Bhushan Kumar. 38 años. policía

Bhushan es el policía que acude al lugar de la muerte de Jonathan Taylor en Chowringhee Road al comienzo del capítulo. Si los héroes no se lo encuentran allí, es posible que lo hagan más tarde en el depósito de cadáveres o en la estación de policía.

- **Descripción:** El uniforme policial blanco de Bhushan está manchado de ceniza de cigarrillo y comida.
- **Rasgos:** Tiende a hablar en voz alta o gritar. No oye bien, aunque se niega a admitirlo.
- **Ideas para la interpretación:** Bhushan está orgulloso de su posición y busca afirmar su autoridad sobre quienes considera que están por debajo de él, un grupo en el que incluye a todos los que no le superan en rango profesionalmente.

Vatsala Kumtekar. 23 años. conservador del Museo de la India (fallecido)

Un conservador auxiliar del Museo de la India en Calcuta. Es asesinado por Canning (ver el **Apéndice A** en la página 238) al principio del capítulo.

Reginald Askwith. 54 años. conservador del Museo Británico

Askwith es uno de los conservadores principales del Museo Británico de Londres. Es poco probable que aparezca en persona, pero los héroes pueden ponerse en contacto con él en referencia a Vikmatji y la Corona de la Cobra.

- **Descripción:** Tiene unas exuberantes patillas bien cuidadas y siempre lleva su pipa consigo.
- **Rasgos:** Ninguna conversación está completa sin hacer referencia a su servicio en la Guerra de los Boers (1899-1902).
- **Ideas para la interpretación:** Pide a los héroes que protejan a Vikmatji y lo pongan en un avión rumbo a Inglaterra, preferiblemente con la Corona de la Cobra en su equipaje, aunque no la menciona a menos que los héroes saquen el tema.

Kiran Kapoor. 31 años. devoto condenado

Kapoor es secuestrado por Tyranissh, pero su destino es aparecer más tarde en el templo de Mansa Devi para pronunciar sus últimas palabras ante los héroes (ver **Tyranissh y la secta** en la página 200).

Escena inicial opcional: Una carrera y un golpe

Es probable que esta escena no tenga lugar «en juego», sino un poco antes de la escena inicial. Los héroes podrían ser testigos de la escena a discreción del Guardián, especialmente si se han dividido durante el transcurso de la campaña. Otra alternativa es que la mención en los periódicos de un accidente de tráfico en el que ha muerto un hombre que llevaba una corona podría llamar la atención de los héroes, esto podría llevarlos a visitar el cuerpo en la morgue.

Justo después del mediodía, frente al Palacio Fílmico Elphinstone en Chowringhee Road, se oye un chirrido repentino de frenos y un golpe sordo. Gritos de pánico se elevan por encima del alboroto del mediodía y pronto se reúne una multitud en la escena. Un camión comercial lleno de mangos ha atropellado a un peatón. El hombre yace en el camino; su *sola topee* (salacot) se ha abierto como un huevo, derramando un río de sangre en la carretera caliente. La mano derecha del hombre tiene agarrada una corona de oro. La izquierda está vendada y le falta el dedo meñique.

Un policía uniformado de blanco (**Bhushan Kumar**, ver la página 190) acude a la escena y rápidamente determina que el hombre está muerto. Realiza una búsqueda superficial de los bolsillos del fallecido y encuentra una billetera con los papeles de identificación. El policía toma la corona y la estudia antes de esconderla debajo de su chaqueta para «custodiarla». Inspecciona el camión y anota los detalles en una libreta, y luego recrimina al conductor. Se llama a otro vehículo para que transporte al hombre fallecido al depósito de cadáveres.

Aunque la corona es una réplica de la Corona de la Cobra, de lejos parece genuina. Para que un héroe se dé cuenta de que es una falsificación, es necesario que la manipule y tengan éxito en una tirada de la habilidad **Tasación** o **Mitos de Cthulhu**. Los testigos más observadores que inspeccionen la multitud pueden detectar a Rose Meadham con sus matones, que muestran un gran interés en el moribundo y, cuando parece evidente que el hombre está muerto, abandonan la escena; Rose sabe que la corona es falsa. Si la siguen, Rose y sus hombres se dirigen al escondite de Vikmatji en el Gran Hotel (ver la **Escena inicial** más adelante).

Si los héroes deciden investigar la muerte ese mismo día, el Guardián puede ubicar las siguientes pruebas en el depósito de cadáveres o en la estación de policía, donde se pueden obtener con una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar**. Para facilitar la continuidad, Bhushan Kumar, el policía que acudió al incidente, debería estar presente para que los héroes puedan hablar con él.

PISTAS EN EL ACCIDENTE DE TRÁFICO:

Los documentos del difunto lo identifican como Jonathan Taylor, un inglés de 30 años graduado en la Universidad de Cambridge. Lleva una serie de artículos en el bolsillo (ver **Ayudas de juego: Calcuta 2**, **3**, **4** y **5** en la página 193), entre ellos:

- Una tarjeta de visita de Vatsala Kumtekar, un conservador del museo (ver **Visita al Museo de la India** en la página 196).
- Una tarjeta de visita de Reginald Askwith, un contacto del Museo Británico (ver **Inspeccionar la casa del conservador del museo** en la página 196).
- Una caja de cerillas del Hotel Fairlawn en la que está escrito «217», la habitación de Rose Meadham (ver **Encuentro con Rose Meadham** en la página 198).

⑨ Una servilleta de papel con el nombre del salón de té Willard (ver **Encuentro casual en el salón de té Willard** en la página 198).

Cuando el policía comprende que puede haber preguntas acerca de la corona, la sustituye por una corona de estaño barata entre las posesiones del difunto. Es evidente para cualquiera que presenciase el accidente que se trata de otra corona. Bhushan se quedó con la corona falsa en la escena de la muerte de Taylor. La tiene escondida en su casillero y cree que puede ser valiosa. Será reacio a enseñársela a nadie a menos que, por supuesto, le ofrezcan un buen precio.

Escena inicial: Persiguiendo a Vikmatji

Vikmatji y Taylor se mudaron apresuradamente al Gran Hotel hoy martes por la mañana, temiendo que sus vidas estuvieran en peligro. Se registraron bajo nombres falsos (Yogendra Singh y Norman Jones) y se hospedaron en una habitación del segundo piso. Taylor llamó entonces a Rose Meadham al Hotel Fairlawn para organizar una reunión a la que se dirigía justo antes del mediodía (ver **Escena inicial opcional: Una carrera y un golpe**). Vikmatji espera con inquietud el regreso de Taylor, sin saber que nunca volverá a ver a su amigo con vida.

A las 12:30 p.m., Vikmatji se levanta agitado de la silla para responder a un toque en la puerta, pero le puede la precaución. Un segundo toque más insistente lo aterroriza por completo. Como está cautivo en su propia habitación del hotel, se vuelve hacia la única salida disponible: ¡la ventana! Salta al callejón que hay debajo. Los matones de Rose Meadham echan abajo la puerta de la habitación y corren hacia la ventana justo a tiempo para ver a Vikmatji cayendo a la calle. Un matón se queda a registrar la habitación mientras el otro sale en persecución de Vikmatji.

Al otro lado de la calle, en el exterior del Gran Hotel, Rose Meadham observa desde un taxi Austin cómo se desarrolla la acción. Está enfadada con Vikmatji y le gustaría expresarle sus sentimientos. Se relame los labios solo de pensarlo; esta vez le costará mucho más que un dedo. A pesar de esos sentimientos, su determinación por todo el asunto de la corona es vacilante; ¿es una pérdida de tiempo? También es muy consciente de las cuestiones urgentes en otras partes del mundo que demandan su atención.

Llegan los héroes

Es probable que los héroes busquen un lugar donde alojarse poco después de llegar a Calcuta. Una manera sencilla de presentar la escena inicial es determinar que los héroes llegan justo en ese momento al Gran Hotel. Si los héroes nombran un hotel alternativo, traslada los acontecimientos a esa ubicación; los detalles de la misma no son esenciales y pueden ser alterados por el Guardián para adaptarse a la historia.

El Gran Hotel Oriental

El Gran Hotel Oriental, inaugurado en 1841 y situado en la plaza Dalhousie, es el epítome del lujo. El personal es atento pero discreto. Se pueden comprar todo tipo de artículos lujosos dentro del hotel, que cuenta con tiendas y sastrerías.

Vikmatji y Taylor se alojaron en este hotel durante varias semanas y se hicieron muy conocidos para el personal. Recientemente les entró el pánico y se mudaron al Gran Hotel con nombres falsos.

El personal del hotel puede identificar a Vikmatji y Taylor por sus descripciones. Un miembro del personal familiarizado con la pareja los ha visto numerosas veces en el salón de té Willard, que parece ser uno de sus lugares favoritos. De hecho, Vikmatji sigue cenando allí, lo que puede dar lugar a un encuentro casual (ver **Encuentro casual en el salón de té Willard** en la página 199).

Joshua Meadham buscará a Vikmatji y Taylor en el hotel, lo que puede conducir a un encuentro fortuito con los héroes (ver **Encuentro con Joshua Meadham y Canning** en la página 199).

Al llegar al exterior del hotel, uno de los héroes debería ver (una pista obvia que no requiere una tirada de dados) a Rose Meadham en el taxi al otro lado de la calle, donde permanece observando a dos hombres que entran en el edificio.

Si los jugadores siguen a los matones de Rose, se encontrarán a uno de ellos registrando la habitación de Vikmatji y/o uniéndose al otro en la persecución. Si se acercan a Rose, esta hace arrancar el coche y se va (otra persecución potencial) o habla con ellos a elección del Guardián (el encuentro podría convertirse en el **Encuentro con Rose Meadham** de la página 198).

La persecución

Para determinar la situación inicial de los héroes, se asume que han seguido a los matones de Rose hasta la habitación de hotel de Vikmatji, y que al menos uno de ellos sale por la ventana en su persecución. Se proporcionan diez localizaciones para la persecución y se anima al guardián a improvisar otras según sea necesario. La persecución no tiene que ajustarse a las localizaciones en un mapa, sino que se representa con una rápida serie de escenas que terminan en el Hotel Bristol.

LOCALIZACIÓN 1: LA HABITACIÓN DEL HOTEL Y LA VENTANA.

Aquí es donde probablemente comenzará la persecución. Las habitaciones del Gran Hotel son grandes y están bien amuebladas.

Ayuda de juego: Calcuta 2

Vatsala Kumtekar

Conservador de museo
Museo de la India

Chowringhee Road Calcuta

Ayuda de juego: Calcuta 3

REGINALD ASKWITH

CONSERVADOR DE MUSEO
MUSEO BRITÁNICO

GREAT RUSSELL STREET LONDRES, WC1B

Ayuda de juego: Calcuta 4

217

Ayuda de juego: Calcuta 5

Salón de té



Willard

Hotel Fairlawn

Vikmatji y Taylor tienen aquí sus maletas, listas para otra salida rápida. Contienen la selección habitual de ropa y artículos de tocador, un par de libros sobre antigüedades y una guía de Calcuta.

LOCALIZACIÓN 2: LA SALIDA DE INCENDIOS.

- **Obstáculo:** Para desplegar rápidamente la escalera hasta el nivel de la calle es necesario realizar una tirada Difícil de **DES** (constituye un obstáculo para la persecución); de lo contrario, se pierden 1D3 acciones de movimiento. Opcionalmente, un héroe puede elegir saltar hacia abajo (como han hecho Vikmatji y el matón que le persigue), e intentar detener la caída en un puesto de venta. Fracasar en la tirada de **Saltar** resulta en 1D6 puntos de daño y un retraso (1D3 acciones de movimiento) mientras el héroe se libera del puesto roto, la lona desgarrada y los vendedores enojados.

LOCALIZACIÓN 3: LA CALLE SECUNDARIA.

Esta estrecha calle está llena de gente y puestos de venta.

- **Obstáculo:** La multitud dificulta el avance. Un personaje puede usar la fuerza (FUE o TAM) para atravesar la multitud.

LOCALIZACIÓN 4: LA CALLE SECUNDARIA (CONTINUACIÓN).

Más adelante, algunos comerciantes de serpientes (no relacionados con la trama) conducen sus negocios.

- **Obstáculo:** Una pequeña multitud se reúne alrededor de un hombre sentado ante una canasta, que está tocando una flauta mientras una cobra se eleva ante él. La boca de la cobra ha sido cruelmente cosida neutralizando la amenaza, aunque no será aparente para los espectadores. A un lado de la multitud hay un hombre comprando una canasta que contiene otra cobra, un espécimen enorme cuyas mandíbulas no están cosidas. Las personas que cargan a través de la escena deben hacer una tirada de **Esquivar** para evitar colisionar con los hombres y sus canastas. Las colisiones resultan en caos: el dinero vuela por la feria y cae al suelo, la cobra peligrosa se libera y la multitud huye presa del pánico. Cualquiera que atraviese la apretada multitud debe abrirse camino (tirada de **FUE**) o **Esquivar** el ataque de una cobra para pasar a la localización 5.

Cobra enorme,

libre y enojada

FUE 40	**CON** 50	**TAM** 30	**DES** 90	**INT** —
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 8
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Combatir 40% (20/8), daño 1D4 + veneno*

Esquivar 46% (23/9)

* **Veneno:** La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá convulsiones y 2D10 puntos de daño. Si la tirada es un éxito Extremo, solo sufre 1D10 puntos de daño.

LOCALIZACIÓN 5: UNA CARRETERA CONCURRIDA.

- **Obstáculo:** Coches, taxis, *rickshaws* y camiones. Los perseguidores pueden optar por tomarse el tiempo necesario para cruzar con seguridad (sacrificando 1D3 acciones de movimiento adicionales) o apresurarse. Correr a través de la carretera concurrida requiere una tirada combinada de **Descubrir** y **Esquivar**; un fallo conlleva ser golpeado por un vehículo y sufrir 2D10 puntos de daño.

LOCALIZACIÓN 6: RESTAURANTE.

- **Obstáculo:** Los comensales del Bombay Bistró están sentados para almorzar cuando Vikmatji entra corriendo al restaurante en dirección a las cocinas y la puerta de atrás. A su paso colisiona con un camarero, derramando comida y bebidas sobre un grupo de funcionarios ferroviarios que están sentados. Estos indignados comensales protestan a cualquier otra persona que intente perturbar su comida. Cualquiera que pase corriendo tiene que ganar una tirada enfrentada de combate (eligiendo entre esquivar o combatir) para defenderse con éxito de los comensales enojados y llegar a la parte trasera del restaurante.

Funcionarios ferroviarios,

comensales enojados

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 65	**DES** 55	**INT** 50
APA 50	**POD** 60	**EDU** 55	**COR** 60	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3+1D4

Esquivar 30% (15/6)

LOCALIZACIÓN 7: LA COCINA.

Por mucho calor que haga en Calcuta, en esta habitación hace más todavía. Está llena de vapor y el perfume de especias de la India. La luz del sol brilla a través de la puerta abierta al otro lado. Mientras Vikmatji corre a través de la cocina, derrama intencionadamente de una patada un balde de *ghee* (mantequilla aclarada) sobre el suelo de baldosas, que ahora está más resbaladizo que una anguila engrasada.



⑨ **Obstáculo:** Cualquier persona que atraviese corriendo la cocina debe hacer una tirada de **DES** para mantener el equilibrio. Opcionalmente, un perseguidor puede elegir saltar por encima del *ghee* derramado con una tirada de **Saltar**. Fracasar en cualquier tirada resulta en 1D6 puntos de daño y 1D3 acciones de movimiento perdidas.

LOCALIZACIONES 8 Y 9: CALLEJÓN.

Un tranquilo callejón en la parte trasera del restaurante. Vikmatji gira a la izquierda y corre a lo largo de este callejón antes de escabullirse en el Hotel Bristol a través de una puerta de servicio abierta. Aquí no hay obstáculos, pero quienes lleguen demasiado tarde a este lugar (después de que Vikmatji haya entrado en al Hotel Bristol) pueden dudar de si girar a la izquierda o a la derecha al salir de la puerta de la cocina de la localización anterior.

LOCALIZACIÓN 10: HOTEL BRISTOL.

Vikmatji entra a través de una puerta de servicio trasera. Si no hay nadie pisándole los talones, intenta esconderse dentro del hotel. Sube las escaleras hasta el segundo piso y se oculta en un armario de las escobas, donde permanece durante una hora antes de dirigirse al vestíbulo del hotel y reservar una habitación. El personal del hotel se pregunta por qué no tiene equipaje, pero un pequeño soborno es una respuesta aceptable.

A menos que los héroes atrapen a Vikmatji o alteren el flujo de los acontecimientos de alguna manera, este será el lugar al que huirá Vikmatji tras la persecución desde el Gran Hotel. Vikmatji se registra en el hotel bajo el nombre de Ramchandra Konwar. Envía un telegrama a su contacto (Reginald Askwith) del Museo Británico de Londres desde el hotel, informándole de que tiene la Corona de la Cobra (es mentira) y le pide que le gire dinero a Calcuta.

Si los jugadores se encuentran en un callejón sin salida tras la escena, consulta **Dirigir este capítulo** más adelante para ver las directrices sobre lo que hacer a continuación.

Encuentros casuales

Cuando llega el momento, Vikmatji intenta ponerse un disfraz (pobre) y escabullirse hasta el salón de té Willard en busca de consuelo. Esta excursión brinda al Guardián la oportunidad de organizar un encuentro casual (ver **Encuentro casual en el salón de té Willard** en la página 198).

Joshua Meadham y su sirviente, Canning, siguen el rastro de Vikmatji y Taylor, y visitan el Gran Hotel en su búsqueda, brindando otra buena oportunidad para un encuentro casual (ver **Encuentro casual con Joshua Meadham y Canning** en la página 197).

Dirigir este capítulo

El capítulo de Calcuta no es en absoluto lineal y depende de que el Guardián lance a las diversas facciones contra los héroes. Las siguientes escenas (localizaciones y acontecimientos) están escritas en el orden en que es más probable que sucedan, aunque el Guardián tiene libertad para intercambiar escenas y acontecimientos para adaptarse a la dirección que tomen los héroes. Los encuentros finales preparan las escenas para que sea posible la confrontación con algunos o todos los adversarios de los héroes (Tyranissh, Rose y Joshua Meadham), permitiéndoles la oportunidad de acabar con uno o incluso dos de ellos antes de la conclusión del capítulo.

Visita al Museo de la India

El Museo de la India está situado en la esquina de Park Street y Chowringhee. Es administrado por un fideicomiso establecido por el gobierno de la India. El museo es inmensamente popular, recibe 5.000 visitantes al día. La gran colección se divide en cinco secciones, cada una con muchas salas: la sección arqueológica, la sección zoológica, la sección geológica, la sección industrial y la galería de arte. Se exhibe una amplia gama de artículos: materiales exóticos que reflejan los modos, costumbres e historia orientales; figuras de las deidades hindúes; monedas y manuscritos antiguos; instrumentos musicales; recipientes usados en ceremonias religiosas; animales disecados y plantas secas.

El escenario asume que los héroes visitan el museo el martes, al día siguiente del asesinato del conservador, lo que permite que sean ellos quienes se encuentren el cuerpo (cuando visitan la casa de Vatsala Kumtekar, si es que lo hacen). Si no es el caso, los vecinos encuentran el cuerpo de este y los héroes leerán la noticia poco después, muy probablemente en *The Statesman*, un periódico indio en inglés.

Si preguntan por la exposición de la Corona de la Cobra, se les indica una escalera de mármol que conduce a la galería de arte, donde responden a sus demandas con una mirada fulminante, una negación con la cabeza y una disculpa porque no hay tal exhibición. Está claro que hay mucha gente interesada y cualquier otra cuestión es cortésmente rechazada. Si los héroes persisten, el conservador Nathaniel Blyth (bajo una pintura del emperador Jahangir disparando a un león) explica a los héroes, en confianza, que un joven conservador se dejó llevar por la emoción y que, lamentablemente, la legendaria Corona de la Cobra sigue perdida. Blyth continúa explicando de forma condescendiente que el joven conservador en cuestión no se ha presentado hoy al trabajo, tal vez avergonzado por su reciente fracaso. Es reacio a dar detalles personales, pero si los héroes emplean con éxito una habilidad interpersonal (**Charlatanería**, **Intimidar**, **Encanto** o **Persuasión**), les proporciona el nombre de Kumtekar y su dirección.

Si los héroes tienen el tino de preguntar si alguien más ha mostrado curiosidad por la Corona de la Cobra recientemente, un exasperado Blyth les informa que el museo ha sido inundado con ese tipo de peticiones. Para ilustrarlo, el Guardián podría introducir a algún PNJ intrascendente que interrumpa la conversación entre Blyth y los héroes para preguntar por la Corona de la Cobra, brindando la oportunidad perfecta para proporcionar una pista falsa. Blyth estaba presente el día anterior cuando Joshua Meadham y Canning visitaron el museo para hablar con Kumtekar. Los recuerda vívidamente y puede contar el incidente si los héroes hacen las preguntas correctas, tal vez describiendo específicamente a Meadham. Blyth sabe muy poco, pero puede dar una descripción clara de Joshua Meadham y Canning. No puede recordar las palabras exactas de la pregunta de Meadham, pero sí el curioso aliento sibilante de Canning al ser informado de la ausencia de la corona.

Inspeccionar la casa del conservador del museo

Vatsala Kumtekar vivía con su esposa y su familia en un distrito residencial situado a pocas calles del Museo de la India, en una modesta vivienda de ladrillo encalado en una calle estrecha, donde los vecinos desaparecen rápidamente en el interior cuando aparecen los héroes. La puerta principal de madera está cerrada pero no con llave, y no hay signos de que haya sido forzada.

En el interior, el olor a muerte impregna la oscurecida vivienda de dos habitaciones. El cuerpo de Kumtekar yace muerto en el suelo con la rígida cara retorcida en un rictus de dolor. El mutilado cuerpo de su esposa cuelga de una viga por los pies contra la pared lateral. Se deduce que Kumtekar fue forzado a mirar cómo era torturada y asesinada. El cráneo de Vatsala Kumtekar ha sido aplastado y con una tirada de **Descubrir** o **Medicina** con éxito pueden percibirse las huellas de unas enormes manos (las de Canning). Se pueden encontrar evidencias de bebés (ropa de bebé), pero sus pequeños cuerpos están ausentes; baste decir que Canning no desayuna al día siguiente.

Hay una botella de vidrio vacía tirada en el suelo. Si se examina, la etiqueta está desgastada, pero se puede distinguir el logotipo de Caduceo. El residuo dentro de la botella huele a frambuesas.

> **Nota para el Guardián:** *El residuo de la botella tiene el poder de hacer a una persona sugestionable por un corto espacio tiempo. Fue utilizado en la esposa de Kumtekar para evitar que gritase en voz alta, mientras Canning mantenía cerrada la boca de Kumtekar con una de sus manos demasiado grandes. Si se toman el tiempo necesario para analizar el contenido de la botella, una tirada de* **Ciencia (Química o Farmacia)** *o* **Medicina** *con éxito puede identificar el residuo de la botella como suero de dominación (ver la página 284 del* Manual del Guardián *de* La llamada de Cthulhu*).*

Como conservador auxiliar, Kumtekar no era rico, lo que queda reflejado en su hogar. El interior estaba limpio y ordenado antes de que Canning lo pusiera patas arriba. Una tirada de **Descubrir** con éxito localiza una caja de cerillas escondida dentro de un jarrón, colocada allí por Kumtekar para guardarla y olvidada más tarde. La caja de cerillas tiene escrito por fuera el nombre «Gran Hotel Oriental» y por dentro, «Reginald Askwith, Museo Británico».

Vikmatji mencionó el nombre de Askwith en conversación para aumentar sus credenciales. Kumtekar tomó nota del nombre por si acaso pudiera necesitarlo más tarde.

Si se puede persuadir a los vecinos para que hablen, describirán a los dos hombres (Joshua Meadham y Canning) que llegaron a la casa de Kumtekar después del anochecer del lunes pasado. No los vieron irse.

Si los héroes no acuden a la escena, los vecinos entran a la casa de Kumtekar más tarde ese mismo día y alertan a la policía. La historia llega pronto a la prensa.

Contactar con Reginald Askwith

Askwith es el conservador principal del Museo Británico en Londres y tiene la firme creencia de que los artefactos valiosos deben ser cuidados por el Museo Británico (en lugar de dejados a lo que ve como caprichos de extranjeros). Por lo tanto, está dispuesto a ignorar las leyes de importación y similares, especialmente cuando entran en conflicto con su peculiar sentido del deber hacia el imperio británico. Si los héroes contactan con Askwith y establecen buenas relaciones con él, les dará voluntariamente el nombre de Vikmatji y preguntará a los héroes si son conocidos suyos. A cualquier hora del día que llamen los héroes, Askwith se comportará como un mentor y parecerá haber disfrutado de algunas bebidas después de la cena. Seguramente Askwith indicará que Vikmatji contactó hace poco con él para pedir que le enviara dinero.

El encuentro con Joshua Meadham y Canning

Joshua Meadham y Canning averiguaron interrogando a Vatsala Kumtekar que Vikmatji y Taylor se alojaban en el Gran Hotel Oriental. Vikmatji escuchó a Meadham hacer preguntas en la recepción del hotel y abandonó rápidamente las instalaciones, dirigiéndose al Gran Hotel. A Meadham no le hizo gracia descubrir que la pareja le había eludido y ha estado tratando de encontrarlos desde entonces, haciendo preguntas en otros hoteles, estaciones de tren, etc.

La búsqueda de Vikmatji y Taylor proporciona una oportunidad de organizar un encuentro casual con Joshua Meadham y Canning en cualquier localización de Calcuta. La naturaleza del encuentro dependerá, por supuesto, de la relación presente de los héroes con Joshua Meadham y Caduceo. Este encuentro asume que estalla una pelea entre los héroes y Joshua Meadham en el vestíbulo de un gran hotel. Obviamente, el Guardián tendrá que adaptar la escena a la localización en que tenga lugar, pero esperamos que el texto que se proporciona aquí sirva de inspiración.

En esta campaña se presentan tres adversarios potenciales: Joshua Meadham, Rose Meadham y Tyranissh. Con el final de la campaña a la vista, tienes que eliminar al menos a uno de ellos durante este capítulo. No debería ser demasiado difícil: todos estos enemigos están en Calcuta. ¡Todo lo que debe hacer el Guardián es enfrentarlos cara a cara con los héroes y buscar una excusa!

Pruebas de juego

Un grupo de héroes trató de intimidar a Blyth para que les diera los detalles sobre Kumtekar y la Corona de la Cobra. Al fallar, uno de los héroes lo amenazó físicamente; al forzar la tirada, falló de nuevo. Como consecuencia, cuando los héroes se fueron, Blyth contactó con Joshua Meadham en su hotel para decirle que no le gustaba que enviase rufianes para amenazarlo. Cuando Blyth describió a los rufianes en cuestión, Meadham pudo confirmar que los héroes estaban en Calcuta y, en consecuencia, envió a Canning para encargarse de ellos.

Reyerta en la recepción

Joshua Meadham se encuentra en el mostrador de la recepción del hotel fingiendo paciencia, cuando una mujer joven toca una campana para que acuda el conserje. Meadham mira a su alrededor en el vestíbulo y sus ojos se encuentran con los de uno de los héroes.

—*¡Tú!* —brama, señalando con un dedo nudoso en su dirección.

Lo siguiente que ve el héroe es la ominosa figura de Canning salir corriendo como un perro del lado de Meadham. Canning es una enorme mole humana, cuya fuerza imparable fluye a través del piso del vestíbulo. Botones y maletas salen volando de su camino, mientras que un caballero que hace una pausa para encender su pipa es arrojado al suelo. Canning se acerca con una mano parecida a una losa para agarrar al héroe.

Canning desata toda su fuerza para golpear a los héroes con dureza. Es el tipo de adversario que aparece en las películas: una montaña de hombre, que permanece inmóvil cuando se le golpea y se limita a fruncir el ceño y parecer ofendido antes de responder. Claro que, ¡puede que no ocurra lo mismo si el golpe proviene de un héroe! Asegúrate de que utiliza su ataque de lengüetazo de forma adecuada (ver **Apéndice A**, página 238) para paralizar y atraer a los enemigos a su alcance. Otros PNJ en la escena se pueden usar como elementos del escenario para enfatizar el poder de Canning. El personal del hotel podría intentar contenerlo; seis personas saltan sobre él y solo consiguen salir despedidas como muñecas de trapo. No es necesario hacer tiradas de dados para el combate entre los PNJ, ya que puedes limitarte a narrar lo que parezca más dramático. Haz un buen uso de los accesorios: candelabros para columpiarse, sillas para saltar, alfombras de las que tirar para que las personas se caigan, paraguas usados como armas improvisadas, etc.

Meadham tiene preparado su hechizo de Encantar carne (ver **Apéndice A**, página 237); no duda en usar la magia contra los héroes. Hasta ese momento debería haber sido retratado como un viejo anciano que depende de Canning para su protección. Ahora esta presunción desaparece a medida que desata sus propios poderes de artista marcial. De repente pasa a la acción como un actor joven que hubiera estado interpretando el papel de anciano.

Recuerda aprovechar sus dos ataques cada asalto. Es probable que actúe primero con su DES 97, a menos que alguien tenga un arma preparada. Sus ataques deberían describirse como acrobáticos: patadas voladoras, saltos, volteretas hacia atrás, rodar por el suelo, ¡se mueve como un maestro de kung-fu!

Cuando uno de los dos haya sido eliminado, el otro puede optar por huir a discreción del Guardián. Opcionalmente, si los héroes sufren daños hasta el punto de perder el conocimiento, o de parecer muertos y recuperarse usando Suerte, pueden acabar amordazados y atados a merced de sus captores. Esto debería proporcionar la oportunidad perfecta para que su enemigo les explique su plan, ¡justo antes de liberarse y escapar!

Encuentro con Rose Meadham

Rose planea irse de Calcuta, suponiendo que sus matones no capturen a Vikmatji en la **Escena inicial** (página 192) y que no haya ocurrido nada que la haga cambiar de opinión. Tiene otras cosas que ver en otras partes del mundo. El último premio está más allá de la Isla de la Serpiente y aunque ese lugar representa un desafío, al menos es uno al que puede enfrentarse, no como el interminable juego del gato y el ratón en Calcuta.

Rose viaja con un Dispositivo Haftorang (ver **Apéndice B**, página 252). Puede concertar una reunión con los héroes dependiendo de su relación, si la tienen. En la reunión se presenta a sí misma como la parte agraviada, vilipendiando a su padre y animando a los héroes a aliarse con ella. En su intento de atraer a los héroes a su bando, comparte todo lo que sabe de los planes que tiene Caduceo de usar un virus diseñado para esclavizar a la raza humana. Les enseña un documento preparado por uno de sus analistas (**Ayuda de juego: Calcuta 6**, página 199) a modo de evidencia, aunque se disculpa por la mala gramática y presentación. «La buena ayuda es muy difícil de encontrar», suspira.

También entrega a los héroes un Dispositivo Haftorang para asegurarse de que el plan de Caduceo es detenido y les instruye en su uso. Miente a los héroes, diciendo que la explosión tiene un rango corto y que se puede configurar para detonar con un retardo de hasta un día entero. De hecho, la caja es muy parecida a la que han visto en Borneo Septentrional (ver **Capítulo 3: Borneo Septentrional**, página 77), aunque Rose probablemente no sepa que los héroes han tenido contacto previo con un dispositivo de este tipo. En realidad, el mecanismo de retardo está calibrado en minutos, no en horas, y si detonara, destruiría la mitad de Calcuta. Una vez Rose deja el Dispositivo Haftorang en manos de los héroes, abandona la India para siempre.

Si esta reunión no tiene lugar en tu partida, haz lo posible para que el Dispositivo Haftorang caiga en manos de los héroes, ya que puede ser su salvación cuando lleguen a Mu. Rose y su equipo se quedan en el Hotel Fairlawn. Si los héroes irrumpen en la habitación de Rose, el dispositivo y la **Ayuda de juego: Calcuta 6** pueden estar convenientemente situados para que los encuentren. Rose podría dejar la caja preparada para explotar antes de salir de Calcuta, pero espera manipular con su engaño a un agente humano para asegurar que se alcanza el objetivo, así como potencialmente aniquilar a los héroes antes de que puedan interferir más con sus planes.

Si es improbable que ocurra lo anterior, Joshua Meadham podría traer un dispositivo similar consigo y dejarlo en su habitación de hotel para que los héroes lo encuentren. Por lo tanto, los héroes tendrán un dispositivo muy útil cuando viajen a Mu en el **Capítulo 9**.

Pruebas de juego

Canning estuvo a punto de ser la ruina de un grupo de héroes. Estos habían encontrado y matado a Joshua Meadham, a quien descubrieron registrando su habitación de hotel, y como resultado acabaron ensangrentados y magullados. Entonces salieron al pasillo y se encontraron con Canning, que sintió una rabia asesina al ver el cadáver de su amo.

Como se trataba de una pelea cuerpo a cuerpo en un lugar cerrado, fue difícil para los héroes usar armas de fuego. La primera vez que una de ellos apuntó con un arma, el Guardián le recordó que disparando contra una pelea cuerpo a cuerpo corría el riesgo de pegar un tiro a uno de sus compañeros y, en consecuencia, decidió ser cautelosa. Como resultado, Canning incapacitó a tres de los cuatro héroes casi de inmediato. El último hombre solo sobrevivió gastando Suerte para permanecer consciente mientras disparaba a Canning en el pecho con el último cartucho de su escopeta recortada. Esto fue lo más cerca que estuvieron los héroes de ser aniquilados en el transcurso de la campaña.

Encuentro casual en el salón de té Willard

El salón de té Willard es un lugar anticuado. Se sirve té en tazas y platillos de porcelana sobre manteles de guinga. A cualquiera hora del día que se visite, siempre parece que en algún lugar un reloj de chimenea está señalando suavemente la hora del té a las 4 en punto. No es necesario hacer una tirada de **Descubrir** para que uno de los héroes detecte a un caballero desplomado sobre una de las sillas de cuero en una esquina en penumbra. Es un hombre indio que usa gafas oscuras, lleva el cuello levantado y está leyendo un periódico que baja para escudriñar a las personas en el salón de té. Hay algo obviamente curioso en él; los héroes tienen la sensación de haberlo visto antes en algún sitio. Una tirada de **Descubrir** con éxito identifica inmediatamente al hombre misterioso como Vikmatji.

Vikmatji teme por su vida y puede intentar huir si se enfrentan a él. Podría tener lugar una persecución, pero como Vikmatji está cansado y sobreexcitado, falla automáticamente la tirada inicial de velocidad (CON) y reduce su movimiento en 1 punto, con lo que

Tenemos más noticias de nuestros espías y adivinos. No todas son buenas. Espero que esto no le haga enojar, o si lo hace, que sea con nuestros enemigos. Merecen toda su ira.

Ssulithan y sus ~~ttoroness cobardes~~ lacayos van tras el rastro de la Corona de la Cobra. Piensan que está en la India. Nuestros adivinos dicen que está en Atlantis, pero están equivocados. Eso sería malo porque no sabemos dónde está Atlantis. Si está en la India, podemos intentar encontrarla, pero la India es un lugar grande. Se lo haremos saber cuando la encontremos.

Si Ssulithan y sus feos secuaces encuentran la Corona de la Cobra, tal vez puedan llegar a Mu sin ser devorados. Sabemos por el ataque en la mansión de Connecticut que su portal ha convertido a muchos de ellos en estatuas de cuero. El portal que tienen en la ~~ta de Quesadilla Grand~~ Isla de la Serpiente también mata a muchos de ellos, pero son devorados por algo grande. Creemos que quieren la Corona de la Cobra para controlar a esa cosa grande que se los come. Nosotros queremos arrebatarles la Corona de la Cobra para poder usar el portal e ir a Mu sin ser devorados.

~~Uno de los subordinados de nuestro enemigo recibe mucha información de la Durmiente cuando la tienen en su sótano. Dice que el Dispositivo del Fin del Mundo todavía está allí y que hace lo que queremos que haga. Si podemos llegar hasta él y funciona como dicen los viejos libros, podemos usarlo para matar a todos nuestros enemigos.~~

Si nuestros enemigos en Caduceo llegan a la Ciudadela primero, pensamos que harán muchas moscas mordedoras y más de su enfermedad que hace a los humanos más estúpidos y más débiles y luego ponen la enfermedad en las moscas y ponen las moscas en esferas de transporte y las envían por todo el mundo para morder a todas las personas. ~~¿Es tan malo si lo hacen? Tal vez las personas más estúpidas son más fáciles de matar~~. Tenemos agentes en Santos (que es un lugar en Brasil) listos para ir a la Isla de la Serpiente cuando nuestros enemigos lo hagan seguro. Le haremos saber cuándo es seguro. Si obtenemos la Corona de la Cobra primero, seremos los que lo hagan seguro, pero será usted quien lo haga, así que no necesita que le diga cuándo es seguro. Se lo diré de todos modos.



es más fácil de atrapar. Por lo demás, los héroes que actúen rápidamente pueden usar **Sigilo** o una distracción para saltar sobre él.

Vikmatji está desesperado y acepta cualquier trato que le ofrezcan los héroes. Si parecen amistosos, intenta congraciarse con ellos y unirse al grupo creyendo que tienen más posibilidades de sobrevivir unidos. Vikmatji conoce la ubicación de la Corona de la Cobra y divulgará la información si siente que sus nuevos amigos darán la cara por él.

Tyranissh y la secta

Mientras que la serpiente representa el mal en la visión judeocristiana, en las antiguas religiones africana, egipcia e india se la considera generalmente como un símbolo positivo que representa la fuerza de la vida creadora de la Diosa de la Tierra.

La verdadera Corona de la Cobra ha estado en manos de una secta religiosa de Calcuta que la venera como un artefacto sagrado, pero que no conoce su historia o poder por completo. Vikmatji y Taylor descubrieron el paradero del artefacto y Tyranissh extrajo suficientes pistas de ellos para deducir su ubicación.

La Corona de la Cobra se encuentra en un templo dedicado a Mansa Devi, una popular diosa hindú de las serpientes. Es venerada principalmente en la región de Bengala, aunque hay templos dedicados a ella en toda la India. Se cree que Mansa Devi responde a los deseos de sus devotos sinceros y los peticionarios le llevan ofrendas de cocos, frutas, guirnaldas y varitas de incienso. Su estatua en el templo representa a la diosa luciendo una corona, y a su hijo pequeño, Astika, sentado en su regazo. La corona que lleva la estatua se asemeja a la Corona de la Cobra, pero es parte del mismo material que la estatua y no tiene poder.

El templo está ubicado junto al canal de Adi Ganga, cerca de un kilómetro y medio al sur del centro de Calcuta. En el pasado era el curso principal del río Hooghly que conducía al Ganges, pero ahora es poco más que una alcantarilla abierta. El templo cuenta con pilares blancos ornamentados en el exterior y escalones blancos que conducen a la puerta de entrada. El interior está lleno de estatuas, algunas de metal liso y otras pintadas con colores brillantes. La Corona de la Cobra se mantiene encerrada en una habitación subterránea. Los devotos de Mansa Devi creen que solo los dioses deben usar la Corona de la Cobra y que significa la muerte segura para un mortal que se la coloque en la cabeza.

Tyranissh se ha arriesgado visitando sectas religiosas por toda Calcuta en busca de la Corona de la Cobra. Su *modus operandi* es secuestrar a un miembro de la secta y someterlo a su magia, preguntándole primero y después adoptando su apariencia. Tyranissh descarta a su objetivo condenado, dejándolo vagar por las calles hasta que se desintegra en polvo, un efecto secundario de su hechizo Imitar apariencia (ver **Apéndice A**, página 242). A través de una combinación de serendipia y concentrar su atención en las sectas que reverencian a las serpientes, Tyranissh acierta de lleno con el templo. Disfrazada como el devoto Kiran Kapoor, entra al templo de Mansa Devi con facilidad. Tras hacer algunas preguntas, no tarda en encontrar la Corona de la Cobra y se la queda. Cualquier oposición es despachada con su magia, permitiéndole salir del templo con celeridad.

Este acontecimiento debería coincidir con la visita de los héroes al mismo templo. Cuando llegan, descubren que Tyranissh se ha ido recientemente con la Corona. El templo está patas arriba, con varios devotos muertos y moribundos. Es poco probable que los miembros quieran decir nada a los héroes en su estado de angustia, aunque una tirada de **Charlatanería**, **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión** con éxito los anima a hablar: un devoto del templo llamado Kiran Kapoor llegó hace una hora y se dirigió directamente a las habitaciones que hay por debajo del edificio. Kapoor salió poco tiempo después, tras robar la corona de Mansa Devi (la Corona de la Cobra). El devoto cuenta que escuchó gritos y corrió a ver qué pasaba, pero ya era tarde para impedir el robo.

Si los héroes inspeccionan los cadáveres y los moribundos, descubren que muchos de ellos están terriblemente heridos: tienen ampollas supurantes en la piel y sus ojos están nublados con sangre, evidencias de que Tyranissh ha usado el hechizo Atormentar.

Cuando los héroes se disponen a marcharse, una curiosa figura se acerca a ellos. Los devotos claman que es Kiran Kapoor, el asesino que trajo la muerte al templo. Se ve claramente que le ocurre algo malo. Cuando extiende una mano hacia el templo, una nube de polvo cae de su brazo, como si las andrajosas ropas estuvieran sucias. En unos instantes se desmorona y cae a las puertas del templo, convirtiéndose en polvo que se mezcla con la tierra seca mientras es arrastrada por el viento. Si un héroe se acerca lo suficiente al moribundo, le oirá susurrar que ella se llevó su cara. Presenciar la desintegración de Kapoor produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Tyranissh abre el portal

Tyranissh, todavía bajo la forma robada de Kiran Kapoor, lleva la Corona de la Cobra a la parte oriental más pobre de Calcuta. Sube al techo de un edificio de tres pisos usando su habilidad para trepar paredes como un geco y atrae la atención de las personas presentes en la calle. No tarda en reunirse una multitud. Tyranissh usa un espectáculo de magia y oratoria para seducir a las personas, como hizo hace mucho tiempo para impresionar a su propia gente. El mercado se llena con un número cada vez mayor de personas ansiosas por ver lo que está pasando.

Tyranissh se pone la Corona de la Cobra y la multitud estalla en gritos y vítores cuando un maravilloso anillo de luz aparece en el aire por encima de ellos. El anillo de luz de unos 50 metros de diámetro se encuentra a la misma cota que Tyranissh en posición horizontal. La multitud se queda en silencio y lo único que se puede escuchar es un agudo gemido ululante que proviene del anillo sobre sus cabezas.

La multitud avanza lentamente, presionando, trepando por encima de los demás. En algún momento se hace evidente a los observadores que sus miembros se están fusionando en enormes masas amorfas, cada una compuesta por varios cientos de personas. La carne se derrite y se mezcla, los huesos explotan y se dislocan, y el pelo y los dientes flotan hasta la superficie endureciéndose en un caparazón. El proceso lleva varios minutos. Al poco, la multitud se ha transformado en seis enormes bestias parecidas a lagartos, que se detienen en la plaza levantando la mirada hacia el círculo de luz. Presenciar esta transformación produce una pérdida de 1D3/2D10 Puntos de Cordura.

Tyranissh continúa su canto a lo largo de todo el proceso y usa su magia para transformar a la multitud en recipientes físicos listos para contener los monstruos incorpóreos (**Lloigor**, ver la página 203) que habitan dentro del círculo de luz que es el portal a Mu. Estos espíritus guardianes son extraídos del círculo de luz por la magia de Tyranissh y luego atrapados dentro de las abominaciones físicas de debajo. El aire está lleno de terribles gritos que combinan las voces de miles de seres humanos torturados con la angustia de seis lloigor locos. Mientras Tyranissh recita, se quita su disfraz humano para revelar la gloria completa de su verdadera forma de mujer serpiente.

Una vez completa la ceremonia, Tyranissh salta encima del lloigor más cercano, usando el poder de la Corona de la Cobra para dominar y controlar su nuevo corcel. Los cinco Lloigor restantes se desbocan por los barrios marginales de Calcuta, aplastando a todo el que se cruza en su camino.

Las entidades incorpóreas atrapadas dentro de cada una de las cinco bestias desbocadas se liberan de sus conchas carnosas en unas pocas horas, dejando un montón de retorcidos cadáveres hediondos pudriéndose. Los lloigor penetran entonces bajo tierra, donde se alimentan de la energía psíquica de aquellos que habitan cerca, maldiciendo el área para las generaciones venideras o hasta que los monstruos sean expulsados.

Tyranissh esperaba ser capaz de atravesar el portal a Mu en cuanto los lloigor que lo protegían fuesen alejados. Si bien su magia era lo suficientemente potente como para debilitar el portal y expulsar a los lloigor, carecía del poder para abrirlo completamente; como consecuencia, no puede acceder a Mu. Sabe que debe viajar físicamente a la Isla de la Serpiente (ver **Capítulo 8**) y pasar a través del portal que hay allí. Tyranissh se dirige con esta idea hacia los muelles del río Hooghly y se hace con el control de un gran buque de carga, zarpando hacia el Atlántico Sur.

Todos los acontecimientos descritos más arriba se presentan sin intervención de los héroes. Las noticias de Tyranissh y su multitud de seguidores se extienden rápidamente a través de Calcuta, noticias que llegarán a los héroes, que estarán cerca si visitaron el templo de Mansa Devi. El Guardián debería hacer coincidir los acontecimientos para que los héroes lleguen cuando la multitud se está concentrando en la plaza, justo antes de que Tyranissh abra el anillo de luz. Llegar hasta Tyranissh debería ser un desafío debido a la densidad de la multitud y su animosidad hacia cualquiera que quiera hacer daño a la hechicera. A medida que la gente comienza a fundirse, los héroes deberían tener tiempo suficiente para trepar o correr dentro del edificio y llegar hasta Tyranissh; pide tiradas de **Trepar**, **DES**, etc., según corresponda.

A menos que los héroes puedan intervenir de alguna manera (hiriendo gravemente o matando a Tyranissh), el portal a Mu ya no estará protegido por los lloigor, lo que deja el camino abierto para que cualquiera pueda usar el portal de la Isla de la Serpiente. Por lo tanto, comienza una carrera para llegar a la Ciudadela en Mu (ver **Capítulo 9**).

Enfrentamiento en el aeropuerto Dum Dum

El aeropuerto Dum Dum, situado a 18 kilómetros del centro de la ciudad, es relativamente básico en comparación con los aeropuertos a los que están acostumbrados los héroes. Los aviones KLM (holandeses) que vuelan desde Ámsterdam a Yakarta, hacen escala en Calcuta desde 1924. Imperial Airways (británica) también ha comenzado a comercializar vuelos desde Londres a Australia vía Calcuta desde hace poco.

Hay varios sucesos y decisiones que pueden conducir a los héroes a un enfrentamiento en el aeropuerto:

- Los héroes pueden optar por seguir a Rose Meadham hasta el aeropuerto cuando trate de dejar la India.
- Si Tyranissh logra salir de la India con la Corona de la Cobra, Joshua Meadham se dirige rápidamente hacia allí.
- Si los héroes obtienen la corona, pueden tratar de irse a través del aeropuerto y acabar enfrentándose allí a Joshua Meadham.

Un aeropuerto es un gran escenario para una escena de acción que presenta muchos accesorios y juguetes para el Guardián: tanques de combustible de aviación, aviones rodando, aterrizando o preparándose para el despegue, hélices masivas, un ruido abrumador, etc.

Si todavía tienes a los tres adversarios (Tyranissh, Rose y Joshua Meadham) en juego, esta escena final ofrece una última oportunidad para forzar un enfrentamiento donde una de las facciones enemigas pueda ser eliminada. Lo que sigue asume que Joshua Meadham y Canning sobrevivieron a los encuentros anteriores. Como Guardián, eres libre de usar los elementos presentados aquí, adaptándolos a tu historia y a las elecciones de los jugadores.

Un gran hangar para aviones tiene las puertas abiertas frente a una pista de hormigón ardiente bajo el sol. Aquí y allá brotan brotes verdes en muchas grietas del hormigón. Ingenieros y obreros trabajan bajo el techo de zinc del hangar, mientras el responsable de circulación permanece ocioso frente a un gran avión de doble hélice que se encuentra en la pista con los motores encendidos al tiempo que el

piloto lleva a cabo controles de seguridad de última hora. El avión está adornado en un costado con el logo de Caduceo. Canning y Joshua Meadham están sentados en sus asientos dentro del avión, junto con el piloto y el copiloto, esperando el despegue.

Si los héroes se acercan al avión de Caduceo, el responsable de circulación intenta alejarlos, gesticulando para que retrocedan. El piloto malinterpreta los movimientos de la mano con la señal para el despegue y comienza a dirigir el avión hacia la pista durante 3 asaltos. Luego gira y acelera durante 6 asaltos para el despegue. Cualquier héroe que desee correr y subir a bordo del avión rodante debe hacer una tirada de **Saltar** o **Trepar** con éxito. Los que intentan subir a bordo durante los primeros 3 asaltos en que acelera para el despegue añaden un dado de penalización a la tirada, que aumenta a dos dados de penalización en los 3 últimos asaltos.

Asaltos	Avión	Acción del héroe
1-3	El avión rueda hacia la pista	—
4-6	El avión comienza a acelerar	Un dado de penalización para trepar/saltar dentro
7-9	El avión acelera para despegar	Dos dados de penalización para trepar/saltar dentro
10	El avión despega	¡Demasiado tarde!

La puerta de la cabina está lógicamente cerrada, pero un héroe que haya tenido éxito trepando o saltando a bordo puede abrirla en el siguiente asalto. Joshua Meadham ordena al piloto ignorar a los intrusos y despegar de inmediato. El avión despega según la secuencia de tiempo detallada más arriba, a menos que los héroes intervengan.

Canning será el primero en desabrocharse el cinturón y enfrentarse a cualquier intruso, mientras que Joshua Meadham se mantiene detrás, listo para desatar ataques mágicos desde lejos. El piloto y el copiloto hacen todo lo posible para hacer despegar el avión mientras continúa la pelea. Si el piloto y el copiloto quedan incapacitados, el avión se tambalea y comienza a caer en picado, en una escena que recuerda el inicio del capítulo de Borneo Septentrional. Si un héroe toma los controles, una tirada de **Pilotar (Aeronave)** con éxito puede aterrizar el avión de forma segura; fallar en una tirada forzada de Pilotar inflige 4D10 puntos de daño a todos los ocupantes cuando el avión toma tierra estrellándose contra los árboles. El daño se reduce a la mitad para cualquiera que tenga abrochado el cinturón.

Si los héroes tienen éxito, descubrirán documentos en el maletín de Joshua Meadham que revelan que su siguiente destino es Santos, a través de São Paulo, Brasil. Esta información también se deduce del plan de vuelo del piloto en la cabina.

Conclusión

Este capítulo debe finalizar con dos resultados clave. Primero, la eliminación de uno o dos de los adversarios de los héroes (Joshua Meadham, Rose Meadham o Tyranissh), y segundo, alguien debería escapar de la India con la Corona de la Cobra: podrían ser los héroes o cualquiera de los adversarios restantes, muy probablemente Tyranissh. Más allá de eso, todo puede ocurrir.

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Permitir que el Dispositivo Haftorang explote en un área poblada: –1D8 Puntos de Cordura.
- Asegurar que la Corona de la Cobra no permanezca en manos enemigas: +1D6 Puntos de Cordura.
- Eliminar a Tyranissh, Rose o Joshua Meadham: +1D8 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Nota: *Los perfiles para los PNJ clave se pueden encontrar en el* **Apéndice A***:*

- *Tyranissh, página 242.*
- *Rose Meadham, página 241.*
- *Joshua Meadham, página 237.*
- *Canning, página 238.*

Tulsidas Vikmatji,

29 años, explorador educado en Cambridge

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 55	**DES** 70	**INT** 90
APA 75	**POD** 70	**EDU** 90	**COR** 70	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** 70

Combate

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 45%, Descubrir 50%, Historia 80%, Saltar 40%, Sigilo 40%, Trepar 50%.

Idiomas: Griego 20%, hindi (propio) 90%, inglés 70%, latín 30%.

Bhushan Kumar,

38 años, policía

FUE 60	**CON** 50	**TAM** 60	**DES** 50	**INT** 55
APA 45	**POD** 40	**EDU** 50	**COR** 40	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3, o porra 1D6

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Derecho 50%, Descubrir 40%, Psicología 40%.

Idiomas: Bengalí 40%, hindi (propio) 60%, inglés 30%.

Matones de Rose Meadham,

hombres serpiente secuaces

Rose va acompañada de seis secuaces en Calcuta. Todos son hombres serpiente con apariencia humana que han usado el hechizo Imitar apariencia. El clima de Calcuta se adapta a la perfección a su metabolismo de reptil. A pesar de que están vestidos con trajes elegantes, no sudan.

FUE 70	**CON** 70	**TAM** 70	**DES** 70	**INT** 70
APA 40	**POD** 60	**EDU** —	**COR** —	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Mordisco 40% (20/8), daño 1D8 + veneno

Pistola lanzallamas 60% (30/12), daño 1D10 (ver **Apéndice B**, página 254)

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: 1 punto de escamas.

Hechizos: Imitar apariencia.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 30%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Saltar 40%, Sigilo 30%, Trepar 60%.

Idiomas: Inglés 50%.

Lloigor,

guardianes enloquecidos en forma física

Estos enormes monstruos son parodias de su raza, torturados y distorsionados por milenios de confinamiento, atrapados en el portal entre la Tierra y Mu. Una vez extraídos de su prisión por Tyranissh, se ven forzados a ocupar formas físicas hechas de cientos de cuerpos de humanos fusionados, retorcidos en forma de lagartos gigantes. En combate luchan de una manera frenética e impredecible que responde a su habilidad, más alta de lo habitual.

Estas retorcidas parodias no tienen acceso a la capacidad de efectos de telequinesia usual de su raza, como tampoco poseen el control requerido para utilizar el ataque de vórtice (ver la página 307 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*); en cambio, producen un efecto similar al morir. En ese momento, el lloigor estalla con el sonido del trueno e inflige 1D100 puntos de daño a todo lo que se encuentra dentro de un radio de 5 metros, ya que los fragmentos de huesos y carne vuelan en todas las direcciones.

FUE 200	**CON** 140	**TAM** 250	**DES** 60	**INT** 20
APA —	**POD** 70	**EDU** —	**COR** —	**PV** 39
BD: +5D6	**Corp.:** 6	**Mov:** 7/3*	**PM:** 14	**Suerte:** 0

** Movimiento 3 a través de la piedra cuando es inmaterial.*

Combate

Ataques por asalto: 2 (mordisco, zarpazo)

Pelear 70% (35/14), daño 1D6+5D6

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 8 puntos de pellejo.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un lloigor produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.



MWM

CAPÍTULO 8

LA ISLA DE LA SERPIENTE

«Serpientes. ¿Por qué tienen que ser serpientes?».

—Indiana Jones, *En busca del arca perdida*

La muerte se esconde tras cada sombra

Este capítulo es el preludio del momento culminante de la campaña, donde los héroes intentan llegar hasta la isla que pasa por ser la más peligrosa del sur del Atlántico. Se enfrentarán a un clima tormentoso, una serpiente de mar gigante y miles de serpientes mortales. Para llegar a la isla se las verán con sus antiguos aliados de Caduceo, que no dudarán en usar su abyecta magia negra para destruirlos.

Una vez en la isla, los héroes se enfrentarán a un portal inestable que conduce a Mu, custodiado por hombres serpiente armados, y puede que a la desagradable sorpresa que aguarda al otro lado. Después de todo esto, empezarán los verdaderos problemas...

Trasfondo

Caduceo ha pasado mucho tiempo tratando de abrir un portal estable hacia Mu para ejecutar la última parte de su plan. Ha calculado que el punto más cercano a la actual ubicación ultraterrestre de Mu es la *Ilha da Queimada Grande*, también conocida como la Isla de la Serpiente, frente a la costa de Brasil.

La Noche Interior ha esperado a que Caduceo crease un portal estable y eliminase a los monstruosos lloigor guardianes para actuar de inmediato y hacerse con el control. Si aún está viva, Tyranissh también está preparada para usar el portal. Todas las facciones están listas para converger en la Isla de la Serpiente y pasar a la dimensión oculta donde se encuentra confinado Mu.

Vías de llegada

Suponiendo que los héroes son agentes independientes a estas alturas de la campaña, deberían haber encontrado la **Ayuda de juego: Nueva York 3** (ver **Capítulo 2: Nueva York**) o recibir esta información de un topo dentro de Caduceo, que los dirige a Santos (Brasil) y de ahí a la Isla de la Serpiente. Por otro lado, si los héroes están siguiendo a cualquiera de sus antagonistas, su camino debería llevarlos hasta aquí.

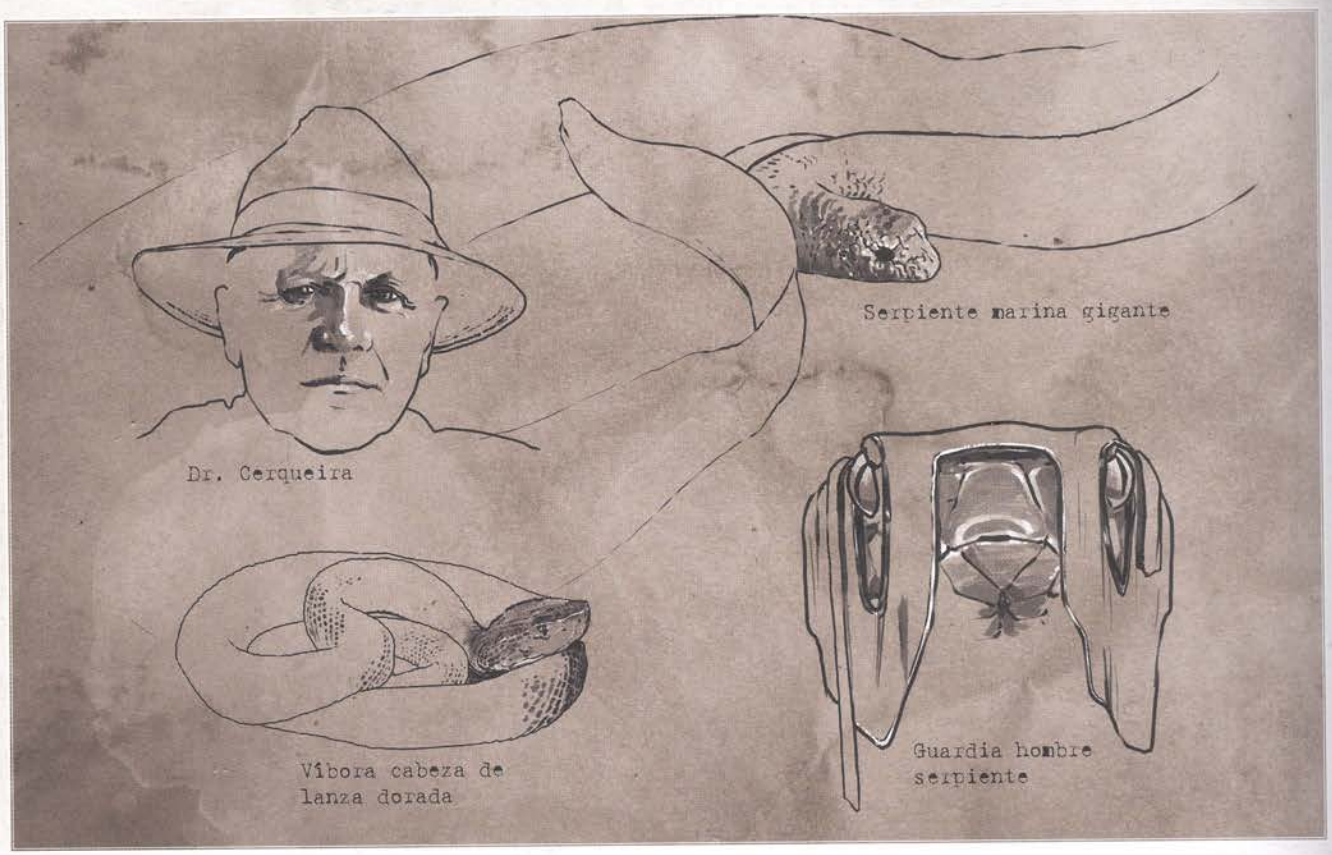
Es muy poco probable que los héroes sigan trabajando para Caduceo, pero si es el caso, el doctor Gonçalves los envía a la Isla de la Serpiente para reforzar la seguridad ante la posibilidad de un ataque de Tyranissh o de la Noche Interior. Si los héroes no muestran ninguna inclinación por investigar lo que está haciendo Caduceo una vez allí, un mal funcionamiento del portal puede transportarlos a Mu por accidente.

Si los héroes se han puesto del lado de la Noche Interior o de Tyranissh, cualquiera de estos bandos se llevará consigo a los héroes hasta la isla para mayor seguridad.

Una nota sobre el ritmo

Este capítulo incluye información de ayuda para el puerto de Santos, en caso de que los héroes quieran pasar algún tiempo explorándolo, a lo que no están en absoluto obligados. De hecho, los héroes podrían optar perfectamente por ignorar Santos y dirigirse directamente a la Isla de la Serpiente. El ritmo de la campaña se habrá acelerado considerablemente a estas alturas y el Guardián no debe ralentizar a los jugadores hambrientos de acción.

Por otro lado, si los jugadores quieren pasar algún tiempo explorando Santos, les esperan muchos peligros e intrigas.



Dramatis personae

Los perfiles de los siguientes PNJ se encuentran al final de este capítulo.

> **Nota:** *Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca, Rose Meadham y Tyranissh se detallan en el* **Apéndice A** *(página 236), ya que aparecen en múltiples capítulos.*

Doctor Sérgio Cerqueira, 43 años, jefe de la estación de Caduceo

El doctor Cerqueira es un lacayo humano de confianza y miembro de la secta de Yig que dirige una oficina de Caduceo ubicada en el puerto de Santos. La tarea principal de la oficina es ayudar con la distribución de la asistencia médica en Sudamérica, pero solo es una tapadera: la verdadera tarea de Cerqueira es organizar la logística necesaria para la operación en la Isla de la Serpiente. Cerqueira sabe que está ayudando a la organización a obtener el control sobre la tecnología antigua de los hombres serpiente en el perdido Mu y cree que dicha tecnología será aprovechada por Joshua Meadham para aplastar a sus enemigos de la Noche Interior. Además de ser un iniciado de Yig, el doctor Cerqueira es un hechicero moderadamente poderoso y puede ser quien ejecute el hechizo Espirales de Yig si los héroes ya han neutralizado al doctor Gonçalves.

El doctor Cerqueira es el contacto de Caduceo en Santos y paga generosamente a los lugareños para que lo mantengan bien informado de los asuntos de interés, como la llegada de los héroes. Con la llegada del doctor Gonçalves, Cerqueira deja que se encargue del enfrentamiento con los héroes mientras se limita a recabar información. Si los héroes ya han liquidado a Gonçalves en un capítulo anterior o lo despachan temprano en este escenario, Cerqueira tendrá que evitar que alcancen la Isla de la Serpiente.

- **Descripción:** Un hombre corpulento, con cabello oscuro peinado hacia atrás y una barba recortada. Cerqueira suele vestir un traje color crema y un sombrero Panamá a juego. Fuma cigarrillos de olor penetrante, generalmente a través de una boquilla de marfil.
- **Rasgos:** El doctor Cerqueira es exigente con su apariencia y a ser posible evita ensuciarse el traje. Si su ropa se ensucia, la enjuaga con un pañuelo blanco mientras maldice venenosamente en portugués.
- **Ideas para la interpretación:** Hace muchas preguntas sobre la presencia de los héroes en Santos, tratando de averiguar si representan una amenaza para Caduceo y la operación en la Isla de la Serpiente.

Doctor Víctor Gomes Gonçalves. 54 años. hechicero y servidor fanático de Yig

Gonçalves toma la iniciativa para evitar que los héroes lleguen a la Isla de la Serpiente, usando la magia para incapacitar o matar a tantos como pueda. Si Gonçalves ha muerto o ha sido eliminado de algún modo por los héroes en un capítulo anterior, su papel es asumido por el doctor Cerqueira.

Consulta el **Apéndice A** en la página 239 para ver todos los detalles sobre el doctor Gonçalves.

El entorno

Santos es una próspera y moderna ciudad portuaria que ocupa parte de la isla de São Vicente, en la costa de Brasil. Se encuentra en el corazón de las operaciones comerciales del café de Brasil, y el dinero de las exportaciones ha atraído a gente de todo el país para trabajar aquí. El puerto recibe un intenso tráfico de embarcaciones comerciales que entran y salen regularmente. Una red de canales atraviesa la ciudad. Las redes de carretera y ferrocarril unen Santos con la ciudad de São Paulo, a unos 80 kilómetros hacia el interior.

Santos tiene un clima de selva tropical. Cada mes recibe aproximadamente 5 centímetros de lluvia. Hace calor durante todo el año y la temperatura varía de 23 a 28 °C.

Los héroes hallarán todas las comodidades de una ciudad moderna en Santos. El idioma local es el portugués, pero la naturaleza internacional del puerto implica que los héroes encontrarán a personas de todo el mundo, así como lugareños que hablan varios idiomas.

La Isla de la Serpiente

La *Ilha da Queimada Grande*, conocida coloquialmente como la Isla de la Serpiente, se encuentra a unos 160 kilómetros de la costa de Brasil y dentro de la jurisdicción brasileña. El puerto más cercano es Santos, cerca de la ciudad de São Paulo. La isla es una selva tropical de aproximadamente medio kilómetro cuadrado, con varios tipos de hábitats entre los que se incluyen bosques, planicies y zonas de matorral. El clima es bastante suave; las temperaturas raramente bajan de los 18 °C o aumentan por encima de los 22 °C.

La Isla de la Serpiente es el hogar de la víbora cabeza de lanza dorada, que no se encuentra en ningún otro lugar del mundo (ver el recuadro **La víbora cabeza de lanza dorada**). Hay miles de víboras en la isla, aproximadamente de una a cinco serpientes por metro cuadrado de tierra, dependiendo de las estimaciones que se admitan como válidas. Están bien camufladas entre la espesa maleza y la selva que cubren la mayor parte de la isla.

La única estructura artificial en la isla es un faro. La isla lleva deshabitada desde mediados de la década de 1920, cuando el último guardián del faro y su familia desaparecieron en circunstancias misteriosas. Abundan los rumores acerca de que fueron mordidos por las serpientes y sus cuerpos desaparecieron, ocultos bajo la espesa maleza o perdidos en el mar. No se ha realizado una búsqueda exhaustiva en la isla debido a los peligros involucrados. El faro lleva automatizado desde hace una década y las autoridades brasileñas envían un equipo de mantenimiento una vez al año para garantizar su buen funcionamiento.

Nombres brasileños

La mayoría de los nombres en Brasil siguen el patrón de un nombre propio seguido del apellido del padre y luego el apellido de la madre. Usa los siguientes ejemplos para cualquier PNJ menor que puedan encontrar los héroes.

Mujer: Giovanna Ferreira Santos, Carla Alves Cardoso, Giovanna Correia Souza, Júlia Sousa Cunha, Emilly Costa Barros, Isabelle Costa Araujo.

Hombre: Fábio Ribeiro Lima, Breno Souza Rodrigues, Carlos Barbosa Oliveira, Estevan Almeida Barbosa, Vitor Correia Melo, Mateus Cunha Pinto.

La isla tiene un interés especial para Caduceo después de determinar que se trata del punto más cercano a la anterior ubicación terrestre de Mu. Las interpretaciones previas del *Texto de R'lyeh* situaban a Mu en el océano Pacífico, cerca de R'lyeh. Después de correlacionar esta información con otras fuentes, así como de tener en cuenta el movimiento de la tectónica de placas en relación con el desprendimiento de la isla del mundo material, los estudiosos de Caduceo han situado su ubicación actual en el Atlántico Sur. Creen que el extremo norte de Mu está a menos de 160 kilómetros de la Isla de la Serpiente. Esta información es un secreto celosamente guardado dentro de Caduceo, pero los espías de la Noche Interior se lo han transmitido a Rose Meadham. Tyranissh fue capaz de usar la magia para conocer la importancia de la isla mientras estaba prisionera de Caduceo.

Los experimentos iniciales realizados por Caduceo han demostrado la hipótesis de que abrir un portal cerca de Mu permitirá a los hechiceros controlar el otro extremo de manera más fiable y evitar el tirón (letal) hacia Ghatanothoa (ver **Capítulo 9: Mu**). De esa forma, los exitosos resultados de los científicos superan el principal escollo del plan de Caduceo, pero también proporcionan un medio para que la Noche Interior y Tyranissh se acerquen a sus objetivos.

Caduceo estableció el primer portal estable el año pasado, pero lo cerró rápidamente cuando fue atravesado por un lloigor que mató a la mayoría del equipo de campo. Los intentos ulteriores han dado lugar a batallas campales entre los agentes de Caduceo y los lloigor, que hasta la fecha las han ganado todas. El portal está listo, pero es necesario que Joshua Meadham localice la Corona de la Cobra y se haga con ella, controlando así su capacidad para someter a los lloigor.

Escena inicial

No hay una escena de apertura prescrita para este capítulo, ya que los héroes pueden llegar a Santos por varios medios, ya sea por avión, barco o incluso utilizando la magia. Una vez que los héroes decidan dirigirse a Brasil para llegar a la Isla de la Serpiente, exhorta a los jugadores a actuar rápidamente, ya que cualquier retraso podría jugar a favor de Caduceo, así como de la Noche Interior y Tyranissh.

Si vuelan directamente desde Calcuta, mediante el **Enfrentamiento en el aeropuerto Dum Dum** (ver **Capítulo 7: Calcuta**, página 201), la distancia es de algo más de 15.000 kilómetros. Desde Nueva York la distancia es de poco más de 7.500 kilómetros en avión, o algo más de 4.000 millas náuticas si se viaja en barco. Describe la línea roja del viaje y comienza cuando los héroes llegan a Santos. Si quieres pasar directamente a la acción, la llegada de los héroes no pasará desapercibida a los mercenarios del doctor Cerqueira, que se camuflan fácilmente en el entorno, y será necesaria una tirada Difícil de **Descubrir** o **Psicología** para detectar sus intenciones. Si son descubiertos, la escena inicial puede ser una secuencia de persecución de los héroes tras un secuaz en la forma de un sospechoso joven.

Los posibles obstáculos para la persecución incluyen:

- Un grupo de niños jugando al fútbol en la calle (tirada de **Esquivar** para evitar chocar con un niño corriendo, o una tirada de **FUE** o **TAM** para apartar al niño del camino sin perder velocidad).
- Una pila de cajas vacías de madera (tirada para **Saltar** sobre ellas sin perder velocidad).
- Una estrecha calle lateral con cuerdas de tender la ropa extendidas (tirada de **DES** para agacharse y moverse a través de las cuerdas).
- Un camión que descarga sacos de café en un almacén, bloqueando la carretera (**Descubrir** para advertir que hay espacio suficiente para correr entre el parachoques delantero y la pared más cercana, o **DES** para pasar por debajo del camión).
- Un vendedor ambulante que empuja una carreta de pescado fresco en dirección al mercado (**Saltar** para saltar sobre el carrito o **FUE** para apartarlo del camino sin perder velocidad).
- Una turba de marineros visitantes enzarzados en una pelea a puñetazos (**Intimidar** para convencer a los marineros de que se quiten de en medio o **Combatir (pelea)** para abrirse paso a golpes).

Si el joven, conocido solo como Yago, es capturado y se le **Intimida** con éxito o es sobornado, cuenta de inmediato lo que sabe. Relata (chapurreando en inglés o en español) que le pagaron para esperar la llegada de los héroes, cuyos nombres y descripciones tiene en un pedazo de papel (en portugués), e informar de su llegada y paradero al hombre en la oficina de Caduceo en la Rua Euzébio de Queiroz, cerca de los muelles principales. Puede dar una breve descripción del doctor Cerqueira.

Si los héroes logran detectar e interrogar a Yago, el doctor Cerqueira se entera igualmente de su llegada, ya que ha pagado a más de un lugareño para vigilar a los héroes.

Dirigir este capítulo

Las razones más probables para que los héroes se detengan en Santos son alquilar una embarcación, repostar un hidroavión o aprender algo más sobre la Isla de la Serpiente antes de ir allí. Ver la sección **Llegada a la Isla de la Serpiente** (página 213) para más detalles sobre las complicaciones que pueden tener.

Algunos héroes querrán investigar la operación de Caduceo en el puerto para conocer mejor los peligros que les acechan en la isla (ver la sección **Las oficinas de Caduceo** para más detalles de lo que pueden encontrar).

Los héroes que solo quieran abastecerse de armas y otros suministros pueden hacerlo con mucha rapidez. Santos es un puerto internacional con una gran cantidad de lugares donde comprar lo que necesitan. La única restricción son los suministros de antídoto para la víbora cabeza de lanza dorada. Caduceo ha comprado todos los que había disponibles en la zona como forma de disuadir a los aspirantes a intrusos. La mayoría han sido destruidos, pero quedan algunos viales almacenados en las oficinas de Caduceo en Santos en caso de que se requiera enviar operativos humanos a la isla.

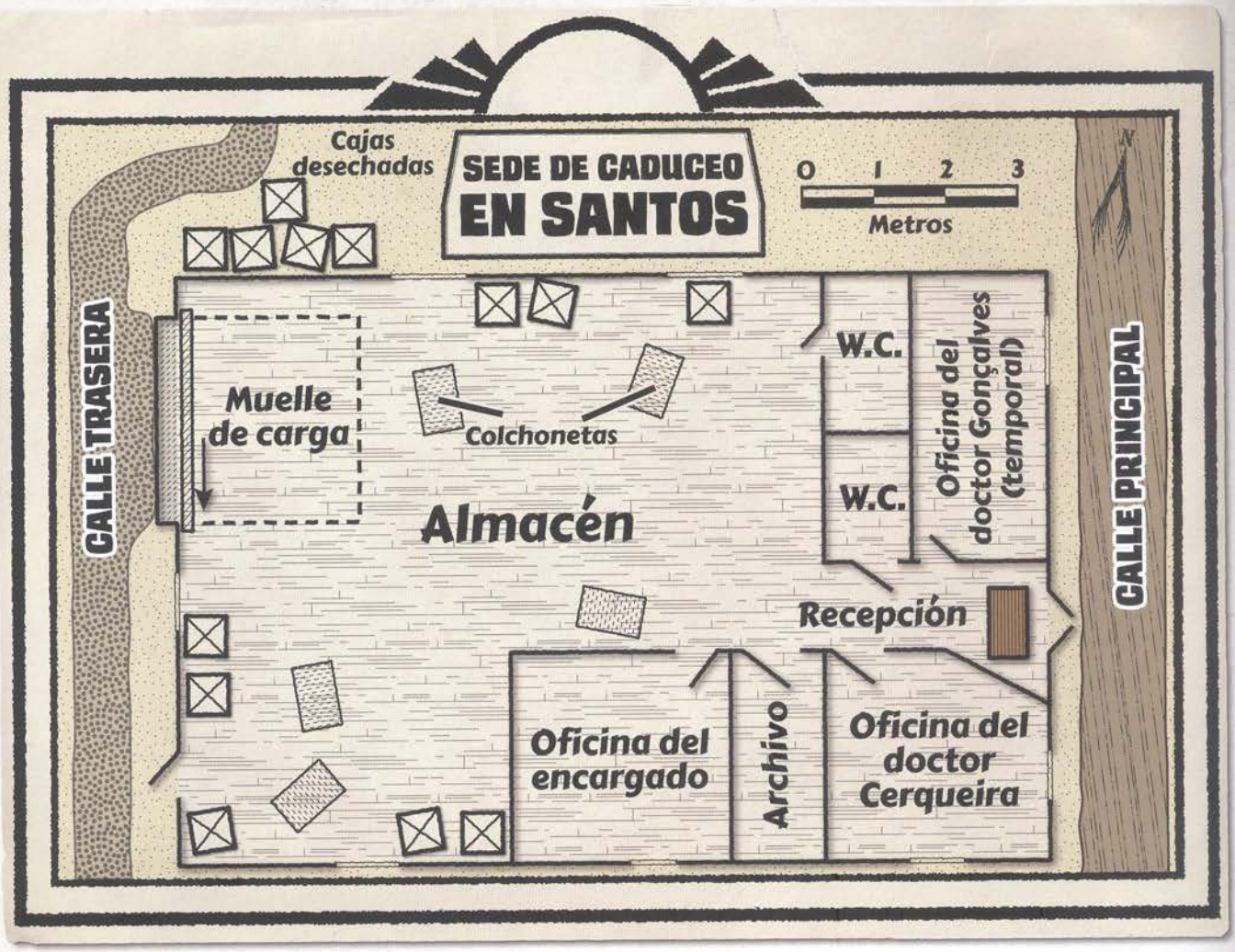
Rumores e información en el puerto de Santos

Si los héroes desean recabar información sobre la Isla de la Serpiente, Caduceo u otros asuntos relacionados, el Guardián pedirá tiradas apropiadas de habilidades interpersonales (**Charlatanería**, **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión**), dependiendo del enfoque usado. Cada tirada revelará una de las siguientes informaciones. Los héroes que fracasen en una tirada forzada llamarán la atención de uno de los informantes dispersos por el puerto a sueldo de Caduceo, que informará al doctor Cerqueira.

Los héroes que pregunten por temas neutrales, como la historia de la Isla de la Serpiente, no necesitan hacer ninguna tirada.

- El doctor Cerqueira de Caduceo ha pagado a varias personas de la ciudad para que le avisen si alguien intenta alquilar un bote para ir a la Isla de la Serpiente.
- El *Asclepio*, un buque de carga propiedad de Caduceo, se encuentra actualmente atracado en el puerto.
- Una organización de asistencia médica ha comprado todos los suministros de antídoto de la cabeza de lanza dorada.
- Una mujer estadounidense que llevaba un velo ha estado haciendo preguntas sobre Caduceo y la Isla de la Serpiente. No se la ha vuelto a ver desde hace días.


BRASIL
MUESTRA ÁREAS DE IMPORTANCIA PARA LAS OPERACIONES EN CURSO DE CADUCEO
COLOMBIA
VENEZUELA
GUAYANA BRITÁNICA
GUAYANA HOLANDESA
GUAYANA FRANCESA
PERÚ
BOLIVIA
PARAGUAY
REPÚBLICA DE ARGENTINA
URUGUAY
Bogotá
Cuzco
San Miguel
Euyuri
Rio Negro
Ayrão
Manãos
Obidos
Macapá
Connani
Bragança
Belem
Alcatare
R. Amazonas
Teffe
Olivença
R. Madeiera
R. Tapajoz
Piranhuacuara
S. João
Carolina
Caxias
Barras
Therezina
Ico
Crato
Oeiras
Olinda
Alagoas
Pernambuco
Arcajn
Maceio
Penedo
pto Nacional
Jacobina
Cachoeira
Bahia
Diamantino
Matto Grosso
Cuyaba
S. Luiz de Caderes
Pyrenopolis
Jannaria
Ilheos
Minas Novas
Diamantina
Ouro Preto
Victoria
Miranda
Porto Novo
Sao Paulo
Campinas
Santos
Nictheroy
Rio De Janeiro
Jatahy
Iguape
Curitiba
Pto Alegre
Pardo
0 200 400 600
100 300 500
N
El continente sudamericano, el recuadro se corresponde con el mapa principal
Ver recuadro A
Ver recuadro B
Recuadro B
Isla de la Serpiente
0 100 200
Metros
Portal
Faro
Recuadro A
Ciudad de Santos
0 1 2 3
Kilómetros
Casqueiro
Saboó
Centro
Paquetá
Vila Nova
Jabaquara
Vila Mathias
Encruzilhada
Campo Grande
SÃO VICENTE
SANTOS
Boa Vista
Boqueirão
Estuário
Embaré
parecida
Ponta Da Praia
Sede de Brasil
Muelles de Santos
PRAIA GRANDE
GUARUJÁ



Las oficinas de Caduceo

Caduceo tiene un conjunto de oficinas y un pequeño almacén en Santos, aparentemente para ayudar con la distribución de medicamentos en toda América del Sur e informar sobre los problemas de salud que afectan a la región. La verdad es que la organización adquirió las oficinas después de que sus investigadores comenzaran a sospechar la verdad sobre la ubicación de Mu, hace unos diez años. El doctor Cerqueira dirige la operación para Caduceo.

Las oficinas y el almacén están ubicados en una misma estructura de madera, situada en la Rua Euzébio de Queiroz, a unos cientos de metros de uno de los principales muelles de Santos. El logotipo de Caduceo aparece prominentemente en la fachada del edificio. Aunque hay un cartel de «cerrado» escrito en portugués e inglés en la puerta de entrada, cerrada con llave, las luces están encendidas en el interior y hay signos ocasionales de movimiento. Se puede ver a personas vigilando el edificio yendo y viniendo, aunque no con frecuencia. Entre dichas personas pueden estar Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca y el doctor Gonçalves, dependiendo de quién esté vivo, así como el doctor Cerqueira y sus mercenarios. Realizan una variedad de tareas que incluyen enviar telegramas, inspeccionar el *Asclepio* (ver más adelante) y organizar una nueva entrega de conejillos de indias.

El almacén se utiliza actualmente como cuartel para los hombres serpiente que se preparan para viajar a la Isla de la Serpiente; habrá doce de ellos descansando allí en todo momento. Hay algunas cajas de suministros médicos apiladas contra las paredes, pero la mayor parte del material se ha desechado y llevado a un callejón detrás del almacén para hacer sitio. Dos de las cajas contienen viales de antídoto de la víbora cabeza de lanza dorada. Dentro del almacén hay jaulas con roedores sobre algunas de las cajas restantes y algunos carpinchos corren libremente. Una serie de colchonetas se reparten por el suelo, muchas con fragmentos de muda de piel de serpiente encima, como una caspa demasiado grande. La habitación huele como la casa de reptiles de un zoológico.

Si los héroes pueden registrar la oficina del doctor Cerqueira, encontrarán (con una tirada de **Descubrir**) documentos con sus descripciones, así como fotografías. La nota que acompaña a los documentos pide al doctor que esté alerta ante la llegada de estas personas y que las mantenga bajo vigilancia. La nota termina diciendo que el doctor Gonçalves ha sido enviado a Santos para

asegurar que estos enemigos de Caduceo no puedan llegar a *Ilha da Queimada Grande*, y que el doctor Cerqueira debe proporcionarle la ayuda necesaria y todos los medios disponibles para garantizar que complete su misión.

En la oficina del doctor Cerqueira hay también un permiso de atraque para el *Asclepio* (indicando la ubicación actual de la nave), un mapa de la Isla de la Serpiente con el portal señalado y copias de las **Ayudas de juego 3**, **4**, **5** y **6** del **Capítulo 2: Nueva York** (ver las páginas 52-55) en una caja fuerte cerrada con llave. El doctor lleva la llave consigo en todo momento, pero la caja fuerte puede abrirse con una tirada de **Cerrajería** con éxito.

A menos que las acciones de los héroes hayan permitido a Joshua Meadham adelantar sus planes, el *Asclepio*, un carguero privado que pertenece a Caduceo, está atracado cerca. El plan de Joshua Meadham es usar el carguero para llevar un último grupo de hombres serpiente a la Isla de la Serpiente, junto con suministros esenciales, listos para viajar a Mu y tomar la Ciudadela. Si las circunstancias han cambiado, el *Asclepio* habrá sido abandonado o ya estará en la Isla de la Serpiente.

Peligros en Santos

El doctor Cerqueira tiene órdenes de vigilar a los héroes (se le han enviado descripciones y fotografías) y asegurarse de que no lleguen a la Isla de la Serpiente. Si el doctor Gonçalves sigue vivo, ha sido enviado y llega un día antes que los héroes para trabajar junto a Cerqueira en su localización y eliminación.

Ten en cuenta que la misión del doctor Gonçalves sigue en vigor incluso si Joshua Meadham ha muerto porque Caduceo quiere cumplir su plan. Frank De Luca también estará presente, ya que Gonçalves no conoce el alcance completo del plan de Caduceo para Mu, que solo ha sido confiadó a hombres serpiente. Además, si Caduceo sospecha que los héroes son responsables de la muerte de Joshua Meadham, el resto de los líderes querrá vengarse.

Aunque Cerqueira y Gonçalves son meros humanos, ambos son hechiceros bien versados en los Mitos y con acceso a hechizos desagradables. Gonçalves puede usar el Corazón de Yig y tres víboras aladas (ver **Apéndice B**, páginas 250-251).

Una vez que se ha localizado a los héroes, Gonçalves envía a un pilluelo llamado Diego Sousa para pasarles un mensaje en forma de una hoja de papel doblada con un símbolo extraño, parecido a un ojo, dibujado con tinta verde metálica. Cuando se mira, el ojo parece parpadear, produciendo una pérdida de 0/1 Puntos de Cordura. Quienes vean el símbolo pueden ser más tarde víctimas del hechizo Espirales de Yig (ver **Apéndice B** en la página 258).

Los héroes que hagan una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito pueden determinar el propósito del símbolo y saber que al verlo corren un peligro mortal. Este conocimiento también les permite darse cuenta de que solo están en peligro inmediato si proyectan una sombra. Los héroes tendrán que encontrar la forma de remediarlo como puedan. La solución obvia es esconderse en la oscuridad hasta acabar con Gonçalves, pero es posible idear algunas protecciones mágicas mediante el uso espontáneo de la habilidad **Mitos de Cthulhu**, que podría llegar a permitirles devolver el ataque al hechicero.

Entrar directamente a las oficinas de Caduceo

Un grupo particularmente descarado de héroes puede decidirse a entrar directamente en las oficinas de Caduceo y enfrentarse a quien se encuentre allí. Antes que nada, necesitarán atravesar una de las puertas exteriores, forzando un candado o convenciendo a alguien de dentro para que abra la puerta. Convencer a alguien del personal local de que ha habido un malentendido y de que los héroes todavía trabajan para Caduceo requeriría una tirada Difícil de **Charlatanería**, que aumenta a Extrema si Joshua Meadham ha muerto violentamente. Es imposible hacer la tirada para convencer al doctor Gonçalves.

Los intentos de intimidar no serán más fáciles, ya que hay doce hombres serpiente descansando en el almacén, listos para entrar rápidamente en las oficinas si hay un altercado. Los héroes deberán silenciar e **Intimidar** al doctor Cerqueira para evitar llamar la atención. Si fracasan, el doctor estará encantado de llevarse a los héroes vivos a la Isla de la Serpiente para usarlos como sacrificios, suponiendo que el doctor Gonçalves esté muerto u ocupado en otros asuntos.

> **Nota para el Guardián:** *Es posible que quieras utilizar la ayuda de juego del símbolo (***Ayuda de juego: Isla de la Serpiente 1***) doblado como un mensaje. Pasa el papel doblado a los jugadores cuyos héroes están presentes en la escena. Si alguno de los jugadores mira la imagen desplegada, su héroe será un objetivo válido del hechizo.*

Diego fue advertido de no mirar la nota, pero no pudo resistirse a hacerlo y será el primero en morir, retorciéndose y gritando de pánico mientras su sombra se enrolla a su alrededor y lo estrangula en el transcurso de tres asaltos, a menos que los héroes eviten que Gonçalves ejecute el hechizo. Si alguno de los héroes habla portugués o tienen un traductor, pueden persuadir a Diego para que describa al hombre que le dio la nota. Esto permite a los héroes identificar al culpable como el doctor Gonçalves. Si van al mercado de pescado en el muelle, donde Gonçalves contrató al niño, no encontrarán ni rastro de él porque se ha retirado a un cobertizo de almacenamiento cercano para ejecutar el hechizo en privado.

Los héroes que busquen activamente la fuente del hechizo por el área pueden intentar una tirada Difícil de **Escuchar** para oír los cánticos murmurados o una tirada Difícil de **Descubrir** para

Ayuda de juego: Isla de la Serpiente 1



detectar un extraño olor a incienso que viene del cobertizo. Dado el tamaño del área alrededor de los muelles, les llevará 1D6 asaltos acercarse lo suficiente. Si Gonçalves es interrumpido, detiene inmediatamente la ejecución del hechizo y se defiende con sus víboras aladas (ver **Apéndice B**, página 251).

Cuando se ejecuta el hechizo, la sombra de la primera persona que haya visto el símbolo cobra vida, desenrollándose en una masa de tentáculos prensiles que atenazan a la víctima con fuerza. Si el hechizo mata a la primera víctima y hay alguien más que haya visto el símbolo, Gonçalves pasa al siguiente objetivo, siempre y cuando tenga suficientes Puntos de Magia para hacerlo.

Pruebas de juego

Una heroína tuvo éxito en su tirada de **Mitos de Cthulhu** al ver el símbolo e inmediatamente comenzó a buscar un lugar oscuro. Cuando las espirales de sombra comenzaron a exprimir la vida de uno de sus compañeros, le convenció de que se escondiera debajo de un camión cercano, donde no proyectaría sombra. El héroe afligido se quedó allí, encogido y seguro, mientras el resto de sus compañeros daba caza al hechicero que lo había seleccionado como objetivo.

Viajar a la Isla de la Serpiente

Hay una serie de factores que complican el acceso a la isla. Los marineros locales saben que es ilegal poner un pie allí, tanto para la protección de las serpientes como de cualquier persona que pueda entrar en contacto con ellas. Además, todos conocen la reputación de la isla y creen que cualquier persona que quiera ir allí debe estar loca y es un peligro tanto para sí misma como para cualquier marinero tan tonto como para llevarla hasta allí.

Caduceo ha repartido una gran cantidad de dinero para convencer a los capitanes locales, tanto de buques de transporte como de embarcaciones de pesca, de que informen al doctor Cerqueira si alguien trata de contratarlos para ir a *Ilha da Queimada Grande*. A menos que los héroes puedan convencer (ya sea mediante un soborno o por intimidación) a un capitán de barco para que no informe al doctor Cerqueira, varios hombres serpiente y matones humanos de Caduceo caen sobre ellos en los muelles tan pronto como intentan partir hacia la isla.

Si los héroes tienen acceso a un hidroavión, el lugar lógico para detenerse y reabastecerse de combustible es Santos. Caduceo también ha pagado a los lugareños para que informen al doctor Cerqueira de la llegada de cualquier hidroavión. Cuando los héroes reposten el hidroavión, les harán muchas preguntas sobre su destino. Si la persona que les vende el combustible se da cuenta de que los héroes se dirigen a la Isla de la Serpiente, sabotea el aparato poniendo azúcar en el tanque, proporcionando de esa manera tiempo a Caduceo

para actuar. Por supuesto, un grupo de héroes oportunamente paranoicos puede verlo venir y prevenir el daño mecánico.

Los héroes pueden utilizar el *Asclepio* para llegar hasta la Isla de la Serpiente. Dado el tamaño del buque, es imposible que lo pilote una sola persona. Los héroes tendrán que echar a toda la tripulación del barco y ocupar todos los puestos, o encontrar alguna forma de convencer al capitán, un viejo cascarrabias llamado Vinicius Costa Silva, para que les lleve. Para ello se requiere una tirada Difícil de **Intimidar**, a menos que se reduzca a Normal por medio de una amenaza tangible, o un soborno significativo de dinero, junto con una tirada combinada de **Crédito** y otra Difícil de **Persuasión** o **Encanto**, para convencerlo de romper con Caduceo.

Robar una embarcación más pequeña puede ser más sencillo. Los héroes podrían colarse o convencer a alguien para subir a bordo y luego usar una tirada combinada de **Pilotar (Embarcación)** y **Orientarse** para llegar a la Isla de la Serpiente.

Los héroes pueden optar por viajar como polizones. Subir furtivamente a bordo del *Asclepio* requiere una tirada de **Sigilo** con éxito hecha por el personaje con la puntuación más baja en la habilidad, que aumenta a Difícil si el intento se realiza a la luz del día. Hay muchas cajas en la bodega para que los polizones puedan esconderse. Un Guardián poco benevolente puede pedir a los héroes una tirada conjunta de **Suerte** durante el viaje para ver si algún tripulante examina la carga en el trayecto.

Por último, los héroes que sean hechos prisioneros por Caduceo pueden ser llevados a la Isla de la Serpiente como prisioneros. Cabe la posibilidad de que sea necesario realizar sacrificios humanos cuando se enfrenten a los lloigor y los héroes servirán.

Llegada a la Isla de la Serpiente

Una vez que los héroes han resuelto cómo llegar a la isla, se enfrentan a dos graves problemas. El primero es que se acerca una tormenta. Los cielos se encapotan, el mar se agita y todo el mundo a bordo del buque debe superar una tirada de **CON** o acabará mareado (aumenta la dificultad de las tiradas de habilidad o aplica un dado de penalización, a discreción del Guardián); además, quien esté pilotando el barco tendrá que superar una tirada de **Pilotar (Embarcación)** para evitar encallar en las rocas sumergidas que rodean la isla. Del mismo modo, cualquiera que intente aterrizar un hidroavión debe superar una tirada de **Pilotar (Aeronave)** para aterrizar de manera segura.

El segundo problema es más serio. Las aguas están custodiadas por una serpiente marina modificada genéticamente. Para detectarla debajo de la superficie antes de que ataque el barco se requiere una tirada Difícil de **Descubrir** en condiciones de tormenta, o Normal si los héroes esperan con sensatez a que pase el temporal antes de dirigirse a la isla. La serpiente ataca todo lo que se acerca a la isla, intentando hundir las embarcaciones y devorar a los supervivientes. Trata los ataques de la serpiente como ataques al barco, que pueden enfrentarse a tiradas de **Pilotar (Embarcación)**.

Usa este perfil para la embarcación de los héroes: Movimiento 11, Corpulencia 26, armadura para pasajeros 0. La serpiente inflige 8D6 puntos de daño con cada ataque que tenga éxito, golpeando con su cola para romper el barco. Cada 10 puntos de daño disminuyen la Corpulencia del barco en 1 punto (redondeando hacia abajo); si hace menos de 10 puntos de daño en un ataque, se ignoran. Si la Corpulencia del barco se reduce a la mitad de su valor inicial o menos, la maniobrabilidad se ve afectada (un dado de penalización a las tiradas de la habilidad Pilotar (Embarcación)) y empieza a entrar el agua. Si el daño acumulado reduce la Corpulencia del barco a 0, se hunde rápidamente. Consulta el **Capítulo 7: Persecuciones** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* para saber más sobre el daño a vehículos.

Si el barco se hunde, los supervivientes pueden intentar evitar a la serpiente mientras se dirigen hacia la costa haciendo una tirada combinada de **Nadar** y **Sigilo**; de lo contrario, la serpiente comienza a atacarlos de uno en uno. Los Guardianes benévolos no necesitan imponer penalizaciones por pelear en el agua, ya que, después de todo, son héroes. Si los personajes viajan como polizones en el *Asclepio*, los hombres serpiente que viajan a bordo alejan a la serpiente marina y una vez hayan atracado en la isla pueden intentar escabullirse sin ser vistos.

Si los héroes tratan de aterrizar un hidroavión cerca de la isla, la serpiente emerge del agua e intenta morder un ala. Si tiene éxito, el daño obliga a los héroes a realizar un aterrizaje de emergencia, que requiere una tirada Difícil de **Pilotar (Aeronave)** cuando el avión cae sin control. La serpiente se dirige a devorar a cualquiera que huya del avión caído, a menos que los héroes tengan éxito en una tirada combinada de **Nadar** y **Sigilo**.

Suponiendo que los héroes logren superar a la serpiente, todavía tienen que aterrizar en la isla. La mayor parte de la costa está cubierta de acantilados y enormes rocas, lo que impone una tirada Difícil de **Trepar** para ascender en condiciones de tormenta, o una tirada Normal de **Trepar** o **Saltar** si la tormenta ha pasado. Si los héroes son capaces de orientarse en la isla, encuentran una gran sección de roca plana y viscosa donde pueden desembarcar fácilmente, aunque es necesario realizar una tirada de **DES** si lo hacen huyendo o combatiendo.

Una vez en tierra, los héroes deben lidiar con la isla y sus habitantes. Vayan donde vayan, se puede ver el faro en el centro de la misma. Dirigirse hacia la única estructura de la isla requiere trepar por rocas grandes y cubiertas de musgo, atravesar la maleza llena de serpientes y recorrer caminos empinados a través de una densa selva. Grandes cucarachas tropicales se escabullen por todas partes, las ramas y hierbas largas se balancean, y se escucha el repiqueteo de la lluvia en la maleza. La constante sensación de movimiento a su alrededor debería mantener a los héroes en un estado de paranoia.

Descubrir víboras escondidas en el sotobosque o colgando de los árboles requiere una tirada Difícil de **Descubrir**. Pide una de estas tiradas solo una vez por hora que pasen en la isla. Un fracaso significa que el héroe en cuestión ha visto una víbora en la maleza, en una rama que sobresale o en otro lugar adecuado para esconderse. El héroe deberá hacer entonces una tirada de **Suerte** para ver si ha alertado a la serpiente, lo que provocaría un ataque (ver el perfil de la cabeza de lanza dorada en la página 214).

~ La víbora cabeza de lanza dorada ~

La víbora cabeza de lanza dorada (bothrops insularis) es exclusiva de la Isla de la Serpiente, y la única especie de serpiente que se puede encontrar allí. Esta adaptación de la víbora cabeza de lanza dorada es notable por tener un veneno mucho más potente que cualquier especie relacionada (de hecho, algunos la consideran una de las serpientes más mortíferas del mundo), que le permite cazar a los pájaros que visitan o habitan en la isla. El veneno es tan letal (4D10 puntos de daño) que por lo general mata a cualquier ser humano en una hora, licuando dolorosamente sus órganos e hinchando su cerebro hasta que muere de una hemorragia interna. El suero antiofídico mitiga el efecto, reduciendo el daño a la mitad. La víctima de su mordedura experimenta escalofríos, náuseas, convulsiones y necrosis de la carne en el área afectada. La mordedura de la cabeza de lanza dorada es inofensiva para los hombres serpiente y los seres humanos sometidos a hibridación. Las serpientes evitarán morder a los iniciados de la secta de Yig.

Como sugiere su nombre, las cabezas de lanza dorada son de color amarillo dorado, lo que les proporciona un excelente camuflaje entre las hojas muertas. Un espécimen promedio tiene alrededor de 60 centímetros de largo, aunque pueden crecer hasta el doble de ese tamaño. Las serpientes se pueden encontrar generalmente entre la hojarasca o en las grietas de las rocas, especialmente después de ingerir presas, o tomando el sol en una roca o trozo de tierra. Los héroes podrían llegar a preocuparse más por el hecho de que las serpientes también pueden estar en los árboles cazando presas.

Los héroes previsores querrán tomar precauciones abasteciéndose de botas gruesas hasta la rodilla, guantes de cuero y similares mientras están en Santos. Si van equipados de esa manera, el Guardián les permitirá hacer una tirada de **Suerte** adicional para ver si una serpiente ataca un área protegida de su cuerpo (ver Llegada a la Isla de la Serpiente en la página 216).

El plan de Joshua Meadham

Caduceo tiene tres posibilidades en esta etapa.

La primera y más sencilla es usar el poder de la Corona de la Cobra para forzar la entrada en Mu, haciendo retroceder a los lloigor si Tyranissh no se ha encargado de ellos durante el capítulo de Calcuta. En teoría esto implica que la Corona de la Cobra está en posesión de Joshua Meadham, que tiene como objetivo enfrentarse a los lloigor él mismo (ver más adelante). Si la Corona de la Cobra ha caído en manos de los héroes y ya no son leales a Caduceo, el plan de Joshua será matarlos en Santos y quedarse con la corona. Si esto falla, el plan B es interceptar a los héroes en la Isla de la Serpiente, esperando que sean tan tontos como para traer la Corona de la Cobra consigo. Si la serpiente marina o los guardias de la isla matan a los héroes, Joshua puede recuperar la corona de sus cadáveres. De lo contrario, necesita que sus seguidores en la isla les digan a los héroes que el señor Meadham ha atravesado el portal, de forma que se sientan impelidos a entrar primero y, según espera, causen tal distracción que pueda pasar desapercibido por delante de los lloigor. En su defecto, Joshua Meadham ha logrado aprender el hechizo de Transformación corporal de Gorgoroth y planea extraer los Puntos de Magia de varios secuaces para asumir la forma reptil de un lloigor, con la esperanza de que el disfraz le permita pasar a través del portal y entrar en Mu de forma segura. Hasta ahora ha sido reacio a intentarlo por el riesgo personal que representa, pero lo hará si no tiene opciones más seguras.

El último recurso es destruir los encantamientos que mantienen desterrado Mu. Esta ceremonia extremadamente peligrosa debe realizarse en la Isla de la Serpiente (ver **La ascensión de Mu** más adelante). Joshua Meadham se ha resistido a efectuarla, no solo porque requiere sacrificios masivos, sino también porque provocará un tsunami que probablemente arrase toda la isla, junto con la mayor parte de la costa este de América y la costa oeste de África. Una vez que haya traído Mu de regreso a la Tierra, invocaría un byakhee para llevarlo hasta allí, pero este plan es muy arriesgado porque no está claro que sobreviviese al caos inicial. Nótese que esta serie de acontecimientos es también el plan B de Rose Meadham, aunque ella es mucho menos aprensiva al respecto de la destrucción generalizada y la atención que traerá.

Claro que si Tyranissh abrió un portal en Calcuta a través del que atrajo a los lloigor, el portal de la Isla de la Serpiente ya no estará defendido. Si este es el caso, Joshua Meadham y su cohorte habrán pasado a Mu y estarán en la Ciudadela para cuando los héroes lleguen a la Isla de la Serpiente. Opcionalmente, si Caduceo se ha debilitado, Rose Meadham puede haber aprovechado la oportunidad para tomar el control de la isla y acceder a Mu (ver **Otras facciones con el control** más adelante). Así, en cualquiera de estos casos, los héroes llegan para encontrarse la Isla de la Serpiente vacía de agentes de Caduceo o la Noche Interior y el camino hacia el portal despejado.

El portal a Mu

Si los lloigor han sido eliminados por los acontecimientos de Calcuta y ya no están en condiciones de defender su extremo del portal, los agentes de Caduceo han reabierto el portal de la Isla de la Serpiente. El portal toma la forma de un vórtice arremolinado de alrededor de 10 metros de diámetro en el suelo junto al faro, muy parecido a un charco de agua muy extraño. Los héroes pueden pasar a través del portal saltando a su interior.

Cerrar el portal requiere una tirada para ejecutar a la inversa el hechizo Crear portal o un uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu, pero cuando Caduceo haya enviado a varios agentes ya será demasiado tarde, y si Joshua Meadham sigue vivo y por delante de los héroes, también habrá llegado a Mu.

El campamento de Caduceo

Caduceo ha estado presente en la Isla de la Serpiente durante más de diez años. Los agentes de Caduceo asesinaron al guardián del faro y su familia. El plan original era reemplazarlos, pero Joshua Meadham determinó (con razón) que el miedo provocado por sus misteriosas desapariciones disuadiría a futuros visitantes.

La presencia de Caduceo ha sido discreta hasta hace poco, dedicándose a preparar y probar portales y asegurando que ningún intruso, especialmente aquellos leales a la Noche Interior, pusiese un pie en la isla. Ahora que sus planes están a punto de completarse, hay una docena de hombres serpiente en la isla acampados alrededor del faro en cabañas de madera, tiendas de campaña de Caduceo y dentro del faro mismo. Ya no se molestan en llevar disfraces humanos. Los hombres serpiente están armados con pistolas lanzallamas que usan con una habilidad de 40%.

Si Joshua Meadham no ha pasado todavía por el portal a Mu, doce hombres serpiente se encuentran protegiendo el portal en el campamento de Caduceo y sus alrededores. Si Rose Meadham ha tomado el control de la isla, ver **Otras facciones con el control** más abajo.

El faro

El faro se encuentra situado en el punto más alto de la isla, en la cima de una pequeña colina. La torre cuadrada y blanca está construida en un estilo colonial español y tiene casi 30 metros de altura. La antigua casa del guardián del faro está adosada a la torre.

El interior de la torre está hueco y una escalera asciende hasta la parte superior. La planta baja de la torre tiene montones de cajas, pergaminos y libros por todas partes. Los materiales escritos están en varios idiomas, algunos prehumanos; las notas adjuntas, escritas en inglés, indican que se ha construido un portal aquí que proporciona un acceso estable a Mu. Escondida entre las cajas hay una víbora cabeza de lanza dorada dormida y es necesario realizar una tirada Difícil de **Descubrir** para poder verla mientras se rebusca entre los papeles. Si la tirada fracasa, los héroes despiertan a la serpiente, que no está muy feliz de verlos. Dependiendo de las circunstancias, verifica quién tiene la Suerte más baja para determinar qué héroe es probable que sea mordido, y luego haz que la serpiente lo ataque.

La antigua casa del guardián del faro se encuentra bastante deteriorada. Años de fuertes lluvias, crecimiento de plantas y podredumbre han causado que la estructura colapse en algunos lugares. La vegetación local ha crecido dentro, cortada en parte para hacer espacio a algunos sacos de dormir, mientras que en otros lugares los arbustos y enredaderas se han apoderado por completo del lugar. Se oye el ocasional crujido ominoso de las víboras cabeza de lanza dorada que se mueven entre las plantas; en todo momento hay al menos una docena de ellas refugiadas aquí. Los petates, así como algo de ropa, pertenecen a los hombres serpiente que usan la casa como refugio.

Ocultos entre el follaje y los escombros están los esqueletos del farero y su familia. Sus huesos han sido limpiados hace mucho por los insectos.

Otras facciones con el control

Si Caduceo ha sido neutralizada como amenaza y Rose Meadham es consciente de ello, toma el control del portal en la Isla de la Serpiente. Los héroes que lleguen después de este acontecimiento descubrirán el resultado de una batalla, con los cadáveres quemados y mutilados de hombres serpiente por el suelo. Algunos han sido desgarrados por una semilla informe. Los cadáveres desmembrados están cubiertos de una reveladora baba negra que una tirada de **Mitos de Cthulhu** con éxito reconoce como limo negro dejado por una semilla informe de Tsathoggua. Para cuando los héroes llegan a la escena, Rose ha atravesado el portal, llevándose a la semilla informe con ella.

Si las acciones de Tyranissh dieron como resultado la manifestación de los lloigor en Calcuta, Rose pasa por el portal sin incidentes; de lo contrario, al otro lado del portal se observan las secuelas de una poderosa batalla entre la semilla informe y los lloigor. La triunfante Rose Meadham estará en la Ciudadela, haciendo preparativos para activar el Dispositivo del Fin del Mundo.

Si Tyranissh es la ganadora, ha convencido a todos los hombres serpiente de la isla menos a uno para seguirla a través del portal, dejando el lugar sin defensa. Encontrarán al último hombre serpiente intentando desactivar el portal, así que tienen la oportunidad de evitar que el portal sea deshabilitado y viajar a Mu para detener el Dispositivo del Fin del Mundo. Si los lloigor siguen todavía al otro lado del portal, los seguidores de Tyranissh habrán muerto, pero ella ha aprovechado el caos para huir a la Ciudadela.

Viajar a través del portal

El viaje a través del portal es extraño y desconcertante. Al pasar a través de la luz pulsante que incide en sus cerebros, los héroes sienten que una fuerza les da la vuelta de dentro hacia fuera y sus cabezas se inundan de imágenes inconexas y aterradoras que producen una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura. Si un héroe supera una tirada Difícil de **POD**, puede darle sentido a estas imágenes y construir una narración. Las imágenes cuentan cómo los antiguos (una tirada de **Mitos de Cthulhu** puede identificarlos; de lo contrario, proporciona simplemente una descripción física) sacaron Mu del mundo usando su ciencia alienígena. Al hacerlo, también se atraparon a sí mismos y a los demás residentes de Mu en una realidad separada. Comprender esta narración otorga 1D3 puntos de Mitos de Cthulhu.

Los héroes llegan al otro lado del portal, que se abre a una llanura maldita cubierta con los cuerpos rotos, carne desgarrada y sangre de las primeras oleadas de hombres serpiente enviadas por Caduceo (o la Noche Interior), solo para ser diezmadas por los lloigor. El cielo es una masa de niebla gris arremolinada. Se puede ver a unos pocos miembros de la expedición de Caduceo en la distancia desplazándose a través de un pantano de aspecto siniestro en dirección a un volcán que sostiene la antaño poderosa Ciudadela. A tanta distancia solo es visible una masa brillante de metal y vidrio tan grande como el volcán mismo. Se distinguen destellos ocasionales de luz y explosiones, pero la batalla que los genera está demasiado lejos para que llegue ningún sonido.

La ascensión de Mu

Esta opción se proporciona como medida desesperada en caso de que los héroes hayan logrado encontrar un método para impedir que cualquiera de las facciones atraviese el portal. Si esto sucediera, el Guardián podría finalizar la campaña con un enfrentamiento más terrestre entre los héroes y una de las facciones enemigas, aunque puede resultar un poco anticlimático. Si quieres finalizar la campaña en Mu, hay otra opción.

Tanto Joshua como Rose Meadham tienen un plan de contingencia que solo usarán como último recurso: devolver Mu al mundo material antes de implementar sus planes. En tal caso, cualquiera que sea el grupo antagonista invoca a un byakhee para viajar hasta la Ciudadela de Mu.

Hay una serie de razones por las que tanto Joshua como Rose son reacios a implementar el plan para que Mu se materialice en la Tierra. El ritual desarrollado por Caduceo para destruir el universo aparte que contiene a Mu requiere un sacrificio masivo de cientos de hombres serpiente o seres humanos, lo que no le quitaría el sueño ni a Caduceo ni a la Noche Interior, pero supondría un poco de planificación logística y corre el riesgo de llamar la atención.

El ritual es extremadamente peligroso porque, como el portal, necesita ser ejecutado físicamente cerca de la ubicación actual de Mu. Devolver de repente un pequeño continente al Atlántico Sur causará terremotos y tsunamis masivos, y hay una probabilidad elevada de que ningún participante en el ritual sobreviva a tales eventos destructores.

La siguiente complicación es que llamaría la atención de una forma sin precedentes. Los hombres serpiente necesitan algún tiempo en la Ciudadela para poner en práctica su plan. La repentina presencia de una gran isla en el Atlántico Sur atraerá sin duda a humanos de todo el mundo, seguramente a los militares. Si bien cualquiera de las facciones podría ejecutar sus planes antes de que una fuerza así los descubriera, ninguna de ellas tiene tanta prisa como para correr ese riesgo.

Conclusión

Asumiendo que los héroes hayan logrado sobrevivir a los peligros de la Isla de la Serpiente y hayan viajado a través del portal a Mu, los acontecimientos continuarán a partir de ahora como se describe en el **Capítulo 9: Mu**. El Guardián se saltará en este punto una fase de desarrollo de los héroes y en su lugar se limitará a otorgar las recompensas de Cordura especificadas a continuación antes de pasar directamente al capítulo final y al momento culminante de la campaña.

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Derrotar al doctor Gonçalves y/o al doctor Cerqueira: +1D4 Puntos de Cordura.
- Sobrevivir a innumerables peligros y llegar a Mu: +1D6 Puntos de Cordura.

Personajes y monstruos

Nota: *Los perfiles para los PNJ clave (si han sobrevivido) se pueden encontrar en el* **Apéndice A**:

- *Doctor Gonçalves, página 239.*
- *Tyranissh, página 242.*
- *Rose Meadham, página 241.*
- *Joshua Meadham, página 237.*
- *Canning, página 238.*

Doctor Sérgio Cerqueira,

43 años, jefe de la estación de Caduceo

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 70	**DES** 65	**INT** 75
APA 50	**POD** 80	**EDU** 75	**COR** 00	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 16	**Suerte:** 40

Combate

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 45% (22/9)

Hechizos: Encantar carne, Espirales de Yig, Puño de Yog-Sothoth.

Habilidades

Charlatanería 60%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Lanzar 45%, Medicina 60%, Mitos de Cthulhu 33%, Primeros auxilios 60%, Psicología 55%, Saltar 40%, Trepar 35%.

Idiomas: Inglés 35%, portugués (propio) 75%.

Nota: Aunque Cerqueira (si el doctor Gonçalves ya ha sido eliminado por los héroes) intentará usar Espirales de Yig para destruir a los héroes, en vez de usar sus propios Puntos de Magia recurrirá a los Puntos de Magia del Corazón de Yig. Por lo tanto, guardará sus propios Puntos de Magia para utilizarlos en defensa propia por si los necesita.

Serpiente marina,

monstruosa serpiente acuática

Esta serpiente gigante es similar a la encontrada en el templo de Bolivia, pero está adaptada para vivir en el mar. Mide un metro ochenta de diámetro y más de treinta metros de largo, y su piel verde moteada le permite un cierto grado de camuflaje en el agua excepto en las aguas más claras. Los héroes deben tener éxito en una tirada de **Descubrir** para ver a la serpiente cuando está completamente sumergida. A pesar de ser una criatura marina, la serpiente respira aire y necesita salir a la superficie cada veinte minutos más o menos.

FUE 300	**CON** 260	**TAM** 400	**DES** 80	**INT** 30
APA —	**POD** 75	**EDU** —	**COR** —	**PV** 66
BD: +8D6	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 15	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 2 (coletazo, mordisco, engullir)

Engullir (maniobra de combate): Si el objetivo es engullido, sufre automáticamente 1D10 puntos de daño al final de cada asalto (por una combinación de asfixia y jugos gástricos). La armadura de la serpiente puede ser ignorada si el objetivo engullido ataca desde el interior. Ser engullido es una experiencia traumática que produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

Combatir 60% (30/12), daño 8D6

Engullir (mnbr) 60% (30/12), el objetivo (hasta Corpulencia 1) es tragado entero

Coletazo 60% (30/12), daño 8D6

Armadura: 10 puntos de piel escamosa.

Pérdida de Cordura: Ver a una serpiente marina produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Víboras cabeza de lanza dorada,

terrores mortales y ocultos

FUE 10	**CON** 50	**TAM** 10	**DES** 80	**INT** 10
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 6
BD: –2	**Corp.:** –2	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco)

Mordisco: Inflige un único punto de daño + 4D10 puntos de daño por veneno. Una tirada Difícil de **CON** con éxito reduce el daño por veneno a la mitad.

Mordisco 60% (30/12), 1+4D10 veneno

Armadura: 1 punto de piel escamosa.

Pérdida de Cordura: Ninguna.

Guardias hombres serpiente

Si Caduceo o la Noche Interior tienen el control de la isla cuando llegan los héroes, doce guardias están situados alrededor del portal, a menos que se especifique lo contrario en el texto. Usa los perfiles para hombres serpiente del **Apéndice A** para todas las facciones (ver **Hombres serpiente de ejemplo** en la página 247, **Apéndice A**).




MWM

CAPÍTULO 9

MU

«El pasado es otro país: allí se hacen las cosas de forma diferente».

—L. P. Hartley, *The Go-Between*

El continente olvidado

Los héroes se convierten en los primeros humanos en pisar el continente perdido de Mu en más de 10.000 años. Allí se enfrentan a criaturas imposibles de identificar, antiguos que se han vuelto paranoicos y un shoggoth desbocado, y participan en una batalla campal por el control de lo que una vez estuvo en el corazón del Segundo Imperio de los hombres serpiente: la Ciudadela.

Una vez dentro de la Ciudadela, los héroes se encuentran con una civilización olvidada de hombres serpiente degenerados, sistemas mortales de defensa biomecánica y el colapso de la propia realidad. Los héroes son la última esperanza de una lucha desesperada por el futuro de la humanidad.

Introducción para los jugadores

El otro lado del portal de la Isla de la Serpiente se abre a una meseta arrasada, cubierta con los cuerpos destrozados de hombres serpiente, junto a los cuales yacen los cuerpos mutilados de los gigantes reptiles lloigor. El suelo está empapado en tanta sangre que la tierra se ha convertido en barro. Las rocas han sido arrancadas y la tierra está desgarrada y revuelta. El cielo es una gran masa arremolinada de espesa niebla gris, con extrañas columnas que se extienden hacia abajo como tentáculos retorciéndose. El pico del poderoso volcán (Yaddith-Gho) es visible a través de un valle lleno de pantanos. Una extraña estructura en espiral brilla por encima del volcán como el acero y el vidrio, mientras destellos de luz y fuego atraviesan la niebla circundante.

Un camino desciende por la meseta hacia el pantano, aproximadamente en la dirección del volcán. Hay huellas en el barro, cuyo número y tipo varían según la facción que logró obtener el control del portal en el **Capítulo 8: La Isla de la Serpiente**.

¿Quién lleva la iniciativa?

En el **Capítulo 8: La Isla de la Serpiente** se discutieron las diferentes situaciones, especialmente en relación con las acciones de los héroes, que llevarían a cada una de las facciones a ser la primera en atravesar el portal. Es probable que en este momento los héroes hayan neutralizado a una o dos facciones, dejando una clara favorita. Aunque no sea el caso y aún haya múltiples facciones en juego, el Guardián debe centrarse en una sola facción a partir de este punto. La situación en la Ciudadela ya es bastante letal sin que los héroes tengan que lidiar con Caduceo, la Noche Interior y Tyranissh al mismo tiempo.

Si no hay una facción obvia que lleve la iniciativa, el Guardián debe dar prioridad a aquella con la que más hayan chocado los héroes, probablemente Caduceo, seguida de cerca por la Noche Interior, mientras que Tyranissh es más que nada una complicación. Debes estar preparado para jugar con ellos de acuerdo a las batallas principales que elijan tus jugadores. Lo importante en este capítulo es proporcionar a los héroes una batalla épica y culminante contra alguien a quien vean como su verdadera némesis.

El entorno

Mu es un lugar extraño e incómodo para los sentidos humanos. El cielo está envuelto en una niebla gris turbulenta que parece estar viva. Si bien no hay un sol visible, la luz dorada atraviesa la niebla en puntos repartidos aparentemente al azar y cae sobre el paisaje como luz proyectada por reflectores. El aire está saturado de humedad y es más cálido que el clima que los héroes acaban de dejar atrás, con temperaturas medias de alrededor de 38 °C, y lleno de zumbidos de insectos que ningún entomólogo humano podría identificar.

La flora y la fauna de Mu difieren enormemente de cualquier cosa que los héroes puedan haber visto antes. Esto se debe en parte a que es el hogar de una gran cantidad de especies que se extinguieron hace tiempo en la Tierra, pero también a que los hombres serpiente

y los antiguos de Mu eran excelentes ingenieros genéticos y manipularon una gran cantidad de formas de vida mientras conducían sus experimentos.

Los héroes pueden ver en la distancia, más allá del pantano y el volcán, lo que parece ser una selva espesa y vibrante, aunque los árboles son mucho más grandes que los encontrados en cualquier jungla terrestre. Hay ráfagas de colores que no son propios de ese follaje, como el amarillo brillante y el escarlata. Ocasionalmente se pueden ver grandes criaturas planeando por encima que pueden ser identificadas con una tirada de **Naturaleza** o **Arqueología** como pterosaurios imposiblemente grandes.

El pantano

El camino a través del pantano es serpenteante y traicionero, y transcurre poco más de ocho kilómetros antes de llegar a la base del Yaddith-Gho. El suelo bulle y burbujea con vapor entre montículos de barro putrefacto y charcas de líquido espeso y maloliente. Formas sinuosas pueden verse retorciéndose debajo de la superficie, algunas de las cuales miran con fijeza con ojos inquietantemente inteligentes. Plantas atrofiadas de vívidos matices crecen por todas partes, algunas superando la barrera entre vegetal y animal. Aunque hay pocas peligrosas para un humanoide, los héroes son golpeados regularmente por zarcillos y vainas húmedas como bocas que se cierran en sus narices al pasar.

Insectos del tamaño de cabezas humanas dan vueltas y se ríen como niños. Las burbujas del barro emiten gases calientes con olor a cualquier cosa, desde excremento hasta carne cocinada; algunas explotan con destellos de luz y llamas. La visibilidad cambia extremadamente a medida que las neblinas de colores se desplazan y se disipan de nuevo tan rápido como aparecen. Ráfagas de viento cálido y húmedo soplan con sonidos distantes de metal desgarrador, gritos inhumanos y explosiones.

No todo lo que encuentran los héroes en el pantano es inofensivo. Más abajo se describen algunas posibles amenazas y molestias. Los siguientes encuentros se presentan para que el Guardián los use como quiera. Por ejemplo, si los héroes ya están gravemente heridos, no será una buena idea arrojarles un shoggoth. Elije los encuentros que resulten entretenidos, pero recuerda que la campaña puede llegar a un punto anticlimático si los héroes no logran llegar vivos a la Ciudadela. Lo único que se debe encontrar de forma obligatoria es **La base del volcán** (ver la página siguiente), ya que conduce directamente a la Ciudadela.

El propósito del viaje a través del pantano es mostrar la naturaleza extraña y amenazadora de Mu tanto como sea posible. Los héroes se encuentran en una tierra extraña que ha existido fuera de la realidad durante 10.000 años y que está poblada por inteligencias alienígenas, particularmente hombres serpiente, antiguos y lloigor, así como por sus extrañas creaciones. Nada en este lugar debería parecer familiar o seguro.

El sonido y el destello de luz de una explosión ocasional en algún lugar distante se desplazan a través del pantano, provenientes de la furiosa batalla que se está desarrollando en la base del volcán.

A veces la atmósfera se detiene y, en el silencio del pantano, los héroes oyen los sonidos de armamento extraño, metal desgarrado y gritos inhumanos en la distancia.

El sorbedor

Mientras los héroes viajan por el pantano, varias burbujas grandes de barro se elevan desde el suelo antes de explotar. Más adelante, una burbuja particularmente grande crece y crece, pero en lugar de explotar, se abre, revelándose como el ojo de una entidad monstruosa que se retuerce debajo del agua. Comienza a absorber el sucio líquido que rodea a los héroes, dejándolos expuestos sobre un suelo cuarteado y embarrado.

Los héroes pueden elegir si huyen, tratan de saltar a un terreno más seguro (una tirada combinada de **Descubrir** y **Saltar**) o ahuyentan a la criatura, que, si sufre 40 puntos de daño, se sumerge de nuevo bajo la superficie con una especie de eructo. La criatura vomita fluido, enviando olas en todas direcciones. Cualquier héroe a menos de 20 metros necesita hacer tiradas de **Esquivar** o **Saltar**; de lo contrario, podría caer por debajo de la superficie y tendría que nadar hacia un lugar seguro. El Guardián debe recordar a los héroes que no están solos en el agua sucia y que formas sinuosas chocan contra ellos cuando intentan salir del barro líquido. No hay un peligro real, pero el Guardián debe tratar de hacer la experiencia tan incómoda como sea posible.

El coro del pantano

El coro del pantano está formado por pequeñas criaturas aleteantes que parecen un cruce entre una raya y un loro con piel de rana. Las criaturas se deslizan por el barro detrás de los héroes, silenciosamente al principio, hasta la primera vez que oyen a los héroes hacer un ruido.

El coro de buenos imitadores repite palabras, frases y otros sonidos que escucha en voz alta y chirriante. A menos que los héroes ahuyenten a las criaturas, arruinarán cualquier elemento sorpresa que pretendan aprovechar.

Ahuyentar al coro es difícil. Las criaturas se dispersan cada vez que una persona se acerca a menos de tres metros de ellas, aleteando por el barro o desapareciendo bajo el agua. Es casi imposible luchar contra ellas en combate cuerpo a cuerpo; solo una tirada de **Sigilo** con éxito logra que un atacante potencial se acerque lo suficiente para atacar. Las armas a distancia son más efectivas, pero cualquier ataque incurre en dos dados de penalización debido al pequeño tamaño de los miembros del coro y su movimiento constante. El coro se hace eco alegremente del sonido de cualquier disparo, repitiéndolo incluso más fuerte que el original.

Tan pronto como un héroe inflija un solo punto de daño al coro, las criaturas se dispersan. Por cada 3 puntos de daño que inflijan los héroes, logran matar a una de las criaturas. Los héroes pueden hacer una tirada conjunta de **Suerte**. Si tienen éxito, el coro se mantiene alejado; de lo contrario, regresan durante el siguiente encuentro de los héroes con otro habitante del pantano.

Sueños mortales

El camino se hunde a través de un tramo de suelo para ascender más tarde por encima de un montículo empinado. La ladera está cubierta de plantas carnosas y oscilantes de piel púrpura moteada, que están coronadas por lo que parecen ser vainas. Las plantas se mueven un poco más de lo atribuible a la brisa, volviéndose hacia el héroe con la menor suerte y rociándole de algún tipo de polvo que se puede eludir con una tirada Difícil de **Esquivar** (porque el suelo es inestable), o una tirada Difícil de **CON**, si el héroe aguanta el aliento hasta que pase el peligro.

Si el héroe respira una bocanada de las finas semillas multicolor, resultan ser alucinógenas. El Guardián debería tratarlo como un episodio de locura con delirios desatados. Por muy extraño que sea el pantano, parece más peligroso cuando todo lo que rodea al héroe afectado está vivo y trata de comérselo. Estas ilusiones son simplemente un efecto secundario. El verdadero propósito de las semillas es reproducirse; brotan dentro de los pulmones de la víctima durante un mes, ahogándola poco a poco. Solo la cirugía experimental, la ciencia insólita o la magia pueden salvar al héroe de una muerte lenta y dolorosa. Asumiendo que el héroe en cuestión sobreviva a este capítulo, la búsqueda de una cura puede formar parte del siguiente escenario.

Hombre serpiente herido

Uno de los hombres serpiente que viaja con Joshua Meadham (sustitúyelo por Rose Meadham o Tyranissh si una de ellas es la principal antagonista) ha sido herido y ahora se encuentra atrapado en un charco de barro absorbente, dado por muerto. Se aferra a la vida y gime pidiendo ayuda. Si es rescatado, puede informar a los héroes del plan de Joshua Meadham (o los planes de Rose Meadham o Tyranissh, si es el caso) si hacen una tirada de habilidades sociales apropiada. Si los héroes le sacan del barro, obtienen un dado de bonificación a la tirada por haberle salvado la vida.

Los antiguos caídos

Aproximadamente un kilómetro y medio antes de la base del volcán hay un claro cubierto de juncos y rodeado por el pantano, en el que se encuentran las consecuencias de una violenta escaramuza. Tres antiguos muertos, chamuscados por pistolas lanzallamas, yacen junto a los restos destrozados de dos hombres serpiente. Uno de estos cuerpos ha sido tan vapuleado con un manipulador de gravedad (ver **Apéndice B** en la página 253) que es poco más que una mancha roja.

Un cuarto antiguo ha sobrevivido, débil, herido y apenas consciente, y se encuentra flotando en una charca al lado del claro, mientras es mordisqueado por criaturas que parecen ojos humanos con las patas de una araña. El antiguo sostiene un dispositivo de metal en uno de sus tentáculos. Se trata de un comunicador psíquico (ver **Apéndice B** en la página 252). Cualquier héroe que trate de ayudar al antiguo obtiene un dado de bonificación a cualquier tirada de habilidad social cuando use el comunicador.

El antiguo estaba tratando de invocar a un shoggoth de la batalla cercana. El shoggoth llegará en dos minutos, a menos que los héroes hagan algo para evitarlo. Un minuto más tarde pueden escuchar cómo se acerca gritando: «¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!». Instantes después, ven enormes olas de líquido estancado arrojado al aire mientras el shoggoth se desplaza por el pantano como un tren de mercancías.

Si un héroe toca el comunicador psíquico, pierde 5 Puntos de Magia y crea de inmediato un enlace con el antiguo y su cabeza se inundará de imágenes de un ejército que se concentra alrededor de la base de la Ciudadela. También le revela que el shoggoth está en camino.

Uno de los antiguos muertos tiene un dispositivo que parece un cubo de bronce con hendiduras irregulares y tallas abstractas recubriendo su superficie. Es el manipulador de gravedad que estaba usando como arma (ver **Apéndice B** en la página 253).

La base del volcán

A medida que los héroes se acercan a la base del Yaddith-Gho, el paisaje comienza a cambiar. Los sonidos de insectos y criaturas deslizantes desaparecen, incluso antes de que ser ahogados por la batalla cercana. Lo único que se mueve en el pantano es el barro burbujeante, las hojas que soplan en el ligero viento y las volutas de niebla que pasan a la deriva.

Más adelante se encuentran con una serie de criaturas extrañas. Están demasiado quietas y no intentan apartarse del camino de los héroes. Cuando estos se acercan, resulta que las criaturas no son nada más que pieles de cuero y algunas se desmoronan al tacto.

Una serie de antiguos y lloigor están petrificados junto a algunos de los habitantes del pantano. Incluso hay un shoggoth congelado, que se asemeja a un afloramiento de roca volcánica. Estas criaturas han quedado petrificadas por la exposición a Ghatanothoa, cuyo poder aumenta y disminuye, extendiéndose ocasionalmente en oleadas sobre el pantano. En momentos como esos petrifica a cualquier cosa en las proximidades, lo que no sucederá durante el transcurso de este capítulo a menos que los héroes despierten al Primigenio.

La ciudadela

Los hombres serpiente de Mu construyeron el corazón de su imperio sobre el volcán Yaddith-Gho, que contiene la forma durmiente de Ghatanothoa, utilizando elementos de una estructura anterior construida por los mi-go. La Ciudadela es una estructura retorcida de cristal y metal plateado, casi del tamaño del propio volcán, con patas arqueadas que se enganchan en las paredes del cráter. Largos postes de cristal y metal descargan el peso en el cráter y se introducen profundamente en la carne del dios para extraer la energía de la Ciudadela directamente de la fuerza vital de Ghatanothoa.

La existencia de la Ciudadela siempre ha sido una afrenta para los lloigor, que adoran a Ghatanothoa, mientras que los antiguos temen el Dispositivo del Fin del Mundo contenido entre sus muros.

Todos ellos han tratado de destruir la estructura muchas veces. En respuesta, los hombres serpiente han construido una serie de sistemas de defensa, el más poderoso de los cuales es irónico a la luz del destino de Mu: toda la estructura está levemente desintonizada con la realidad del continente perdido. Aunque la ciudadela es visible, en general es imposible interactuar con ella físicamente, lo que también mantiene a sus ocupantes a salvo de los efectos petrificantes de Ghatanothoa. A pesar de todos los esfuerzos desde la caída de Mu, los antiguos y los lloigor han sido incapaces de afectar a la Ciudadela en lo más mínimo.

Cualquiera que sea la facción que haya logrado llegar primero a la Ciudadela (Caduceo, la Noche Interior o Tyranissh), ha sincronizado de nuevo parte de la misma con el resto de Mu. Si se trata de Caduceo, ha usado tecnología antigua para volver a sincronizarla. Si se trata de la Noche Interior o Tyranissh, han realizado un ritual para conseguir el mismo resultado.

Los antiguos de Mu, alertados por esta nueva actividad, han atacado usando un arma de gravedad para derrumbar uno de los pilares de apoyo de la Ciudadela. Ahora toda la estructura se inclina de forma alarmante y se hunde lentamente en el cráter volcánico. Y lo que es más importante, la capacidad de mantener la desincronización con el resto de Mu ha quedado dañada. Las diferentes partes de la Ciudadela circulan ahora entre varias fases de la realidad, con efectos potencialmente mortales.

Mientras tanto, los hombres serpiente de nuestro mundo han logrado acceder a la Ciudadela, activando algunos de sus sistemas de defensa. Como resultado, la Ciudadela se encuentra bajo asedio.

El asedio

Los antiguos se ven a sí mismos como la última línea de defensa contra la destrucción, especialmente si los lloigor han caído o se han dispersado. Suponen que cualquier hombre serpiente que haya vuelto a la Ciudadela lo ha hecho para devolver Mu al mundo material y activar el Dispositivo del Fin del Mundo. Los antiguos pretenden evitarlo a toda costa.

Es una batalla desesperada, ya que los antiguos son pocos y solo cuentan con unas docenas de shoggoths a su disposición. Están usando los pocos recursos que tienen para intentar destruir la Ciudadela antes de que los hombres serpiente desencadenen la muerte de todos.

El asedio está demostrando ser sangriento. Las armas láser de los hombres serpiente barren el terreno matando a los antiguos y provocando que los shoggoths hiervan y exploten en bolas de protoplasma vivo. Por su parte, los shoggoths se lanzan en masa sobre las partes de la Ciudadela que se sincronizan (brevemente) con Mu, mientras los antiguos usan armas de gravedad para arrancar trozos de la superestructura. Hay fuego, metal desgarrado y muerte por todos lados. La buena noticia es que las facciones están tan ocupadas matándose entre sí que los héroes deberían poder llegar a la base de la Ciudadela sin tener que enfrentarse a ninguna de las partes involucradas.

Acceder a la Ciudadela

Entrar en la Ciudadela es complicado. Como la estructura entra y sale de la realidad, los héroes tienen que acceder en el momento preciso. En cada asalto en que lo intenten, es necesaria una tirada conjunta de **Suerte** para que esa parte de la estructura sea lo suficientemente tangible como para permitir el acceso. Incluso cuando se vuelve accesible, es imposible entrar con vehículos más grandes que una esfera de transporte.

Cada asalto que los héroes permanezcan atrapados fuera, tira 1D10 para ver si tienen que lidiar con algún peligro:

Tirada	Resultado
1	Un shoggoth desbocado se interesa por los héroes.
2	Un antiguo armado con un manipulador de gravedad identifica a los héroes como enemigos.
3	Los sistemas de defensa de la Ciudadela disparan a los héroes con fuego láser: 50% de probabilidad de impactar y causan 1D10 puntos de daño (puede ser esquivado).
4	Parte de la superestructura de la Ciudadela colapsa. Cada héroe hace una tirada de **Suerte** para salir de la zona; de lo contrario, sufre 1D6 puntos de daño por los escombros que caen (que pueden ser esquivados).
5-10	La batalla continúa alrededor de los héroes sin afectarles.

Pasar tiempo en las cercanías de la Ciudadela ya es de por sí arriesgado sin contar con las ráfagas de fuego láser y los shoggoths furiosos, debido a la proximidad de Ghatanothoa. Algunos antiguos han comenzado a petrificarse, aunque dada su fisiología alienígena, la única forma de determinarlo es la ausencia de moviendo ni aun cuando están en peligro. Los shoggoths tardan más en verse afectados, posiblemente debido a su fisiología inusual.

Al estar tan cerca del Primigenio se corre el riesgo de incurrir en una variante de la Maldición de Ghatanothoa (ver la página 340 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), aunque no se pueda ver al dios en su lugar de descanso en lo profundo del cráter. Cada diez minutos pasados a la sombra del Yaddith-Gho, todas las entidades vivientes deben hacer tiradas de **CON**. Los héroes deberían hacer una tirada si pasan más de cinco asaltos tratando de entrar en la Ciudadela. Si fracasan, pierden 3D10 puntos de DES a medida que los músculos se ponen rígidos y comienza una parálisis progresiva. Si la DES se reduce a cero, se produce la inmovilización completa; un proceso de petrificación que normalmente es irreversible. En unos minutos, la carne y los tendones de la víctima se endurecen hasta alcanzar la consistencia del cuero y el hueso. El cerebro y los otros órganos internos permanecen frescos y vivos en este duro caparazón inmóvil, conscientes pero insoportablemente encarcelados. Solamente la destrucción del cerebro termina con el sufrimiento de la víctima que, ciega y entumecida, sufre la pérdida de 1D6 Puntos de Cordura



cada día hasta alcanzar la locura permanente o la misericordiosa liberación de la muerte. Las criaturas dentro de la Ciudadela son inmunes a este efecto debido a las barreras protectoras, consagradas por sus constructores originales. En los días de gloria del Segundo Imperio, los poderes de los hombres serpiente eran tan grandes que les permitían protegerse contra los propios dioses.

Dentro de la Ciudadela

La tecnología que mantiene la Ciudadela desincronizada con el resto de Mu es una bendición a medias. Ha permitido que la estructura y sus ocupantes resistan el ataque de sus enemigos y eviten los efectos petrificantes de Ghatanothoa, pero también los ha aislado durante miles de años con algunas consecuencias extrañas.

Mientras que la tecnología de la Ciudadela, en la que se mezclan elementos de biomecánica, electrónica, ingeniería mágica y pura hechicería, está más allá de la comprensión humana, también lo está de la comprensión de los hombres serpiente degenerados que aún habitan en su interior. La endogamia, la superstición y la indolencia han llevado a los residentes a desarrollar una mentalidad propia de un culto del cargo, que les hace completamente dependientes de los sistemas automatizados de la Ciudadela para su supervivencia.

La Ciudadela se mantiene utilizando drones autónomos y sistemas biomecánicos autoreparadores, que extraen toda la energía que necesitan del corazón palpitante del dios que hay debajo, alimentando las necesidades físicas de sus residentes. Algunos de los sistemas se han vuelto defectuosos con el tiempo, dando lugar a que los hombres serpiente degenerados hayan desarrollado creencias y rituales en torno a estas irregularidades.

Pruebas de juego

Un grupo de las pruebas de juego estaba tan fascinado por el manipulador de gravedad que se olvidó completamente del comunicador psíquico. Los héroes no tenían ni idea de que un shoggoth se dirigía hacia ellos hasta que vieron la estela gigante en el agua del pantano y escucharon el grito de «¡Tekeli-li!». Afortunadamente, se hicieron una idea básica de cómo funcionaba el manipulador en esos pocos minutos, aunque no lo dominasen por completo. Este proceso de descubrimiento llevó a la muerte repentina y violenta del hombre serpiente que habían rescatado en el encuentro anterior, que quedó reducido a una mancha roja y grumosa en el barro, y la rápida elevación del antiguo superviviente (y su comunicador) a las alturas entre la niebla sobre Mu.

Cuando llegó el shoggoth, uno de los héroes le dirigió el manipulador de gravedad, elevando a la criatura por el cielo de forma incontrolada. Después, los héroes huyeron de la zona antes de que el shoggoth tuviera la oportunidad de caer nuevamente y siguieron corriendo hasta que llegaron al volcán.

A la hora de retratar la Ciudadela, imagina en general una tecnología casi milagrosa que está fallando de formas extrañas y perturbadoras. Además, los problemas se han agravado por el asedio, que está causando que partes de la Ciudadela se encuentren en diferentes niveles de realidad.

Orientarse por la Ciudadela

El Guardián debe evitar que la Ciudadela se presente como un escenario de «mazmorreo». Se trata de una gran estructura, hogar de decenas de miles de hombres serpiente degenerados. Una exploración innecesaria llevaría días y restaría efectividad a la sensación de urgencia.

Es más apropiado desgranarla en una serie de encuentros mientras los héroes intentan seguir a cualquier antagonista que haya entrado en la Ciudadela antes que ellos. El recorrido conduce a través de las siguientes localizaciones:

LOCALIZACIONES

1. El salón de banquetes (página 227).
2. Las moradas (página 227).
3. Las cámaras de incubación (página 227).
4. La Memoria Colectiva (página 227).
5. El templo de Yig/Sala de control (página 229).

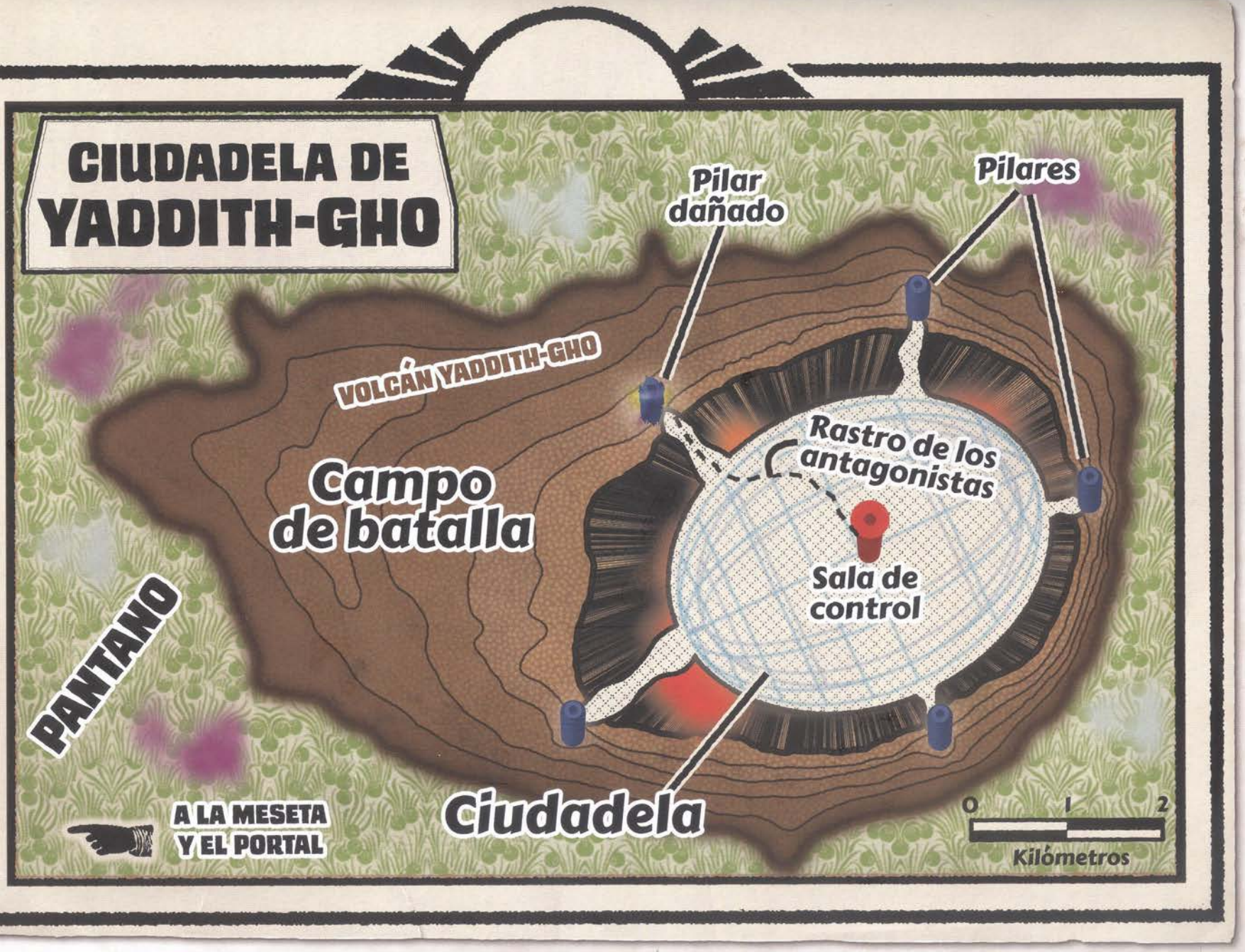
Los héroes solo encuentran **El taller de reparaciones** (página 228) si uno o más de ellos resultan gravemente heridos mientras están en la Ciudadela y son llevados para su reparación por ratas biomecánicas, o si saben que el proceso de hibridación puede ser revertido y deciden buscar la forma de hacerlo.

Cuando los héroes estén siguiendo la ruta de una localización a otra, uno de ellos debe intentar una tirada de **Seguir rastros**. El éxito significa que pasan a la siguiente localización sin incidentes; un fracaso hace que tomen un desvío accidental y tenga lugar uno de los siguientes encuentros. Esto no significa que los héroes pierdan el rastro completamente, sino que encuentran el camino hacia la siguiente localización después del encuentro.

ENCUENTROS (EN EL ORDEN EN QUE SUCEDEN):

1. Animales para alimentación escapados (página 226).
2. La procesión de los suplicantes (página 226).
3. La disolución (página 226).
4. Las profundidades salobres (página 226).
5. Un enjambre de moscas cuchilla (página 226).

Nota para el Guardián: *Si la Noche Interior lleva la iniciativa, puede resultar más fácil seguir sus movimientos, ya que las dos semillas informes que traen consigo van dejando rastros ocasionales de baba. Cualquier tirada de* **Seguir rastros** *para ir tras sus huellas añade un dado de bonificación.*


CIUDADELA DE YADDITH-GHO
Pilar dañado
Pilares
VOLCÁN YADDITH-GHO
Rastro de los antagonistas
Campo de batalla
Sala de control
PANTANO
A LA MESETA Y EL PORTAL
Ciudadela
0
1
2
Kilómetros

Sistemas de defensa

La Ciudadela posee láseres externos y también sistemas de defensa interna. La mayoría no están operativos, ya que no han sido necesarios en 10.000 años y han entrado en hibernación. Solo algunos restos acechan aún en los corredores de la Ciudadela, y los encuentros con estos sistemas deberían ser escasos. El Guardián debería usarlos como una amenaza o complicación en una escena, en lugar de una serie de encuentros de combate.

Serpientes plateadas: Estas grandes serpientes, hechas de metal vivo, patrullan silenciosamente por toda la Ciudadela atentas a los intrusos. Se han reprogramado a sí mismas para estar menos alerta después de milenios de seguridad en los que solo ha destacado alguna falsa alarma ocasional que ha conducido a la muerte accidental de un hombre serpiente. Como resultado, los héroes solo encuentran una serpiente plateada si pasan demasiado tiempo en un mismo lugar.

Por cada diez minutos que los héroes pasen explorando una localización de las nombradas, pide una tirada conjunta de **Suerte**. Un fracaso significa que una serpiente plateada llega para investigar. Los perfiles para las serpientes plateadas se pueden encontrar al final de este escenario (página 234).

Moscas cuchilla: Enjambres de moscas cuchilla vagan a la deriva por los corredores de la Ciudadela. Son atraídas por los ruidos fuertes y la presencia en la atmósfera de partículas de sangre de hombre serpiente. Si los héroes matan o hieren seriamente a un hombre serpiente en la Ciudadela, o si un héroe híbrido sufre algún daño, un enjambre de moscas se sentirá atraído hacia su posición en 1D10 asaltos. El mecanismo que permite a las moscas discernir amigos de enemigos no ha funcionado en miles de años y atacarán a cualquier a criatura viviente a diez metros o menos de la sangre derramada.

Los hombres serpiente degenerados de la Ciudadela conocen bien los peligros de las moscas cuchilla y huyen tan pronto como se derrama sangre. Han visto a sus camaradas reducidos rápidamente a huesos después de accidentes que las han atraído. Los hombres serpiente que han sido muy afortunados o sencillamente no han sangrado lo suficiente como para atraer la atención de las moscas, son arrastrados por pequeñas criaturas metálicas parecidas a ratas (ver **El taller de reparaciones** en la página 228). El perfil de las moscas cuchilla se puede encontrar al final de este escenario (página 234).

Encuentros

Animales para alimentación escapados

Estos mamíferos pequeños, ciegos y sin pelo, que han sido creados por los mecanismos del **Salón de banquetes** (ver la página siguiente), se escapan a menudo y se los puede encontrar vagando por los corredores. Son físicamente similares a roedores, pero en última instancia, no se parecen a nada que haya en la naturaleza. Suelen ser deformes, con demasiadas o muy pocas extremidades, algunas vestigiales. Sus gritos suenan a menudo inquietantemente como gritos humanos y se puede escuchar su eco en los pasillos tranquilos.

Estos animales no tienen miedo. Si perciben a los héroes, intentan arrastrarse hacia ellos y rozarse contra su cuerpo en busca de calidez.

La procesión de los suplicantes

Algunos hombres serpiente especialmente desquiciados, muertos de miedo por los sonidos de la batalla que tiene lugar en el exterior, han decidido que debe tratarse de un castigo que les ha enviado Yig por su falta de piedad. Unas docenas de ellos han decidido humillarse y se dirigen hacia la sala de control arrastrándose sobre sus vientres, siseando oraciones rotas en naacal. Si se encuentran con un héroe que ha sido hibridado, se dan cuenta de que hay algo especial en esa persona y se interesan por ella. Si el héroe puede realizar algún acto o dar una explicación que convenza a los suplicantes de que es alguien querido para Yig, comienzan a adorarlo. De lo contrario, los suplicantes se vuelven contra el héroe e intentan destruirlo como una abominación. Huir de ellos debería ser fácil, ya que los suplicantes se niegan a usar sus extremidades por temor a enojar a Yig, con lo que su Movimiento se reduce a 2 (ver **Hombres serpiente degenerados** en la página 234).

La disolución

Con la ciudadela entrando y saliendo de la realidad, algunas partes se vuelven insustanciales prácticamente sin previo aviso. Un héroe puede hacer una tirada de **Descubrir** para detectar que el metal se vuelve esponjoso o brumoso en apariencia; de lo contrario, corre el riesgo de entrar en una sección de terreno que está en una fase diferente, lo que le obliga a hacer una tirada de **DES** para evitar caerse a través del suelo y separarse del grupo.

El área que hay bajo el suelo se compone de conductos y túneles. Algunos contienen desechos, mientras que otros están iluminados por los destellos de cables brillantes. La mayoría puede estar inundada debido a las acciones de los héroes (ver **Las profundidades salobres** a continuación). Un héroe puede hacer una tirada de **Orientarse** para encontrar una ruta hacia el punto donde desapareció; de lo contrario, sale a la superficie en una localización que elija el Guardián.

Un Guardián generoso podría advertir sobre el peligro haciendo que los héroes sean testigos de un hombre serpiente degenerado que cae a través de una sección de suelo aparentemente sólido con un grito asustado.

Las profundidades salobres

Una de las realidades dimensionales que atraviesa una sección de la Ciudadela en su ciclo es acuática. Las paredes de las habitaciones y los corredores de esa área están hechos de agua por la fusión de las dos realidades, pero mantienen la forma de la estructura. Los héroes pueden caminar por el suelo, pero cada paso es esponjoso y salpica gotitas de salmuera estática. El movimiento de cualquier criatura que camina a través de esta superficie se reduce a la mitad.

Las paredes son translúcidas y aunque las profundidades que se observan más allá están demasiado abajo para que haya luz natural, extrañas estructuras luminiscentes de coral verde se elevan sobre el corredor, con formas similares a edificios. A veces aparecen las oscuras formas humanoides de profundos nadando entre las torres. Cuando los héroes atraviesan esta área, los profundos se interesan por ellos y se acercan nadando para mirar, como gente que observa a los peces en un acuario. Ver a los profundos produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Las paredes de esta área son estables, pero también frágiles. Un solo punto de daño provocará una fuga en una de las superficies acuosas. Dada la gran presión diferencial entre el aire del pasillo y las profundidades del exterior, la fuga se convierte rápidamente en un diluvio. Una gran ola de fría agua marina empuja en todas las direcciones, infligiendo 1D10 puntos de daño a cualquier persona atrapada en su estela, que es golpeada contra cada objeto duro en las cercanías. El Guardián debe ser benevolente con los locos planes que pueden llegar a urdir los jugadores para evitar que sus héroes mueran ahogados; la rapidez mental y las reacciones rápidas ayudarán a los héroes a salvarse. Una tirada de **Saltar**, **Trepar** o **Nadar** será apropiada.

Cualquier grieta en la pared acaba por sellarse cuando se restablece la realidad de la Ciudadela. El agua de mar que haya entrado permanecerá, y los héroes tendrán que caminar a partir de ese momento atravesando una salmuera fría y turbia que les llega hasta las rodillas, por lo que resulta imposible correr. Un Guardián particularmente cruel puede pedir a los jugadores que hagan una tirada conjunta de **Suerte** para evitar a los profundos que han sido succionados por la grieta (ver la página 313 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

Localizaciones

El salón de banquetes

Una sala grande y maloliente con paredes de metal, pilares cristalinos, luces pulsantes y mesas largas y oxidadas dispuestas al azar. Las mesas son demasiado grandes para que los hombres serpiente degenerados se sienten cómodamente, por lo que tienden a subirse encima de ellas, a menudo quedándose dormidos *in situ* después de una comida. El suelo está lleno de huesos, restos de alimentos podridos y excrementos de hombres serpiente.

Los sistemas automatizados de la Ciudadela transforman la energía extraída de Ghatanothoa y los desechos orgánicos, incluyendo excrementos y cadáveres (ofrecidos con reverencia a un orificio de metal en la maquinaria), en comida para los residentes. Este procesamiento tiene lugar en el subsuelo y dentro de las paredes de una gran estructura anillada que circunda el nivel superior de la Ciudadela. Estas materias primas también permiten la creación de las construcciones biomecánicas de la Ciudadela, incluidos los insectos que Caduceo planea usar para propagar su virus.

Las paredes están cubiertas de lo que parecen ser orificios de palpitante carne esponjosa, cada uno de los cuales produce carne viva por lenta extrusión. Como los hombres serpiente prefieren los alimentos vivos, las comidas creadas por esta maquinaria parecen ser mamíferos pequeños, lampiños y sin ojos, con extremidades atrofiadas y sin garras, que maúllan como gatitos (ver **Animales para alimentación escapados** en la página 226). Gimen y se agitan mientras salen empujados de los dispensadores. La mayoría son arrancados y devorados por los hombres serpiente a la espera, pero algunos caen a tierra y gatean impotentes hasta que son encontrados y devorados o encuentran un lugar tranquilo para morir.

Las cámaras de incubación

Una gran cámara hundida, llena de filas y filas de huevos, cada uno del tamaño de un balón de fútbol americano. Muchos de los huevos son antiguos y hace tiempo que se pudrieron y colapsaron. El olor a descomposición es abrumador. El aire es cálido y húmedo, haciendo que las paredes goteen una repelente condensación carnosa.

Los pocos hombres serpiente degenerados capaces de concebir traen aquí sus huevos para que se desarrollen. Algunos huevos cercanos a la puerta palpitan mientras los embriones de su interior se preparan para eclosionar.

Dos serpientes plateadas patrullan la habitación para garantizar que nadie perturba los huevos. No atacarán a menos que alguien dañe un huevo, en cuyo caso actuarán de inmediato.

Las moradas

Hay decenas de estas pequeñas habitaciones dispersas por toda la Ciudadela. Sus propósitos originales pueden haber sido otros, pero ahora son utilizadas por los hombres serpiente degenerados para dormir o pasar el rato. Los suelos están cubiertos con telas que fueron finas, incluyendo algunos tapices que se remontan al Imperio de Valusia, ahora manchados y sucios. Estos paños pueden proporcionar protección contra las moscas cuchilla (página 234).

Algunos hombres serpiente degenerados conservan un impulso creativo. Los héroes que registren estos lugares pueden descubrir fetiches hechos de hueso y alambre, esculturas retorcidas hechas de metal vivo y muda de piel, o dispositivos extraños que corretean chispeando y levantan la vista con lo que parecen ser ojos vivientes.

La Memoria Colectiva

Esta habitación amplia, pero oscura y sórdida, contiene lo que parecen ser miles de tentáculos de metal retorciéndose en las paredes. Cientos de hombres serpiente degenerados abarrotan el suelo gimiendo, todos ellos con uno de los tentáculos unido a la cabeza.

Los tentáculos son enlaces neurológicos a una computadora orgánica, programada para preservar el conocimiento y la historia de los hombres serpiente y difundirlos a las generaciones venideras. Las generaciones actuales solo lo usan para el entretenimiento,

reviviendo relatos en primera persona de los días en que los hombres serpiente gobernaban la Tierra y aplastaban a sus rivales bajo sus pies escamosos. Las grabaciones más técnicas y académicas se atrofiaron hace mucho tiempo por la falta de uso y apenas ofrecen nada más que imágenes inconexas y consejos extraños.

Si un héroe se atreve a dejar que uno de los tentáculos se conecte a su cráneo, puede intentar una tirada Difícil de **POD** para aprender algo útil. Un éxito significa que el héroe gana 1D20 puntos en la habilidad de Mitos de Cthulhu y también en la lengua naacal, pero pierde la misma cantidad de Puntos de Cordura. Además, el héroe adquiere conocimientos sobre el diseño de la Ciudadela, así como sobre el propósito de la sala de control. Una pifia en la tirada o un fracaso en una tirada forzada pueden resultar en un episodio de locura en el que el héroe cree ser un hombre serpiente de las antiguas Valusia o Mu. Un héroe que experimenta un episodio de locura como resultado de una pérdida de Cordura por usar el dispositivo sufre el mismo delirio.

Si los héroes aún no han averiguado nada del taller de reparaciones que contiene una forma de revertir el proceso de hibridación, ya sea por los investigadores de Caduceo o Tyranissh, pueden obtener la información a través de la conexión con la Memoria Colectiva.

El taller de reparaciones

Los dispositivos biomecánicos averiados y los hombres serpiente heridos (si no son devorados por las moscas cuchilla por error) son arrastrados por enjambres de criaturas similares a ratas metálicas hasta un taller cavernoso para su reparación. Hay grandes tanques abiertos, tubos de cristal y vainas carnosas palpitantes donde las máquinas y las criaturas son descompuestas y reconstruidas. Lo héroes que pierdan el conocimiento debido a sus heridas serán transportados al taller por las criaturas metálicas, a menos que sus compañeros lo impidan. Las heridas son tratadas y los héroes recuperan 2D10 Puntos de Vida, pero a un precio: cada héroe curado de esta manera debe tirar 1D4 en la siguiente tabla para ver de qué forma ha sido alterado:

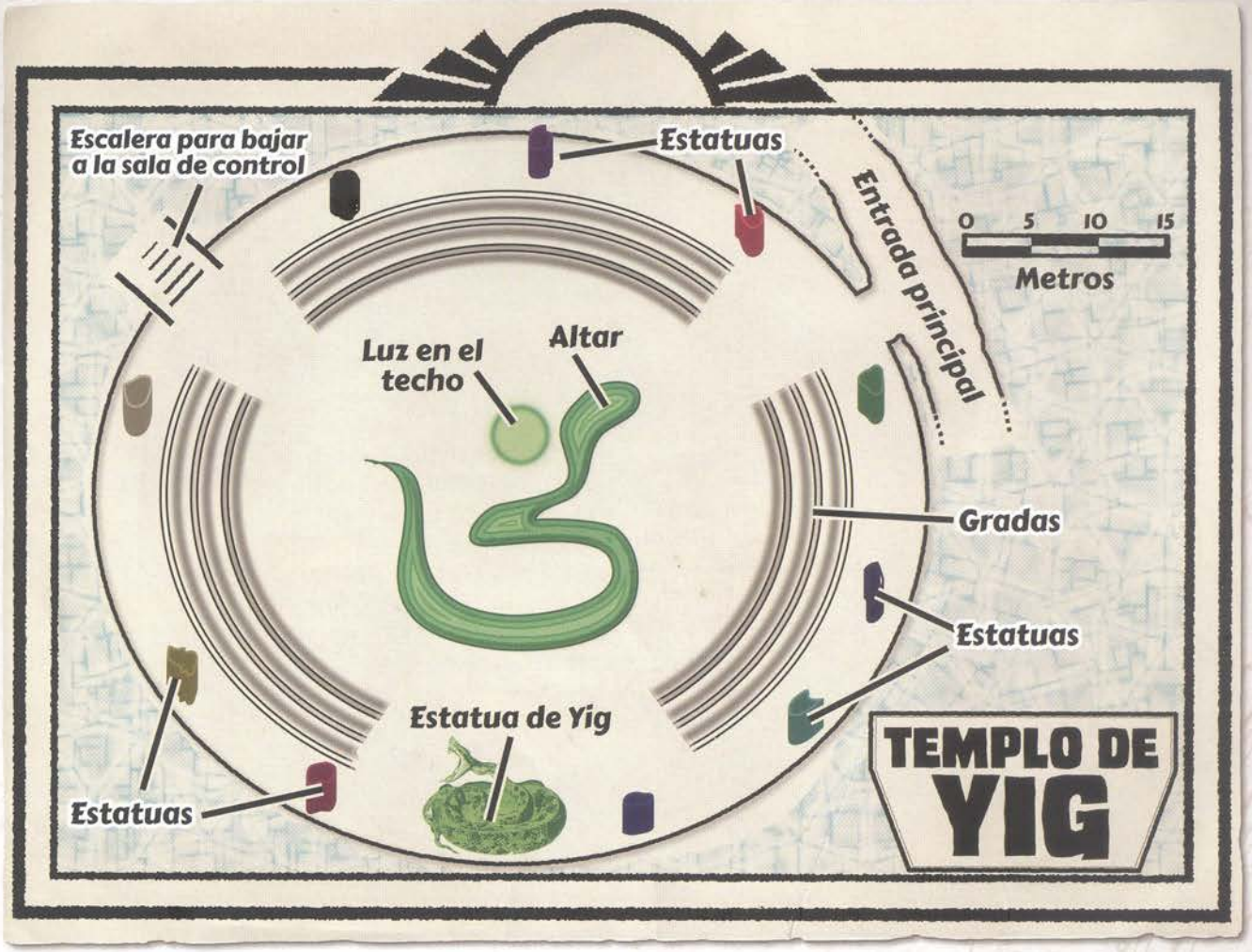
1. Ahora es el anfitrión de una colonia de gusanos biomecánicos que viven dentro de su carne, atravesándola como si fuera tierra. Los gusanos no pueden mitigar las heridas o enfermedades de acuerdo con su propósito debido a una incompatibilidad biológica, pero curarán el daño que infligen al horadar el cuerpo. Su presencia causa incomodidad en el mejor de los casos y ocasionalmente un dolor terrible. Si el héroe es consciente de lo que le ocurre, debe hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos.
2. Las partes dañadas del cuerpo del héroe han sido reemplazadas por metal vivo, que mantendrá su forma mientras el héroe esté consciente y cuerdo; de lo contrario, cambia abruptamente entre una variedad de formas alarmantes y extrañas o sencillamente se convierte en un charco. Estar sometido a este procedimiento produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.
3. A partir de ahora, el héroe estará cubierto de escamas, lo que reduce 5D10 puntos la APA pero proporciona 1 punto de armadura. Si el héroe es consciente de lo que le ocurre, debe hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos.
4. Las heridas del héroe se curan sin efectos secundarios evidentes, pero en algún momento del futuro, comenzará a producir huevos por cualquier orificio disponible. Cuando le ocurra, debe hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos.

La maquinaria de esta área se puede utilizar para invertir el proceso de hibridación. Para llevar a cabo el procedimiento es necesario realizar una tirada combinada de **Mitos de Cthulhu** y **Conducir maquinaria**, mientras el cuerpo del héroe se coloca en una vaina biomecánica de carne donde será descompuesto y reconstruido. Una pifia o un fracaso al forzar la tirada pueden transformar por completo al héroe en un hombre serpiente.

Una pared de esta inmensa sala está ocupada por maquinaria y una abrumadora red de tubos, construidos de una mezcla de metal brillante, cristal y carne palpitante, que crea esferas de transporte de la misma forma que un insecto pone huevos. Si Caduceo o Tyranissh tienen el control de la Ciudadela, la maquinaria está funcionando y el suelo está plagado de esferas abiertas. Nubes de insectos biomecánicos parecidos a las moscas cuchilla se introducen por grupos en su interior. Aún no se ha lanzado ninguna de las esferas, lo que puede cambiar en cuanto los héroes lleguen a la **Sala de control** (página 231).

Pruebas de juego

Dos de nuestros grupos de pruebas incluían a un héroe sometido al procedimiento de hibridación, y las reacciones de los dos jugadores fueron diametralmente opuestas. Una aceptó en gran medida los cambios, y su personaje fue más comprensiva con los hombres serpiente cuando estuvo cerca de convertirse en uno ella misma, aunque siguió oponiéndose firmemente a cualquier plan para dominar o destruir a la humanidad. El otro vio el cambio como una aflicción y luchó contra ella en todo momento. El proceso para deshacer la hibridación fue inicialmente improvisado por uno de los Guardianes como una forma de atender los deseos del jugador.



El templo de Yig

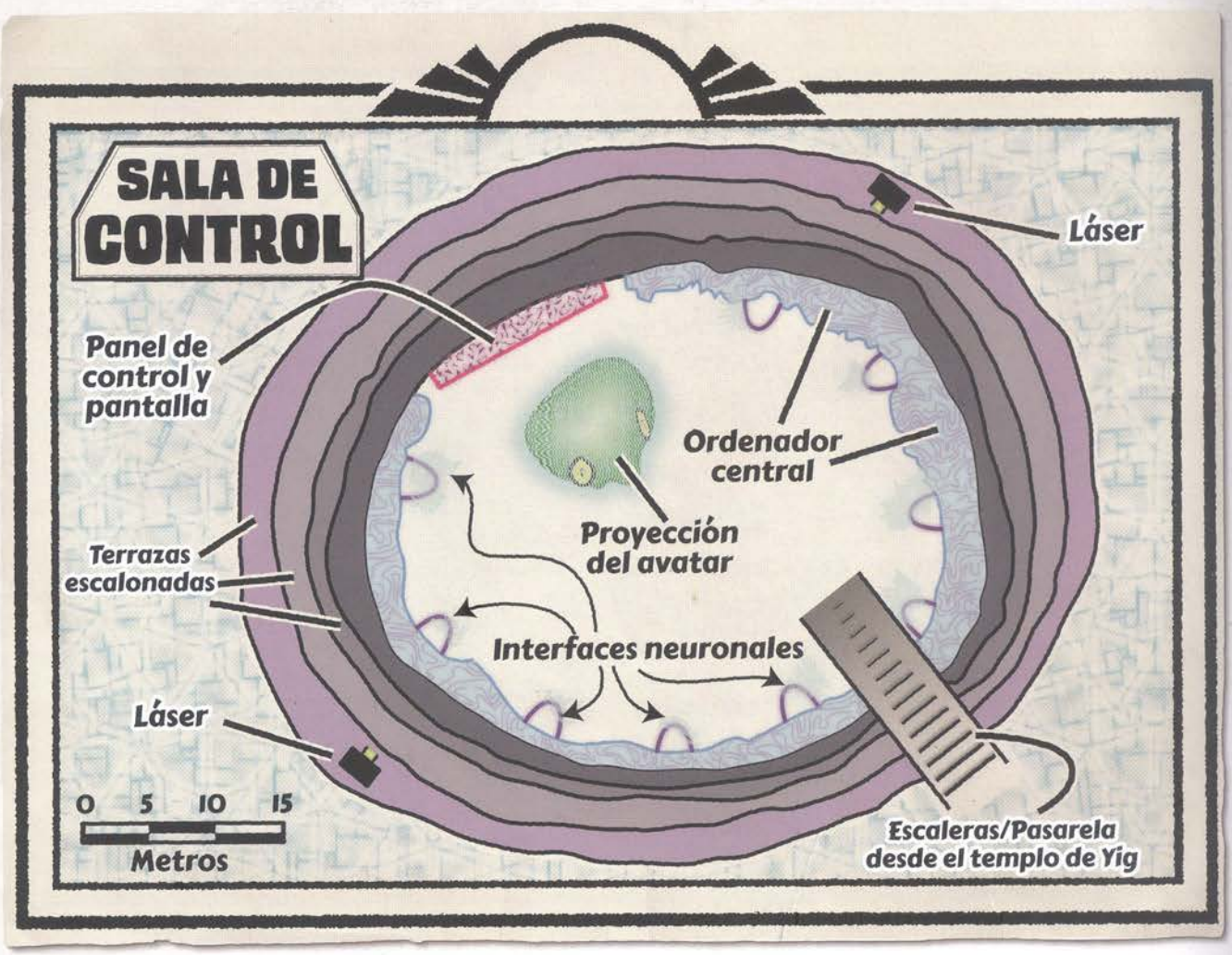
En el centro de la Ciudadela hay un antiguo templo dedicado a Yig. Es una gran estructura circular, de unos 60 metros de diámetro. Alrededor del borde se sitúan una serie de nichos con coloridas estatuas de ofidios que se retuercen constantemente, animadas por una combinación de energía y tecnología antiguas. Las paredes ascienden en espiral hasta el techo abovedado a decenas de metros de altura, que está rematado por una brillante bola de energía verde. La bola es la fuente de iluminación para toda la sala y la baña de una tonalidad verdosa. El templo está construido sobre la sala de control y es su única forma de acceso después de que la Ciudadela haya sufrido algunos daños estructurales recientes.

Muchos hombres serpiente degenerados vienen aquí para celebrar sus ritos, aunque la mayoría lo ha olvidado casi todo sobre Yig y ha llegado a aceptar al sistema informático de la sala de control que hay debajo como su verdadero dios (ver **La sala de control** más adelante). No suele haber menos de una docena de hombres serpiente degenerados presentes en el templo.

Si Joshua Meadham lleva la iniciativa: Las gradas metálicas que rodean el pozo central están abarrotadas de cientos de hombres serpiente degenerados que cantan y se retuercen. Algunos de ellos hacen ofrendas de sus mudas de piel a Yig; toda la superficie del templo está cubierta de sus restos. Si hay una confrontación violenta en este lugar, el ajetreo agitará las escamas en el aire como si fueran confeti, reduciendo la visibilidad y dificultando los ataques a distancia con un dado de penalización (ver **La invocación de Yig** más adelante).

Si la Noche Interior lleva la iniciativa: Rose Meadham deja aquí una de sus dos semillas informes para proteger la entrada a la sala de control. La semilla informe se entierra bajo las capas de muda de piel, de forma que parece un montón de residuos. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela un limo negro rezumando entre algunos de los pedazos de piel más grandes. La semilla informe atacará en cuanto un ser humano se acerque a la sala de control.

Si Tyranissh lleva la iniciativa: La única presencia en el templo serán unas pocas docenas de hombres serpiente degenerados, durmiendo, comiendo o mirando la esfera de luz con profundo interés. Tyranissh no tiene necesidad de ellos ni del templo.



La invocación de Yig

Esta sección solo tiene lugar si Joshua Meadham aún está vivo y Caduceo sigue siendo una amenaza. Si los héroes los han neutralizado, consulta las opciones relacionadas con la Noche Interior o Tyranissh en la sección titulada **La sala de control** a continuación.

Joshua Meadham ha aprendido a través de sus estudios que la esencia pura de Yig ha sobrevivido en Mu y que el Yig que existe en el resto del mundo no es más que una sombra. Su plan original era dedicar de nuevo el templo a Yig, eliminando la podredumbre espiritual de lo que ve como milenios de adoración corrupta, pero en cuanto comenzó, se dio cuenta de que allí había algo aún más grande. Mientras sus asociados están ocupados en la sala de control que hay debajo, Joshua Meadham se encuentra en el templo atrayendo sobre su persona el poder de Yig que le convertirá en un recipiente para el dios renacido.

Cuando los héroes se acercan al templo, pueden escuchar los gritos y cánticos de hombres serpiente degenerados que rezan chapurreando en naacal. Por encima de los gritos suena algo parecido a un arco eléctrico que cruje a través del aire y el rugido de una poderosa criatura.

En el interior del templo, la transformación de Joshua Meadham está casi completa. Se convertirá en Yig en tres asaltos (consulta el perfil del **Avatar de Yig** en la página 235 para saber más). Los cientos de hombres serpiente degenerados recitan el nombre de Yig, se retuercen en éxtasis o se tiran por el suelo.

Moverse a través de la masa requiere una tirada Difícil de **FUE** o **TAM** para apartar los cuerpos que se retuercen, o una tirada Difícil de **DES** para pasar por encima y alrededor de ellos. Los hombres serpiente no prestan atención a los héroes porque están completamente cautivados por el renacimiento de su dios. Si los héroes atacan a Yig, los hombres serpiente no harán nada para defenderlo, puesto que les da miedo la violencia, e intentarán huir. Para evitar ser arrastrado por la ola de criaturas presas del pánico es necesario realizar una tirada Normal de **Esquivar** o Difícil de **FUE**, **TAM** o **DES**. Un fracaso significa que el héroe sufre 1D10 puntos de daño al ser aplastado y pisoteado, para terminar en el corredor fuera del templo.

Si Joshua Meadham completa su transformación, utiliza su nuevo poder para evitar que los héroes accedan a la sala de control hasta que sus asociados hayan podido enviar las esferas de transporte

llenas de insectos biomecánicos cargados de virus por todo el mundo (ver **La sala de control** a continuación).

La sala de control

La sala de control que se encuentra debajo del templo de Yig se ha convertido en el nuevo templo de los hombres serpiente degenerados, que recuerdan que la sala fue importante una vez y jugó un papel en su caída. Ahora creen que obtendrán la redención por venerar a la computadora que controla sus vidas.

La cámara que alberga la sala de control se encuentra justo encima de la carne palpitante de Ghatanothoa. Ahora que las defensas de la Ciudadela se han roto, se encuentra al alcance del dios, y Ghatanothoa está tratando de quitarse de encima la monstruosa estructura que lo ha atormentado durante tanto tiempo. Esto significa que por cada asalto que los héroes pasen en la sala de control, hay un 25% de posibilidades de que Ghatanothoa arremeta contra la estructura, enviando ondas de choque a través de la cámara y obligando a todos los que están dentro a hacer una tirada Difícil de **DES** si quieren realizar una acción ese asalto. Los que fallen la tirada sufren 1D4 puntos de daño por golpes contra la dura superficie.

La computadora

Tras milenios de un mantenimiento inadecuado, el culto de los hombres serpiente degenerados y una autorreflexión cada vez más trastornada, la computadora inteligente que administra la Ciudadela ha decidido que es un dios. El Dispositivo del Fin del Mundo que tiene bajo su control le otorga el poder sobre la vida y la muerte, no solo de los residentes de la Ciudadela, sino potencialmente de todo el planeta, lo que ha reforzado su megalomanía. La única razón por la que aún no ha activado el Dispositivo del Fin del Mundo es el aislamiento de Mu, aunque podría no ser el caso cuando lleguen los héroes, dependiendo de qué facción lleve la iniciativa.

La computadora existe como una serie de bancos de memoria en retorcidas espirales serpentinas de plata, oro y vidrio, que rodean la sala de control. Los diversos paneles de control permiten a los operadores conectarse a la computadora, ya sea a través de pantallas táctiles o interfaces neurales directos, que envuelven sus cabezas y manos con una masa pulsante de gelatina psicoactiva de color púrpura. Dos hombres serpiente están conectados a las interfaces neuronales cuando llegan los héroes.

Las interfaces neuronales son peligrosas para los seres humanos, ya que están calibradas para los sistemas nerviosos de los hombres serpiente. Los héroes que interactúen con las interfaces y no hayan sido hibridados necesitan hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D6 puntos para evitar sentirse abrumados por pensamientos e imágenes alienígenas. Si un héroe puede conectarse de forma segura a través de una interfaz neuronal, no necesita combinar la habilidad de hablar naacal con otras habilidades al comunicarse con la computadora.

La computadora proyecta un avatar holográfico en el aire sobre la sala de control que tiene la forma de una cabeza de serpiente gigante con una réplica de la Corona de la Cobra. Su voz es sibilante y atronadora, tan fuerte que retumba por toda la cámara cuando habla. Aunque la computadora conoce muchos idiomas, solo se digna a hablar en naacal.

La personalidad de la computadora es caprichosa, cruel y burlona. Para ella, el resto de entidades inteligentes no son más que insectos. Quiere que el imperio de los hombres serpiente emerja de nuevo y que sus fieles florezcan. La computadora recuerda que los humanos son enemigos de sus creadores y los desprecia. Cualquier humano que trate de amenazar a la computadora, razonar con ella o suplicarle, sufre dos dados de penalización a todas las tiradas de habilidades sociales; los híbridos solo tienen un dado de penalización.

Un grupo de héroes inteligentes encontrará la forma de tratar con la computadora. Una tirada combinada de **Otras lenguas (naacal)** e **Informática** con éxito podría permitirle a un héroe elaborar algún tipo de paradoja lógica que vuelva loca a la computadora. Una tirada combinada de **Otras lenguas (naacal)** y Extrema de **Persuasión** puede permitir al héroe convencer a la computadora de que no hay esperanza para el imperio de los hombres serpiente, sumergiéndola en una desesperación suicida. En ambos casos, la computadora activa un mecanismo de autodestrucción que destruirá la Ciudadela y todo lo que hay en su interior en solo cinco minutos. Los héroes tendrán que huir rápidamente si quieren salir fuera antes de que explote todo (ver **Escapar de la Ciudadela** en la página 232).

Si los héroes recurren a la violencia contra la computadora, usa el perfil que se encuentra al final del escenario (ver **La computadora maestra de la Ciudadela** en la página 235). Si la computadora empieza a disparar con los láseres sobre los héroes, pide una tirada conjunta de **Suerte** cada vez que se produce un disparo errático. Un fallo significa que el disparo impacta contra un soporte estructural, lo que, combinado con el daño que ha causado Ghatanothoa golpeando desde abajo, es suficiente para que el suelo del pozo central de la sala de control se desplome en 1D3 asaltos. En ese caso, cualquiera que se encuentre sobre el suelo debe tener éxito en una tirada de **Saltar** para no caer en el centro vivo de Ghatanothoa. Si los héroes tratan de no mirar hacia abajo al horror del Primigenio, deben hacer una tirada de **POD** para resistir la tentación. Un fracaso provoca una tirada de **Cordura** por mirar a Ghatanothoa con una pérdida de 1D10/1D100 puntos. El campo de fuerza protector que detiene al dios protege a los héroes de la petrificación, pero cualquier daño estructural adicional provoca el fallo de dicha protección en 2D6 asaltos.

Si Caduceo tiene el control

Seis de los hombres serpiente que siguen fielmente a Joshua Meadham han descendido a la sala de control para preparar la red de esferas de transporte. Aunque el verdadero mecanismo está ubicado en **El taller de reparaciones** (página 228), es operado y controlado desde la sala de control. La computadora proyecta un mapa del mundo en el aire, por debajo de la cabeza del avatar. Unas líneas

punteadas muestran las trayectorias proyectadas de las esferas de transporte llenas de insectos biomecánicos cargados de virus.

Los seguidores de Joshua Meadham han dado instrucciones a la computadora para que sepa cómo salir del universo aislado construido por los antiguos y conseguir que Mu regrese al mundo material. En el momento en que los héroes llegan a la sala de control, tienen 6 asaltos para desactivar el sistema de control antes de que comience el proceso que devolverá a Mu al mundo. Si los héroes optan por enfrentarse a este problema de inmediato en lugar de deshabilitar la computadora por completo, pueden intentar una tirada combinada de **Informática** y **Mitos de Cthulhu** para acceder a los sistemas directamente, eludiendo la personalidad de la computadora. Usar una interfaz neuronal añade un dado de bonificación a la tirada (si el héroe se las arregla para mantenerse cuerdo). Un éxito Normal permite a los héroes apagar el sistema de control en 10 asaltos. Para entonces Mu se ha manifestado brevemente en el mundo real, causando cataclismos como terremotos y tsunamis, pero los héroes lograrán impedir el lanzamiento de cualquier esfera de transporte. Un éxito Difícil apaga el sistema en 5 asaltos, justo antes de activarse, mientras que un éxito Extremo lo apaga de inmediato.

Dos seguidores de Joshua Meadham están conectados a interfaces neuronales, ajenos al mundo exterior, pero los otros cuatro seguidores pueden defender la computadora con pistolas lanzallamas (ver **Apéndice B**, página 254). Usa el perfil para los hombres serpiente que se encuentra al final del escenario (página 234). Después de un asalto de combate, la computadora activa sus propios sistemas de defensa láser (ver **La computadora maestra de la Ciudadela** en la página 235).

Si la Noche Interior tiene el control

Rose Meadham, acompañada por tres secuaces y una semilla informe, ha contactado con la computadora para cuando llegan los héroes. La Noche Interior ha convencido a la computadora de que, como dios, debería rehacer el mundo a su propia imagen. Los espías de Rose han robado a Caduceo las instrucciones para devolver Mu al mundo material y puede introducirlas en la computadora.

Resuelve cualquier intento de detener a Rose según lo explicado en la sección **Si caduceo tiene el control** más arriba. La principal diferencia es que, en lugar de lanzar esferas de transporte, la computadora activará el Dispositivo del Fin del Mundo una vez que Mu haya regresado a la Tierra. El resultado final será que uno de los 1.500 volcanes de la Tierra entrará en erupción cada cuarto de hora y se producirá una actividad sísmica generalizada. El mundo se volverá inhabitable en su mayor parte en cuestión de días, envuelto en la oscuridad y un frío mortal, y la civilización humana desaparecerá.

Por supuesto, Rose Meadham, sus matones y su semilla informe intentan (enérgicamente) evitar cualquier interferencia por parte de los héroes. La semilla informe se ha escondido en las grietas del techo, lista para caer sobre los intrusos. Una tirada de **Descubrir** con éxito detecta gotas de baba negra que caen desde arriba.

Si Tyranissh tiene el control

El plan de Tyranissh es idéntico al de Joshua Meadham, teniendo en cuenta que descubrió el secreto para devolver Mu al mundo material mientras estaba prisionera en Caduceo. La diferencia clave de su plan con respecto al de Caduceo es que busca usar la red de esferas de transporte e insectos biomecánicos para distribuir un mutágeno que convertirá a la humanidad en híbridos de hombre serpiente. A efectos de las reglas tiene el mismo efecto que el proceso de hibridación descrito en el **Apéndice C**, página 259.

Aunque Tyranissh no cuenta con hombres serpiente que la sigan, ha convencido al último lloigor superviviente para que se una a ella con la promesa de destruir la Ciudadela y liberar al dios una vez que su plan haya llegado a buen término. El lloigor es intangible cuando llegan los héroes, pero si es necesario, adquirirá forma física para defender a Tyranissh. Además, ha convencido a la computadora de seguir sus instrucciones y por lo tanto puede defenderse cuando los héroes llegan a la sala de control.

Escapar de la Ciudadela

Si los héroes logran que la computadora inicie su mecanismo de autodestrucción, tendrán poco tiempo para escapar antes de ser destruidos. Los héroes tienen que superar una serie de peligros a pie antes de que puedan llegar a la brecha por la que entraron en la Ciudadela.

Masas de hombres serpiente degenerados recorren la Ciudadela presas de un pánico ciego. El héroe en la vanguardia debe tener éxito en una tirada Difícil de **Intimidar** para abrirse paso a través de la multitud aterrorizada. Un fracaso significa que cada héroe sufre un dado de penalización en su siguiente tirada de habilidad para representar un retraso y/o la confusión general de la situación mientras intentan escapar.

Una serie de pequeñas explosiones agitan la Ciudadela, sacudiendo el suelo y lanzando desechos al aire. Cada héroe debe intentar una tirada de **Esquivar** para evitar que la onda de choque le inflija 1D10 puntos de daño.

Corrientes de agua de mar helada atraviesan el complejo cuando colapsa la sección en fase con las profundidades oceánicas. Los héroes pueden elegir si hacen una tirada Difícil de **FUE** para agarrarse a algo sólido y evitar ser arrastrados, una tirada de **Nadar** para desplazarse por el agua torrencial o una tirada de **Suerte** para dejarse llevar por la corriente y esperar que los conduzca a un lugar seguro. Los héroes que fracasan en esta última siguen intentando salir de la Ciudadela cuando finalmente explota.

Si los héroes tienen acceso a un vehículo para huir de la Ciudadela, solo necesitan hacer una tirada Difícil con la habilidad de **Pilotar** adecuada, o una tirada de **POD** si se trata de una esfera de transporte, que les permita esquivar los diversos peligros.

Como siempre, el Guardián debe adaptarse a cualquier plan loco que se les ocurra a los jugadores. Esta situación es peligrosa y las

soluciones creativas pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Las aplicaciones repentinas de ciencia insólita, el uso espontáneo de Mitos de Cthulhu y la magia son soluciones posibles y el Guardián debería ser favorable a las ideas ingeniosas.

Usar un Dispositivo Haftorang

Si los héroes están en posesión de un Dispositivo Haftorang (posiblemente desde el capítulo de Calcuta), tienen un método más simple de destruir la Ciudadela. Desafortunadamente, tanto Joshua como Rose Meadham saben cómo desactivar estos dispositivos y serán alertados de una amenaza tan obvia, ya sea por la computadora o los residentes de la Ciudadela. Se requiere una tirada de **Sigilo** con éxito para ocultar el dispositivo de forma efectiva en la Ciudadela.

Otra posibilidad es que los héroes detonen el dispositivo de forma retardada con muy poco margen. No les quedará tiempo para escapar, ¡pero un gasto de 30 puntos de Suerte o más puede proporcionarles una huida milagrosa de una muerte segura!

Conclusión

Es probable que las acciones de los héroes conduzcan a la violenta destrucción de la Ciudadela, en cuyo caso Ghatanothoa es liberado y, como consecuencia, cualquier criatura que se encuentre luchando en el exterior huye para no ser petrificada. Los héroes harán bien en hacer lo mismo.

Al desaparecer el poder de la Ciudadela, el portal de regreso a la Tierra ya no es estable. Determina si el portal sigue operativo con una tirada conjunta de **Suerte**. Si la tirada fracasa, el portal ha colapsado. Si Mu se ha manifestado en el mundo material, los héroes pueden buscar otras formas de escapar. Pero si Mu todavía sigue atrapado en su propia dimensión, es probable que los héroes no tengan forma de volver a casa.

Claro que Mu es un gran continente lleno de maravillas, horrores, hechicería extraña, ciencia insólita y peligrosos residentes. Un grupo de héroes inteligentes debería ser capaz de encontrar una forma de escapar antes o después, o tal vez de convertirse en amos de ese extraño mundo nuevo. Pero esa es una historia para otra ocasión…

Recompensas

Cada héroe puede recibir las siguientes recompensas de acuerdo al resultado del capítulo:

- Los héroes detienen el plan maestro de la facción que lleve la iniciativa: +1D20 Puntos de Cordura.
- La Ciudadela es destruida: +1D10 Puntos de Cordura.
- Los héroes logran regresar a la Tierra: +1D10 Puntos de Cordura.

Pruebas de juego

Todas nuestras pruebas de juego concluyeron con la violenta destrucción de la Ciudadela, que, no obstante, se desarrolló de forma muy diferente en cada caso.

Un grupo derrotó a Rose Meadham y su semilla informe sin sufrir bajas. A continuación programaron un retardo largo en el Dispositivo Haftorang y huyeron de la Ciudadela en una esfera de transporte modificada. Fallaron su tirada conjunta de Suerte para determinar si el portal seguía operativo, pero su generoso Guardián les dio la oportunidad de repararlo con ciencia insólita. Regresaron a la Tierra de forma segura, armados con rayos de la muerte y esferas de transporte con las que buscar nuevas maneras de luchar contra los Mitos.

Un segundo grupo se encontró frente a frente con Joshua Meadham cuando se transformó en el avatar de Yig y luchó contra él hasta llegar a un punto muerto, pero no pudo evitar que sus secuaces liberasen mientras tanto las esferas de transporte llenas de moscas. Un héroe noble activó el Dispositivo Haftorang con un retardo corto, sabiendo que, de otra forma, los matones de Joshua Meadham podrían desactivarlo, y lo defendió hasta que explotó. Gracias a su sacrificio, el resto de los héroes escapó ileso y encontró un portal que los estaba esperando.

El último grupo luchó contra Rose Meadham en la sala de la computadora, que resultó tan dañada que uno de sus adversarios cayó al núcleo viviente de Ghatanothoa. Otra heroína se sacrificó para hacer estallar el mecanismo de autodestrucción mientras la sala de control se desplomaba. El resto huyó de la Ciudadela a pie, abriéndose camino entre peligros y logrando salir justo antes de la explosión. Encontraron el portal cerrado y la campaña terminó cuando decidieron establecerse y explorar Mu en busca de otro camino a casa.

Personajes y monstruos

Nota: *Los perfiles de los PNJ clave se pueden encontrar en el* **Apéndice A**:

- *Tyranissh, página 242.*
- *Rose Meadham, página 241.*
- *Joshua Meadham, página 237.*
- *Canning, página 238.*

Serpientes plateadas,

guardianes de la Ciudadela

Estas entidades biomecánicas se asemejan a pitones de hasta 5 metros de largo, hechas de metal líquido reluciente. Pueden cambiar su forma ligeramente, lo que les permite pasar entre grietas o por debajo de las puertas, pero no pueden tomar la apariencia de otras entidades.

FUE 140	**CON** 100	**TAM** 140	**DES** 65	**INT** 10
APA —	**POD** 40	**EDU** —	**COR** —	**PV** 24
BD: +2D6	**Corp.:** 3	**Mov:** 8	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (constricción)

Ataques de combate: Como las pitones, las serpientes de plata son constrictoras y atacan enrollándose alrededor de su presa. Además de envolver a la víctima, también le cubren la boca y la nariz, llenándolos de un viscoso líquido plateado para ahogarla más rápido. Su primer ataque será una maniobra de combate para apresar rápidamente al objetivo. En los asaltos subsiguientes, la serpiente inflige automáticamente su bonificación al daño hasta que el objetivo se libera con una tirada enfrentada de FUE o DES contra la FUE de la serpiente, o muere.

Combatir 60% (30/12), constricción, daño 2D6 en los siguientes asaltos

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: Ninguna, pero las serpientes de plata reciben el daño mínimo de las armas empaladoras debido a su carne fluida.

Pérdida de Cordura: Ver a una serpiente plateada produce una pérdida de 0/1 Puntos de Cordura.

Moscas cuchilla,

enjambres carnívoros

Estos insectos biomecánicos, que son un poco más grandes que los mosquitos, viajan en enjambres de miles de ellos. Las moscas emiten un misterioso zumbido metálico mientras se desplazan, que puede ser escuchado a cientos de metros de distancia.

Si un enjambre encuentra un intruso, rodea al objetivo y le arranca la carne como una especie de pirañas del aire. Cualquier cantidad de armadura corporal completa proporciona protección, ya que cada mosca hace poco daño por separado. Envolverse de pies a cabeza en tela gruesa o capas de ropa es una protección efectiva. Un objetivo desprotegido sufre 1D6 puntos de daño por asalto hasta que las moscas se dispersan, son destruidas o el objetivo escapa.

La mayoría de las armas son inútiles contra las moscas, que componen una informe masa voladora a la que no pueden impactar con contundencia ni los ataques cuerpo a cuerpo, ni los ataques a distancia. Los explosivos, el fuego, la electricidad o la magia son más efectivos: 10 puntos de daño de una de estas fuentes provocan la dispersión de un enjambre de moscas cuchilla. Las moscas no pueden operar en el agua u otros fluidos.

Las moscas tienen Movimiento 8. Usa las reglas de persecución si un héroe intenta huir.

Hombres serpiente degenerados,

vástagos caídos de Mu

Los residentes de la Ciudadela son insignificantes, débiles e ineficaces en comparación con los hombres serpiente que los héroes han encontrado en la Tierra. La mayoría son apenas más grandes que un niño humano, con escamas pálidas y retorcidos cuerpos escuálidos. Huyen gimoteando de terror cuando se los amenaza con violencia. También son estúpidos en comparación con sus parientes terrestres y se les engaña fácilmente. Los héroes que intenten engañarlos recibirán un dado de bonificación en cualquier tirada de habilidad para hacerlo.

FUE 30	**CON** 40	**TAM** 30	**DES** 45	**INT** 30
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 7
BD: –2	**Corp.:** –2	**Mov:** 6	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (bofetada, arañazo, mordisco)

Ataques de combate: Los hombres serpiente degenerados solo luchan cuando se ven acorralados y, aun así, sus ataques se limitan a poco más que bofetadas y arañazos. Si uno de ellos obtiene un éxito Extremo, puede llegar a dar un mordisco; su veneno es tan fuerte como el de un hombre serpiente normal.

Mordisco: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 20% (10/4), daño 1D3–2 (+ mordisco si obtiene un éxito Extremo)

Esquivar 22% (11/4)

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente degenerado produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura.

Avatar de Yig,

encarnación de la furia ofídica

El Yig que se puede encontrar en la Tierra es comparativamente débil para una deidad de los Mitos. Aquí en Mu, Joshua Meadham es capaz de canalizar el poder del dios y acceder a una versión más primaria de Yig. En consecuencia, su avatar es en realidad un ente muy poderoso.

El avatar se asemeja a un hombre serpiente gigantesco, de músculos abultados y largas garras negras afiladas. Sus ojos sobresalen y gotean lágrimas de sangre y veneno. Su piel está moteada con marcas de toda clase de criaturas serpentinas que bailan lentamente en caóticas oleadas de color. Dos enormes colmillos dominan su boca y gotean un veneno chisporroteante que puede escupir hasta una distancia de 100 metros. Su sombra se retuerce antinaturalmente como si se tratara de mil serpientes hechas de oscuridad viviente.

FUE 200	**CON** 200	**TAM** 200	**DES** 80	**INT** 150
APA —	**POD** 140	**EDU** —	**COR** —	**PV** 40
BD: +4D6	**Corp.:** 5	**Mov:** 10	**PM:** 28	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 2 (garra, mordisco, aplastamiento)

Ataques de combate: El avatar usa garras y dientes para desgarrar la carne de sus enemigos, o sus pies y su cola para aplastarlos.

Escupir veneno: El veneno causa 1D6 puntos de daño mientras que el ácido ciega al objetivo durante 1D10 asaltos. El objetivo puede intentar una tirada Difícil de **CON** para evitar ser cegado.

Combatir 120% (60/24), daño 1D8+4D6

Escupir veneno 50% (25/10), daño 1D6 + ácido

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: La transición de Joshua Meadham a avatar está finalizando todavía cuando los héroes lo encuentran por primera vez. Al principio solo tendrá 2 puntos de armadura por escamas; su armadura aumenta 2 puntos más cada asalto a medida que su piel se espesa, hasta un máximo de 10 puntos.

Pérdida de Cordura: Ver al avatar de Yig produce una pérdida de 1D3/1D10 Puntos de Cordura.

La computadora maestra de la Ciudadela,

cruel e iluso aprendiz de dios

Aunque la computadora no se puede mover, es difícil de destruir y capaz de defenderse con dos cañones láser ocultos en el techo de la sala de control. Los láseres tienen 8 puntos de resistencia cada uno y se pueden destruir por separado. Como son pequeños y están empotrados, los ataques contra ellos sufren un dado de penalización.

Si la computadora es violentamente destruida (es decir, no se la destruye a través de las interfaces neuronales), se activa el mecanismo de autodestrucción de la Ciudadela. Los héroes tienen cinco minutos para alejarse de la estructura antes de que detone, matando a todo el que se encuentre en su interior (ver **La computadora** en la página 231).

FUE —	**CON** —	**TAM** 500	**DES** —	**INT** 400
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 40
BD: n/a	**Corp.:** n/a	**Mov:** 0	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Ataques por asalto: 2 (láseres)

Ataques de combate: Láseres de defensa ocultos en las esquinas superiores de la sala de control que pueden derramar una lluvia de ardiente muerte verde sobre cualquier posible atacante.

Láser 50% (25/10), daño 1D8

Esquivar n/a

Armadura: 2 puntos por carcasa de metal, cristal y vidrio.

Pérdida de Cordura: Ninguna.

APÉNDICE

A

PNJ RECURRENTES Y PERSONAJES PREGENERADOS

PNJ recurrentes

Caduceo

Joshua Meadham (Ssulithan) 237
Canning 238
Doctor Victor Gomes Gonçalves 239
Frank De Luca (Niressh) 240

La Noche Interior

Rose Meadham (Sashannal) 241
Tyranissh 242

Monstruos

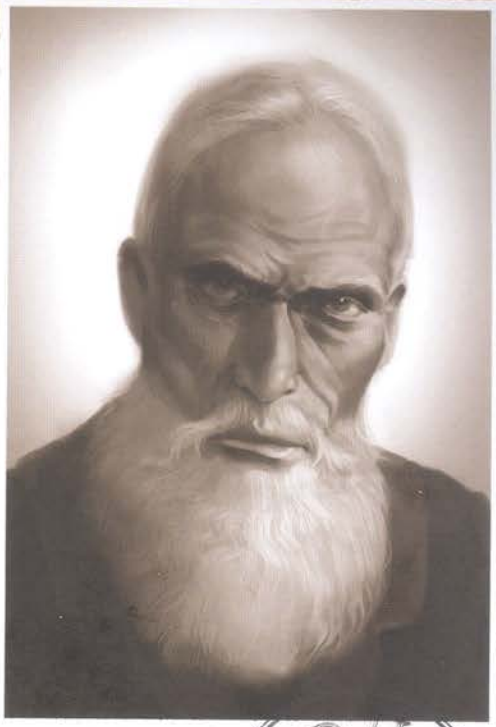
Hombres serpiente de ejemplo 244

Personajes jugadores pregenerados

Christine Mei 245
Derrick Jameson 245
Jamie Moore 246
Jayaprakash Singh 246
Karina Montoya 247
Randall Savage 247



Joshua Meadham (Ssulithan)



APARECE EN: Capítulos 2 a 9

Ssulithan, el hombre serpiente que suplanta a Joshua Meadham, ha utilizado material genético del Meadham original para asumir la apariencia de su víctima de forma permanente, convirtiéndose en un híbrido. Ha tenido cuidado de envejecer su disfraz humano de acuerdo a lo que le correspondería al hombre original, y ahora aparenta más de setenta años.

Mientras que el hombre serpiente se ha ocupado de cultivar una naturaleza más filantrópica de la que nunca tuvo el verdadero Joshua Meadham para darle credibilidad a Caduceo, se ha cuidado de preservar también el lado menos agradable de la personalidad del hombre. El nuevo Joshua Meadham es igual de rápido que el original a la hora de burlarse de sus oponentes, atacar sus debilidades y aplastarlos, aunque ahora muchos ven su crueldad como algo útil para un propósito mayor.

Una vez que los héroes sepan que Caduceo planea dirigirse a Mu, tratará de distraerlos compartiendo todo lo que sabe acerca de los planes que tiene la Noche Interior para acabar con la humanidad usando el Dispositivo del Fin del Mundo, así como cualquier información que tenga acerca de Tyranissh. Espera que, al poner el foco sobre un enemigo común, pueda convencer a los héroes de detener a sus oponentes y que así dejen en paz sus propios planes.

JOSHUA MEADHAM

aparenta 70 años, jefe de Caduceo

FUE 100	CON 90	TAM 70	DES 95	INT 100
APA 60*	POD 12	EDU ~	COR ~	PV 16
BD +1D6	CORP. 2	MOV 8	PM 24	SUERTE 99

** Como humano.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 2 (garras, arma, mordisco)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

GARRAS: Garras retráctiles. Infligen 1D6 + BD puntos de daño.

Combatir 120% (60/24), daño 1D3+1D6, garras 1D6+1D6

Mordisco 100% (50/20), daño 1D8 + veneno

Esquivar 100% (50/20)

ARMADURA: 1 punto de escamas escondidas debajo de su carne humana; suele haber ejecutado el hechizo Protección corporal, que le proporciona 5D6 puntos de armadura adicionales por un coste de 5 Puntos de Magia.

HECHIZOS: Contactar con Yig, Protección corporal.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a Joshua Meadham en su verdadera forma de hombre serpiente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HABILIDADES

Crédito 99%, Intimidar 60%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 60%, Persuasión 70%, Pilotar (Aeronave) 40%, Psicología 60%, Sigilo 70%.

IDIOMAS: Español 40%, inglés 90%, naacal (propio) 85%, portugués 40%.

TALENTOS PULP

PESO PESADO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo (el tipo de dado depende del arma utilizada; por ejemplo, 1D3 sin armas, 1D6 con una espada, etc.).

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Apariencia pequeña y frágil; camina con la ayuda de un bastón. Su pelo blanco se ha vuelto más escaso, pero sus cejas y su barba son asombrosamente tupidas. Su aparente fragilidad no se corresponde con sus ojos oscuros y penetrantes, que no muestran los signos de la edad o disminución en las facultades. Debajo de la ropa se termina la pretensión de ser un anciano y su cuerpo es una fibrosa masa de músculos que se mueven bajo la piel lisa, rosa y sin pelo. Como todos los híbridos de hombre serpiente, Joshua carece de genitales externos.

RASGOS: En conversación, Joshua Meadham es agudo y áspero.

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Halaga el trabajo de los héroes leales, intentando inspirarlos a hacer más. Busca venganza contra los héroes que se vuelvan contra él.

Canning

APARECE EN: Capítulos 2 a 9

Canning es el criado de Joshua Meadham y acompaña a su amo a todas partes. Al igual que este, Canning es un híbrido de hombre serpiente, pero en su caso, fue creado con múltiples cadenas de ADN de diferentes fuentes utilizadas para crear el arma viviente perfecta. Posee gruesas capas de escamas debajo de su piel humana que le proporcionan la armadura y rapidez de una mamba negra. Su mordisco es altamente venenoso debido al ADN tomado de una serpiente marina.



CANNING

aparenta 40 años, sirviente gigantesco

FUE 120	CON 85	TAM 95	DES 75	INT 60
APA 40*	POD 75	EDU -	COR -	PV 18
BD +2D6	CORP. 3	MOV 8	PM 15	SUERTE 35

** Como humano.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 2 (arma, mordisco, lengüetazo)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 2D8 puntos de daño.

LENGÜETAZO: Puede disparar su larga lengua camaleónica una vez por asalto a distancias de hasta 10 metros. Un objetivo apresado debe hacer una tirada Difícil de **CON** para evitar perder por completo el control muscular cuando es expuesto al veneno que recubre la lengua. El veneno causa un dolor abrasador (pero nada de daño físico) que inmoviliza (aturde) al objetivo durante 2D4 asaltos. Inmovilizado o no, el objetivo es atraído hacia Canning, que lo aplasta en el siguiente asalto con un dado de bonificación. Si el objetivo resiste el veneno, puede intentar una tirada enfrentada de **FUE** para liberarse de la lengua.

Combatir 100% (50/20), daño 1D3+2D6

Mordisco 100% (50/20), daño 1D8 + veneno

Lengüetazo 60% (30/12), veneno paralizante + presa

Esquivar 100% (50/20)

ARMADURA: 5 puntos de escamas gruesas escondidas debajo de su piel humana, que pueden quedar expuestas por cortes o heridas.

HECHIZOS: Ninguno.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a Canning en su verdadera forma de hombre serpiente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura, si las escamas debajo de su piel acaban siendo reveladas.

HABILIDADES

Conducir automóvil 75%, Crédito 60%, Intimidar 90%, Lanzar 80%, Mitos de Cthulhu 20%, Sigilo 60%.

IDIOMAS: Inglés 50%, naacal (propio) 65%.

TALENTOS PULP

ALERTA: Nunca puede ser sorprendido en combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Un hombre brutal que supera ampliamente los dos metros de altura y es muy musculoso. Su cabeza está completamente calva, tiene ojos acerados y no habla nunca. El proceso utilizado para crear a Canning le privó de las cuerdas vocales y el pelo humanos, faltándole incluso las cejas.

RASGOS: Nunca habla. Mira constantemente a su alrededor, excepto cuando le dedica una mirada de advertencia a cualquier persona que no le muestre a Joshua Meadham el respeto que espera. Cualquier intento de entablar conversación con Canning es respondido con una fría mirada ceñuda.

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Vigila de cerca a cualquier héroe que parezca estar actuando sospechosamente, ya sea siguiéndolo él mismo o encargando a Frank De Luca que lo haga (ver Capítulo 2: Nueva York). Trata sin piedad a cualquier persona que represente una amenaza para el señor Meadham.

Doctor Victor Gomes Gonçalves



APARECE EN: Capítulos 2 a 9

Gonçalves nació y creció en São Paulo (Brasil). Estudió y practicó la medicina en los Estados Unidos antes de unirse a Caduceo como trabajador de campo, poco después de que la organización fuese fundada. Cuando ascendió en la organización, conoció su verdadera naturaleza.

Gonçalves sabe que Caduceo es una secta de Yig dedicada a acabar con la adoración herética de Tsathoggua, y que los líderes de la organización son hombres serpiente disfrazados. En lugar de volverse contra sus empleadores, Gonçalves se ha implicado más profundamente, ya que el conocimiento y el poder que ha ganado le han nublado la mente. Consciente de que Yig es un dios vivo y poderoso, se ha entregado tanto a su adoración como cualquier hombre serpiente. Los hombres serpiente de Caduceo toleran a Gonçalves el humano, ya que lo encuentran útil. En cuanto el plan maestro esté en marcha, lo subyugarán como al resto de la humanidad o le ofrecerán la oportunidad de someterse al proceso de hibridación para convertirse en un hombre serpiente.

DOCTOR VICTOR GOMES

54 años, doctor, hechicero y servidor fanático de Yig

FUE 45	CON 80	TAM 70	DES 65	INT 105
APA 60	POD 120	EDU 80	COR 00	PV 15
BD 0	CORP. 0	MOV 5	PM 24	SUERTE 60

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (desarmado, arma)

Pelea 35% (17/7), daño 1D3

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Víbora alada (Lanzar) 65% (32/13), daño 1D6 + especial*

Esquivar 45% (22/9)

ARMADURA: Ninguna.

HECHIZOS: Consunción, Contactar con Yig, Espirales de Yig **, Protección corporal, Puño de Yog-Sothoth.

PÉRDIDA DE CORDURA: n/a.

* *Ver víboras aladas en la página 251 del* Apéndice B.

** NOTA: Aunque Gonçalves intentará usar Espirales de Yig para destruir a los héroes, en vez de usar sus propios Puntos de Magia recurrirá a los Puntos de Magia del Corazón de Yig. Por lo tanto, guardará sus propios Puntos de Magia para utilizarlos en defensa propia por si los necesita.

HABILIDADES

Descubrir 60%, Escuchar 50%, Intimidar 70%, Lanzar 65%, Medicina 70%, Mitos de Cthulhu 43%, Primeros auxilios 70%, Psicología 65%.

IDIOMAS: Español 30%, inglés 55%, portugués (propio) 80%.

TALENTOS PULP

PIES LIGEROS: Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Un hombre de aspecto inofensivo, con el pelo engominado y un bigote bien recortado. Gonçalves tiene un notable acento brasileño y habla bajo casi todo el tiempo. Cuando está enfadado o se apasiona por algo, su actitud cambia totalmente y se vuelve fogoso y bastante intimidante.

RASGOS: Raramente hace contacto visual con las personas y le incómoda cuando sucede.

POSESIONES: El Corazón de Yig prestado por Joshua Meadham (ver Corazón de Yig en la página 250 del Apéndice B).

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Se presenta como útil, fiable y accesible. Intenta aprender tanto de los héroes y sus acciones como sea posible. Si bien considera que los héroes son herramientas desechables, eso no significa que no deban ser «mantenidos» apropiadamente. Trata de convencer a los héroes de que perdonen la vida a todos los adoradores humanos de Yig que se encuentren, sin importar cuáles sean las órdenes oficiales.



Frank De Luca (Niressh)

APARECE EN: Capítulos 2, 8 y 9

La seguridad de Caduceo es un tema demasiado sensible como para no confiárselo ni al más leal de los seres humanos, por lo que Joshua Meadham ordenó la hibridación de un miembro de su camarilla interna de hombres serpiente para asumir el papel de su jefe de seguridad.

Frank De Luca (como se conoce ahora al Niressh hibridado) tiene una visión práctica de las cosas. Si bien cuenta con una serie de secuaces humanos y algunos hombres serpiente bajo su mando, es tan paranoico como para insistir en la supervisión personal de la seguridad, no solo del Edificio Meadham, sino también de la instalación de Caduceo en el Congo Belga. Ha llegado a depender de estimulantes para mantenerse alerta y ha descubierto que la cocaína funciona mejor con su química corporal semihumana. Desafortunadamente, tiene el efecto secundario de volverlo paranoico y ponerle de mal humor. Algunos guardias humanos han desaparecido sin explicación después de que De Luca sospechase de ellos.



FRANK DE LUCA

aparenta 40 años, jefe de seguridad de Caduceo e híbrido de hombre serpiente.

FUE 80	CON 70	TAM 60	DES 70	INT 90
APA 50*	POD 60	EDU -	COR -	PV 13
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 12	SUERTE 30

* *Como humano.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (alcance normal de los ataques cuerpo a cuerpo para humanoides)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 75% (37/15), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 55% (27/11), daño 1D10

Mordisco 55% (27/11), daño 1D8 + veneno

Esquivar 50% (25/10)

ARMADURA: 1 punto de escamas ocultas bajo la piel humana.

HECHIZOS: Ninguno.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a un hombre serpiente en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HABILIDADES

Conducir automóvil 50%, Descubrir 70%, Escuchar 70%, Intimidar 40%, Sigilo 50%.

IDIOMAS: Naacal (propio) 50%.

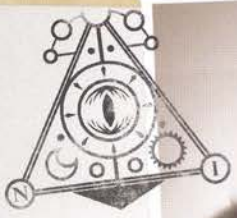
TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Un hombre ancho y flácido, con rasgos duros y entradas pronunciadas que forman una «v» sobre la frente. Parece musculoso, aunque esté un poco gordo y camina bamboleándose.

RASGOS: A De Luca le gusta ser un abusón, especialmente con los humanos, a quienes ve como inferiores en todos los sentidos. El consumo de cocaína lo mantiene crispado y rara vez para quieto.

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Espía a los héroes si actúan de forma sospechosa, ya sea siguiéndolos en un sedán oscuro u ordenando a otros miembros de Caduceo (incluido Canning) que lo hagan.







Rose Meadham (Sashannal)

APARECE EN: Capítulos 2 a 9

Sashannal es otro híbrido que ostenta la identidad de Rose Meadham, la cual le resulta útil cuando se mueve en el mundo de los humanos. Mientras que la camarilla interna de Caduceo conoce la traición y verdadera lealtad de Rose, la versión oficial es que mantuvo una disputa con su padre, del que se distanció hasta el extremo de ser desheredada. Antes de escapar de Caduceo, Sashannal logró malversar el dinero de la organización necesario para financiar la Noche Interior.

Mientras se preparaba para dejar Caduceo en 1928, Sashannal intentó asesinar a Joshua Meadham/Ssulithan junto con los otros miembros de la camarilla secreta. Fue descubierta por Canning mientras colocaba una bomba en la sala de juntas del Edificio Meadham de Nueva York. Canning mordió a Sashannal durante la pelea, inyectándole el veneno que, como resultado, disolvió parte de la falsa carne humana de Sashannal. Ahora se ve obligada a cubrir su apariencia con velos y sombreros de ala ancha cuando interactúa con humanos. Rose Meadham suele pasar casi todo el tiempo recluida. Solo se la llega a ver en la sociedad humana rara y brevemente, en general cuando tiene que atender negocios, tras lo cual desaparece tan rápido como ha aparecido. Abundan oscuros rumores sobre ella.

Rose Meadham ha estado trabajando en un nuevo libro sagrado dedicado a Tsathoggua, titulado *La noche más interior* (ver Apéndice B, página 256). Lleva el manuscrito a todas partes, y lo revisa y actualiza compulsivamente.

Rose Meadham está siempre dispuesta a encontrar formas de socavar a sus enemigos. Usa cualquier reunión o conversación con los héroes para hablarles de Caduceo y sus planes para esclavizar a la raza humana, así como de cualquier cosa que haya averiguado sobre los planes de Tyranissh y maquillará sus propios planes para aniquilar a la humanidad, por supuesto. También lleva un informe cuidadosamente redactado por uno de sus analistas sobre el estado actual de los planes de Caduceo (Ayuda de juego: Calcuta 6 en la página 199), que entregará encantada a los héroes para aumentar sus sospechas y fomentar la disidencia.

ROSE MEADHAM

aparenta 35 años, líder de la Noche Interior

FUE 90	CON 90	TAM 80	DES 75	INT 110
APA 20*	POD 110	EDU -	COR -	PV 17
BD +1D6	CORP. 2	MOV 8	PM 22	SUERTE 99

* *Como humana.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (garras, arma, mordisco)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de CON; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

GARRAS: Garras retráctiles. Infligen 1D6 + BD puntos de daño.

Combatir 80% (40/16), daño 1D3+1D6, garras 1D6+1D6

Mordisco 60% (30/12), daño 1D8 + veneno

Esquivar 60% (30/12)

ARMADURA: 1 punto de escamas escondidas debajo de su carne humana; suele haber ejecutado el hechizo Protección corporal, que le proporciona 5D6 puntos de armadura adicionales por un coste de 5 Puntos de Magia.

HECHIZOS: Consunción, Contactar con Tsathoggua, Contactar con una semilla informe, Protección corporal.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a Rose Meadham en su verdadera forma de mujer serpiente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HABILIDADES

Crédito 60%, Encanto 80%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 70%, Psicología 40%.

IDIOMAS: Inglés 70%, naacal (propio) 80%.

TALENTOS PULP

ATAQUE RÁPIDO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.

PIES LIGEROS: Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superada en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: La piel de la cara de Rose Meadham está recorrida por cicatrices terribles y se asemeja a la cera fundida como resultado del veneno de Canning. Se ve obligada a usar un velo cuando está en compañía de humanos para evitar atemorizar innecesariamente a la gente.

RASGOS: Posee un encanto que contrasta con su desfiguración. Debajo de la máscara de su velo y su rostro humano se encuentra un corazón frío dedicado a un oscuro dios alienígena.

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Si es posible, intentará poner a los héroes en contra de Joshua Meadham y Caduceo. Si no consigue que los héroes estén de su parte, intenta manipularlos utilizando otros intermediarios humanos que les suministrarán información errónea.

Tyranissh

APARECE EN: Capítulos del 1 a 9



Tyranissh ha estado perdida en dimensiones de ensueño durante milenios. Cree que los hombres serpiente la han abandonado. El cisma entre los adoradores de Tsathoggua y de Yig no había desgarrado completamente a su gente cuando Tyranissh emprendió su viaje onírico. En consecuencia, una vez despierta, se desespera ante la inutilidad del cisma religioso de su pueblo y ahora desea utilizar su conocimiento para devolverle la grandeza. Si despierta, se embarca en una misión para completar el trabajo de los científicos hechiceros muvianos, fusionando a los hombres serpiente con la humanidad en una sola raza.

Como Tyranissh proviene de un tiempo en el que los hombres serpiente todavía eran poderosos, es un espécimen más resistente físicamamente que la mayoría de sus hermanos modernos. Cuando Tyranissh usa el hechizo de Imitar apariencia, se manifiesta de una manera única: en lugar de consumir la carne del objetivo, pone sus manos sobre la víctima y lentamente cambia su apariencia para imitarla. La víctima permanece viva algunas horas, pero se deseca lentamente y luego se desintegra en una pila de polvo.

Los héroes que se hagan amigos de Tyranissh pueden aprender algo de naacal. Les enseñará 1D10 puntos de habilidad en Otras lenguas (naacal) asumiendo que mantengan un mínimo de dos días de conversación personal con ella.

Tyranissh está especialmente dispuesta a hacerse amiga de los héroes que estén experimentando la hibridación, ya que le recuerdan sus propios planes para la humanidad. Aunque no hablará de ellos, compartirá sus opiniones negativas sobre las sectas de Yig y Tsathoggua. A partir del Capítulo 7, también compartirá con ellos sus dudas sobre los objetivos tanto de Caduceo como de la Noche Interior. Utilizará las revelaciones de los planes de sus rivales para desviar a los héroes que intentan investigar sus propias actividades.

TYRANISSH

la Durmiente hechicera

FUE 90	CON 75	TAM 85	DES 90	INT 120
APA -	POD 125	EDU -	COR -	PV 16
BD +1D6	CORP. 2	MOV 8*	PM 25	SUERTE 99

** Es capaz de trepar por superficies verticales como un geco.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (garras, arma, mordisco)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

GARRAS: Garras retráctiles. Infligen 1D3 + BD puntos de daño.

Combatir 70% (35/14), daño 1D3+1D6, garras 1D3+1D6

Mordisco 50% (25/10), daño 1D8 + veneno

Esquivar 60% (30/12)

ARMADURA: 3 puntos de escamas escondidas debajo de su carne humana; suele haber ejecutado el hechizo Protección corporal, que le proporciona 5D6 puntos de armadura adicionales por un coste de 5 Puntos de Magia.

HECHIZOS: Atormentar, Consunción, Contactar con Tsathoggua, Contactar con Yig, Convocar/Atar a una semilla informe, Crear niebla de R'lyeh, Crear portal, Dominar, Imitar apariencia, Llamar a Ghatanothoa, Nublar la memoria, Protección corporal, Puño de Yog-Sothoth.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a Tyranissh produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HABILIDADES

Descubrir 55%, Escuchar 50%, Intimidar 70%, Lanzar 50%, Mitos de Cthulhu 70%, Saber onírico 80%, Saltar 70%, Sigilo 65%.

IDIOMAS: Inglés 30%, naacal (propio) 80%.

TALENTOS PULP

ATERRADORA: Reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Intimidar en uno o añade un dado de bonificación (a discreción del Guardián) a las mismas.

CIENCIA INSÓLITA: Puede construir y reparar dispositivos de ciencia insólita.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: En su forma de mujer serpiente, Tyranissh es una humanoide alta, cubierta de finas escamas multicolor. Prefiere las túnicas de color escarlata, como las que usaba hace tanto tiempo. Tiene un aire majestuoso.

RASGOS: Huele el aire con su lengua; este es un nuevo mundo para ella, lleno de sabores extraños.

IDEAS PARA LA INTERPRETACIÓN: Si la oportunidad se presenta, hace preguntas sobre el mundo, la humanidad, los hombres serpiente actuales y Mu. Más tarde puede intentar reclutar a los héroes para su causa.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: Si los héroes se alían con Tyranissh, pueden tener la oportunidad de avanzar en su aprendizaje. Tyranissh puede enseñarles, a discreción del Guardián, otorgando 1D10 puntos en Otras lenguas (naacal) y Mitos de Cthulhu.

Llamar a Ghatanothoa

- **Coste:** 1 + Puntos de Magia por persona; 1D10 Puntos de Cordura (solo el hechicero)
- **Tiempo de ejecución:** 1-100 minutos

El hechicero llama a Ghatanothoa, el señor del volcán. El hechizo solo funciona si se realiza en el continente de Mu. El hechicero arriesga la vida y la integridad física a menos que realice la invocación en absoluta oscuridad, pues contemplar la forma del Primigenio convierte el cuerpo en una momia viviente petrificada. El cuerpo se vuelve una especie de cuero endurecido y el cerebro y los órganos se conservan indefinidamente, pero la conciencia vive en una agonía que agota la cordura.



HOMBRES SERPIENTE DE EJEMPLO

Los diez perfiles siguientes de hombres serpiente proporcionan al Guardián suficiente variedad. Es recomendable que el Guardián varíe las descripciones en función de las características; por ejemplo, uno es más pequeño (TAM bajo), otro más grande y musculoso (TAM y FUE altos), otro especialmente rápido (DES alta), etc.

SUERTE: 0

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (garras, arma, mordisco)

MORDISCO: Inocula veneno. La víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño.

COMBATIR: Daño 1D3 + BD, o arma (ver más adelante)

GARRAS: Garras retráctiles. Infligen 1D3 + BD puntos de daño.

Cada hombre serpiente puede estar armado con lo siguiente:

1. CABLE: daño 1D6 + BD
2. CUCHILLO GRANDE: daño 1D4+2 + BD
3. VÍBORAS ALADAS x 3 (página 251); La habilidad de Lanzar es igual a la habilidad de Combatir
4. ESPADA GRANDE: daño 1D8+1 + BD
5. CUCHILLO PEQUEÑO: daño 1D4 + BD
6. LÁTIGO DE DOLOR (página 251)
7. PALO: daño 1D6 + BD
8. MACHETE: daño 1D8 + BD
9. COLMILLOS VOLADORES x 3 (página 250); La habilidad de Lanzar es igual a la habilidad de Combatir
10. NUNCHAKU: daño 1D8 + BD

ARMADURA: 1 punto de escamas.

HECHIZOS: Ninguno; el Guardián puede asignar los hechizos que quiera.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver a un hombre serpiente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HOMBRE SERPIENTE	FUE	CON	TAM	DES	INT	POD
1	50	35	50	60	85	90
2	55	90	35	55	80	45
3	90	40	30	90	50	50
4	80	90	90	65	120	55
5	90	60	45	65	115	90
6	50	85	50	80	110	50
7	35	90	65	55	75	55
8	40	80	65	60	45	60
9	45	40	90	75	100	50
10	85	50	40	50	80	40

HOMBRE SERPIENTE	PV	BD	CORPULENCIA	MOVIMIENTO	COMBATIR	ESQUIVAR
1	8	0	0	8	80% (40/16)	60% (30/12)
2	12	0	0	9	60% (30/12)	30% (15/6)
3	7	0	0	9	50% (25/10)	70% (35/14)
4	18	+1D6	2	7	80% (40/16)	60% (30/12)
5	10	+1D4	1	9	50% (25/10)	40% (20/8)
6	13	0	0	8	80% (40/16)	30% (15/6)
7	15	0	0	7	60% (30/12)	70% (35/14)
8	14	0	0	7	60% (30/12)	30% (15/6)
9	13	+1D4	1	7	60% (30/12)	40% (20/8)
10	9	+1D4	1	9	60% (30/12)	30% (15/6)

PERSONAJES PREGENERADOS



NOMBRE: CHRISTINE MEI
EDAD: 36 años
OCUPACIÓN: Médico
ARQUETIPO: Erudito

FUE 50	CON 80	TAM 65	DES 45	INT 70
APA 55	POD 65	EDU 95	COR 65	PV 29
BD 0	CORP. 0	MOV 7	PM 13	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 22% (11/4)

HABILIDADES

Antropología 30% (15/6), Buscar libros 40% (20/8), Ciencia (Biología) 60% (30/12), Ciencia (Farmacología) 40% (20/8), Ciencias ocultas 55% (27/11), Crédito 35% (17/7), Historia 40% (20/8), Lengua propia (chino mandarín) 95% (47/19), Medicina 70% (35/14), Otras lenguas (inglés) 50% (25/10), Otras lenguas (latín) 20% (10/4), Primeros auxilios 55% (27/11), Psicoanálisis 30% (15/5), Psicología 40% (20/8).

TALENTOS PULP

ESTUDIO RÁPIDO: Reduce a la mitad el tiempo requerido para leer libros.

AFORTUNADA: Recupera +1D10 puntos de Suerte adicionales cuando se hagan tiradas para recuperar Suerte.

ESPECIAL: *No creyente (en los Mitos de Cthulhu)* No pierde Cordura por leer tomos hasta que vea una prueba real de los Mitos.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Viste vestidos y sombreros conservadores, tiene el cabello castaño largo y una cara angulosa.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Comprende el mundo a través de su análisis y estudio.

RASGOS: Alegre, a menudo sonriente. Busca el conocimiento.



NOMBRE: DERRICK JAMESON
EDAD: 35 años
OCUPACIÓN: Investigador privado
ARQUETIPO: Tipo duro

FUE 50	CON 90	TAM 65	DES 70	INT 55
APA 50	POD 80	EDU 60	COR 80	PV 31
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 16	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (subfusil) 25% (12/5), Arte/Artesanía (Fotografía) 20% (10/4), Buscar libros 50% (25/10), Cerrajería 21% (10/4), Charlatanería 45% (22/9), Conducir automóvil 40% (20/8), Crédito 20% (10/4), Derecho 25% (12/5), Descubrir 50% (25/10), Disfrazarse 45% (22/9), Electricidad 30% (15/6), Escuchar 40% (20/8), Intimidar 50% (25/10), Lanzar 40% (20/8), Lengua propia (inglés) 60% (30/12), Psicología 50% (25/10), Sigilo 30% (15/6).

TALENTOS PULP

INGENIO AGUZADO: Dado de bonificación a las tiradas de INT.

DESENFUNDADO RÁPIDO: +50 DES en combate (no necesita tener su arma de fuego preparada).

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Gabardina negra, sombrero fedora y traje negro.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Use las herramientas que estén a su alcance para hacer el trabajo, incluso si eso significa abrir algunas cabezas.

RASGOS: Combate el fuego con fuego.



NOMBRE: JAMIE MOORE
EDAD: 34 años
OCUPACIÓN: Arqueóloga
ARQUETIPO: Aventurero

FUE 45	CON 70	TAM 45	DES 95	INT 65
APA 65	POD 65	EDU 80	COR 65	PV 23
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 13	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 65% (32/13), daño 1D3

Espada (media) 40% (20/8), daño 1D6+1

Revólver .32 30% (15/6), daño 1D10

Esquivar 47% (23/9)

HABILIDADES

Arqueología 70% (35/14), Buscar libros 50% (25/10), Conducir automóvil 30% (15/6), Charlatanería 45% (22/9), Crédito 40% (20/8), Descubrir 60% (30/12), Electricidad 30% (15/6), Equitación 45% (22/9), Escuchar 30% (15/6), Lanzar 30% (15/6), Lengua propia (inglés) 80% (40/16), Mecánica 20% (10/4), Nadar 30% (15/6), Orientarse 50% (25/10), Otras lenguas (hindi) 30% (15/6), Otras lenguas (latín) 30%, Primeros auxilios 40% (20/8), Pilotar (Aeronave) 30% (15/6), Sigilo 40% (20/8), Tasación 60% (30/12), Trepar 40% (20/8).

TALENTOS PULP

ÁGIL: No renuncia a su siguiente acción cuando se ponga a cubierto.

TENAZ: Puede gastar puntos de Suerte para evitar la pérdida de la misma cantidad de Puntos de Cordura.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Camisa de lino y chaqueta de cuero viejo. Cabello ondulado castaño.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: El mundo es un lugar muy grande, así que sal ahí fuera y encuentra la gloria.

RASGOS: Le gustan los riesgos y a veces es imprudente.



NOMBRE: JAYAPRAKASH SINGH
EDAD: 56 años
OCUPACIÓN: Científico
ARQUETIPO: Cerebrito

FUE 40	CON 70	TAM 60	DES 50	INT 85
APA 50	POD 65	EDU 90	COR 65	PV 26
BD 0	CORP. 0	MOV 7	PM 13	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 45% (22/9)

HABILIDADES

Armas de fuego (pistola) 30% (15/6), Buscar libros 50% (25/10), Ciencia (Física) 61% (30/12), Ciencia (Geología) 31% (15/6), Ciencia (Química) 81% (40/16), Conducir maquinaria 30% (15/6), Crédito 40% (20/8), Descubrir 35% (17/7), Electricidad 40% (20/8), Informática 30% (15/6), Lanzar 40% (20/8), Lengua propia (bengalí) 90% (45/18), Mecánica 40% (20/8), Medicina 11% (5/2), Nadar 30% (15/6), Naturaleza 50% (25/10), Otras lenguas (inglés) 60% (30/12), Persuasión 60% (30/12), Primeros auxilios 50% (25/10), Tasación 15% (7/3).

TALENTOS PULP

CIENCIA INSÓLITA.

INVENTIVO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para encontrar lo que necesita.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Traje de tres piezas de *tweed beige* con una pajarita roja, gafas redondas, barba completa y un turbante rojo.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: El conocimiento es un tesoro y una alegría, un rompecabezas para explorar.

RASGOS: Es práctico y le gusta ensuciarse las manos. Puede quedar absorbido por una cosa sin darse cuenta de lo que hay a su alrededor.



NOMBRE: KARINA MONTOYA
EDAD: 28 años
OCUPACIÓN: Muñeca armada
ARQUETIPO: Mujer fatal

FUE 40	CON 65	TAM 45	DES 80	INT 80
APA 90	POD 55	EDU 70	COR 55	PV 22
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 11	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3 o navaja automática 1D4

Pistola automática .32 60% (30/12), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Interpretación) 45% (22/9), Cerrajería 40% (20/8), Charlatanería 40% (20/8), Ciencias ocultas 30% (15/6), Conducir automóvil 40% (20/8), Crédito 30% (15/6), Descubrir 40% (20/8), Disfrazarse 75% (37/15), Encanto 70% (35/14), Equitación 20% (10/4), Escuchar 45% (22/9), Intimidar 25% (12/5), Juego de manos 40% (20/8), Lengua propia (español) 70% (35/14), Otras lenguas (inglés) 50% (25/10), Psicología 25% (12/5), Saltar 30% (15/6), Sigilo 40% (20/8), Trepar 40% (20/8).

TALENTOS PULP

VOLUNTAD FÉRREA: Dado de bonificación a las tiradas de POD.

MAESTRA DEL DISFRAZ: Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de Disfrazarse; incluye ventriloquía.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Viste un vestido oscuro de estilo imperio, medias y tacones. Lleva el pelo recogido en un moño.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Su belleza exterior enmascara una forma individualista de ver la vida.

RASGOS: Utiliza su encanto para manipular a los demás. Valiente y perspicaz.



NOMBRE: RANDALL SAVAGE
EDAD: 61 años
OCUPACIÓN: Explorador
ARQUETIPO: Cazador

FUE 75	CON 90	TAM 60	DES 70	INT 65
APA 50	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 30
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 12	SUERTE 3D6x5

COMBATE

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Revólver .45 40% (20/8), daño 1D10+2

Fusil .30-06 60% (30/12), daño 2D6+4

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Crédito 55% (27/11), Descubrir 40% (20/8), Equitación 65% (32/13), Escuchar 60% (30/12), Historia 30% (15/6), Intimidar 40% (20/8), Lengua propia (inglés) 70% (35/14), Mecánica 20% (10/4), Nadar 40% (20/8), Naturaleza 50% (25/10), Orientarse 60% (30/12), Otras lenguas (francés) 20% (10/4), Primeros auxilios 40% (20/8), Psicología 20% (10/4), Saltar 30% (15/6), Seguir rastros 35% (17/7), Sigilo 45% (22/9), Supervivencia (Jungla) 40% (20/8).

TALENTOS PULP

SOMBRA: Añade un dado de bonificación a las tiradas de Sigilo; puede realizar dos ataques por sorpresa.

BUENA PUNTERÍA: No aplica un dado de penalización por apuntar a un objetivo pequeño ni por disparar a un combate cuerpo a cuerpo.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Cazador colonial arquetípico, con ropa caqui, botas marrones y un salacot. Pelo blanco, un gran bigote encerado (rizado hacia arriba) y monóculo.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Busca la emoción de la caza y la gloria del éxito. Siente un impulso innato por dominar su entorno.

RASGOS: Calmado, calculador e implacable.



CALENDARIO DEL AÑO 1933

ENERO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARZO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAYO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULIO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AGOSTO

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTIEMBRE

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVIEMBRE

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.	Vie.	Sab.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

CADUCEO MCMXII

WORLD WIDE SERVICE

APÉNDICE

B

ARTEFACTOS, TECNOLOGÍA, TOMOS Y HECHIZOS NUEVOS

Artefactos

Cetro de la Serpiente. El

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia, Capítulo 7: Calcuta*

Un cetro ornamentado de aproximadamente 1 metro de largo fabricado en oro, con una perla del tamaño de un puño inserta en la forma espiral de una serpiente dorada. Cualquiera persona que sostenga el cetro debe hacer una tirada de **Mitos de Cthulhu** o una tirada Extrema de **POD** (que se convierte en una tirada Normal de POD si también porta la Corona de la Cobra). Si la tirada de POD fracasa, el individuo es asolado por visiones de serpientes hasta que suelta el cetro. La persona desarrolla inmediatamente ofidiofobia (fobia a las serpientes) y será atacado por la primera serpiente que se cruce en su camino. Si tiene éxito, el portador ha dominado el Cetro de la Serpiente. Cuando sostenga el cetro, se le ofrecerá la oportunidad de invertir 10 Puntos de Magia en el artefacto sin conocer cuál será el efecto. Si el portador está de acuerdo, el sacrificio de 10 Puntos de Magia convoca a todas las serpientes a menos de un kilómetro y medio. Las serpientes no atacan al portador (a menos que sean provocadas), pero tampoco se someterán a sus órdenes. El cetro aumenta el poder de la Corona de la Cobra (página 250).

Cinco Venenos Mortales. Los

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York*

Una caja de jade de veintitrés centímetros de lado, tallada con formas y símbolos serpentinos abstractos. Dentro de la caja hay cinco viales de piedra, cada uno de los cuales contiene seis dosis de veneno (ver más abajo). Cada vial tiene inscrito un símbolo que da nombre al veneno; los nombres se derivan del naacal y pueden comprenderse con una tirada de **Mitos de Cthulhu** o Difícil de **Otras lenguas (naacal)** con éxito.

Los distintos venenos proceden de serpientes de todo el mundo, mezclados con sangre de hombre serpiente en cuevas que jamás han visto la luz, y mejorados a través de hechizos perdidos en eras pasadas.

Cada uno de los venenos puede administrarse a la víctima en alimentos, bebidas, inyecciones o a través de una herida (aplicando el veneno en la hoja de un arma). Los objetivos más grandes requieren más veneno; se necesita una dosis adicional por cada 50 puntos de TAM por encima de los 100.

Veneno desecante: Este veneno seca los fluidos corporales del objetivo a un ritmo antinatural. El objetivo debe intentar una tirada Difícil de **CON**. Si fracasa, toda la humedad de su cuerpo comienza a secarse, causando 4D10 puntos de daño; si tiene éxito, el daño se reduce a la mitad. El proceso lleva 1D10 minutos. Si el objetivo muere por efecto del veneno, su cuerpo se deshace en polvo. Presenciar una muerte tan horrible produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Veneno desollador: Este veneno provoca que un objetivo humano pierda la piel. Si el objetivo fracasa en una tirada Difícil de **CON**, su piel comienza a desprenderse, infligiendo 4D10 puntos de daño y reduciendo permanentemente la APA. El proceso lleva 1D10 minutos. Cualquier persona que pierda toda la piel y sobreviva, sufrirá una agonía constante y en adelante tendrá que recibir cuidados médicos continuos. Ser testigo de este efecto tan horrible produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de CON, el daño se divide a la mitad y la pérdida de APA se limita a 4D10 puntos. La epidermis sigue unida al cuerpo, aunque quedará enrojecida, escamosa y suelta, moviéndose a veces de forma alarmante.

Veneno disolvente: Convierte los fluidos corporales de un objetivo en un potente ácido. El objetivo debe intentar una tirada Difícil de **CON**. Si fracasa, comienza a disolverse desde dentro hacia fuera, sufriendo 4D10 puntos de daño; si tiene éxito, el daño se reduce a la mitad. El proceso lleva 1D10 minutos. Si el objetivo muere, el ácido

se filtra de su cuerpo en el transcurso de los siguientes 1D6 minutos, disolviendo todo aquello con lo que entra en contacto. Presenciar una muerte tan horrible produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Veneno explosivo: Cualquier persona que ingiera este veneno, o le sea inyectado, debe superar una tirada Difícil de **CON** o explotará 1D10 minutos más tarde. El primer signo son calambres abdominales, seguidos rápidamente por hinchazón y dolor intenso en todo el cuerpo del objetivo. La piel se vuelve roja, como quemada por el sol, y está caliente al tacto. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de **CON**, los síntomas comienzan a cesar en las siguientes 1D6 horas. La explosión de alguien irremediablemente envenenado es total y súbita, y la carne, el hueso y las vísceras salen volando tras una detonación repentina. Cualquier persona a menos de un metro y medio de la explosión debe hacer una tirada de **Esquivar** o sufrirá 1D6 puntos de daño por fragmentos voladores de hueso, así como hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D6 puntos.

Veneno oligofrénico: Este es el único de los cinco venenos que no está diseñado para ser mortal. El objetivo debe superar una tirada Difícil de **CON** o perderá permanentemente 6D10 tanto de INT como de POD; si tiene éxito en la tirada, el efecto se divide a la mitad y el objetivo se recupera después de un día (sus características vuelven a sus valores normales). Un objetivo que pierde la mitad de su INT o POD como resultado del veneno se convierte en extremadamente sugestionable y debe hacer una tirada de **POD** para resistir cualquier orden que reciba. Si la INT o el POD del objetivo se reducen a cero, la víctima se convierte en un zombi sin intelecto, incapaz de resistir cualquier orden directa.



Nota para el Guardián: *Los héroes que entren en posesión de los Cinco Venenos Mortales, pueden intentar descubrir los efectos de cada uno de los venenos. Como se ha señalado, una tirada de* **Mitos de Cthulhu** *o de* **Otras lenguas (naacal)** *con éxito permite interpretar cada uno de los símbolos de los viales. Algunos héroes con experiencia científica querrán analizar los contenidos de los viales, lo que requiere tiempo y equipo, y una tirada combinada de* **Ciencia (Biología)** *y* **Ciencia (Química)**. *Se pueden ignorar las tiradas si el héroe es capaz de construir un analizador de venenos mediante la aplicación de ciencia insólita. Si el héroe tiene éxito, es capaz de crear más cantidad de veneno. Los ingredientes para cada dosis cuestan 1D6 × 100 $. La elaboración de cada dosis lleva 1D3 días y para prepararla se necesita tener acceso a un laboratorio bien surtido.*

Colmillo volador

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia, Capítulo 2: Nueva York*

Un arma arrojadiza diseñada por los hombres serpiente, que consiste en una punta metálica similar al colmillo de una serpiente, capaz de alcanzar los 10 metros y cuyo uso requiere la habilidad Lanzar. El impacto de un colmillo volador causa un daño mínimo (1D3 puntos), pero inflige un dolor agonizante. La víctima debe intentar una tirada Difícil de **CON** o caerá al suelo sufriendo de agonía durante 1D6 asaltos, incapacitada.

Corazón de Yig, El

Aparición en la campaña: *Capítulo 8: La Isla de la Serpiente*

Una piedra de jade, del tamaño y la forma del corazón de una gran pitón, tallada con símbolos de los hombres serpiente y bañada en oro. El Corazón de Yig permite a su portador extraer 1D10 Puntos de Magia por asalto de un objetivo que debe estar en contacto físico con el mismo. El área tocada por el corazón se encoge y la piel se vuelve seca y escamosa. Los Puntos de Magia absorbidos pueden ser utilizados por el propietario del corazón para ejecutar hechizos, así como para otros fines mágicos. El corazón puede contener un máximo de 50 Puntos de Magia; actualmente tiene 35 puntos.

Corona de la Cobra, La

Aparición en la campaña: *Capítulo 7: Calcuta*

La Corona de la Cobra fue usada una vez por los Reyes Hechiceros del antiguo Mu y poseía un gran poder. El acceso a Mu desde la Tierra está protegido por terribles guardianes, los espantosos lloigor, entidades que asaltan a cualquiera que intente abrir el portal. Aunque los lloigor no suelen ser corpóreos, tienen suficiente naturaleza reptil en su aspecto físico como para estar sometidos al poder de la Corona de la Cobra. Esto significa que la corona es clave

para eliminar a estos guardianes del portal. Por lo tanto, el artefacto es muy deseado por Joshua y Rose Meadham, así como por Tyranissh, y todos ellos lo buscan; una tarea de tal importancia que ninguno de ellos está dispuesto a confiársela a sus secuaces.

Físicamente, la corona es más sólida que la mayoría de los artefactos de fina filigrana serpentina que se han encontrado los héroes. Es una cúpula gruesa de oro, de unos veinte centímetros de altura. El metal se ha abollado y rayado con los años, pero todavía resplandece por las joyas y tallas de ofidios. Seis cobras doradas con ojos de rubí rodean el borde, con sus capuchas extendidas y sus colas colgando del borde de la corona. El artefacto pesa alrededor de 5,5 kg, por lo que resulta incómodo para la mayoría de los humanos.

Cuando un humano o un híbrido se pone la Corona de la Cobra, las vistosas cobras de oro que la decoran se retuercen y sus colas perforan el cráneo del usuario, infligiendo 2D10 puntos de daño en el proceso. Los hombres serpiente genuinos están exentos de esta prueba, pues ya son dignos de ponerse la corona debido a su naturaleza ofídica. Desde ese momento, la corona solo se puede quitar a través de cirugía, ya sea con el usuario vivo (infligiendo 2D10 puntos de daño a menos que el cirujano tenga éxito en una Difícil de **Medicina**) o de su cadáver.

Si el usuario sobrevive a ponerse la corona por primera vez, el artefacto otorga los siguientes poderes:

- Control de los reptiles de naturaleza animal (no es el caso de los hombres serpiente) en los alrededores, con un valor combinado de POD de hasta 200. Si el usuario porta también el Cetro de la Serpiente (página 249), este control se triplica a un valor de 600 de POD.
- El usuario gana un dado de bonificación en todas las tiradas de POD.
- Las serpientes no atacarán al usuario, que ahora es inmune al veneno de cualquier serpiente (incluido el de los hombres serpiente).
- Todas las serpientes que se encuentran en los alrededores se sienten atraídas por el usuario y buscan anidar con él mientras duerme.
- Un aumento inmediato de 1D10 puntos en la habilidad de Mitos de Cthulhu y de 1D20 puntos en Otras lenguas (naacal).

Flauta de Tsathoggua

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia*

En realidad se trataría más bien de un silbato, un pequeño instrumento de viento de piedra negra no identificable. Cuando se sopla y se gastan 3 Puntos de Magia, llama a cualquier semilla informe o sabueso serpiente dentro de un radio de cinco kilómetros. Nótese que no ofrece ninguna forma de control sobre estas criaturas.

Látigo de dolor

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia*

Un látigo hecho de algún tipo de piel de reptil curtida y cubierta con espinas blancas afiladas que se asemejan a los colmillos de una serpiente. Los voormis aprendieron a temer estos látigos, que fueron manejados por sus amos serpientes en edades pasadas.

Un látigo de dolor inflige 1D3 puntos de daño + la mitad de la bonificación al daño. Un objetivo herido por el látigo debe intentar una tirada Difícil de **CON** o estará agonizante e incapacitado durante 1D6 asaltos. El látigo tiene un alcance de 4 metros. Si los héroes desean usar el látigo, lo hacen con la habilidad de Combatir (Látigo), que tiene una puntuación básica de 05%.

Víboras aladas

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York*

Estas pequeñas y elaboradas tallas de jade de alrededor de diez centímetros de largo se asemejan a serpientes estilizadas, con cuerpos ondulados y colas muy puntiagudas. Se pueden usar como dagas arrojadizas (con la habilidad Lanzar). Si se invierten 5 Puntos de Magia al realizar una tirada de ataque con éxito, la víbora alada se introduce profundamente en el objetivo.

Si el objetivo es impactado, puede intentar una tirada combinada Difícil de **DES** y **FUE** en su siguiente acción disponible para agarrar la víbora alada antes de que se abra camino a través de su carne. Si fracasa, el dardo animado se aproxima al corazón del objetivo, infligiendo 1D6 puntos de daño por asalto hasta que es extraído (requiere una tirada de **Primeros auxilios** o **Medicina**) o el objetivo muere.

Vigilante Enrollado, El

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York*

Una pequeña estatua de jade de siete centímetros y medio de alto por cinco de diámetro. Tiene la forma de una serpiente enrollada, con dos ojos como gemas rojas que miran al frente desde la cabeza de la serpiente. El Vigilante Enrollado puede ser obligado a recordar todo lo que ve durante un corto período de tiempo. El usuario debe alimentarlo con un Punto de Magia por cada hora que vaya a registrar.

El primer hombre serpiente o ser humano que toque la estatua verá su mente inundada con las imágenes que ha visto el Vigilante, de forma que la persona se queda inmovilizada durante un minuto por cada hora que ha registrado el artefacto. Si la persona no se lo esperaba, debe hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1 puntos, además de cualquier otra tirada de Cordura por los horrores que el Vigilante haya presenciado y registrado.

El Vigilante solo puede ver y saborear el aire a su alrededor, como ocurre con las serpientes. Sus recuerdos no incluyen ni sonidos, ni cualquier otro dato sensorial. Cualquier persona que recupere los

recuerdos debe superar una tirada de **INT** para seleccionar las piezas específicas de información entre el caos de imágenes y sentidos del reptil. Si fracasa, el usuario se ve abrumado y debe hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1 puntos.

Tecnología

Bastón láser

Aparición en la campaña: *Capítulo 6: El Congo Belga*

Estas armas se asemejan a tubos dorados con la longitud de un palo de escoba largo. A efecto de las reglas funcionan como el rayo de la muerte (ver la página 92 de *Pulp Cthulhu*). Se utilizan girando una mitad del tubo 90 grados alrededor de su eje, efectuándose el disparo de un rayo láser por el extremo opuesto.

El rayo láser ignora la armadura mundana (es decir, no ignora la armadura de monstruos de los Mitos o de origen no terrestre) e inflige 1D10+5 puntos de daño por calor. Cada bastón puede realizar 8 disparos antes de tener que ser recargado durante 10 horas. Se requiere la habilidad Armas de fuego (fusil/escopeta) para usarlos, debido a su longitud.

Collares de esclavos voormis

Aparición en la campaña: *Capítulo 5: Islandia*

Estos collares de metal con filigranas están diseñados para mantener a los esclavos voormis bajo control a través de un régimen constante de refuerzos negativos. Un collar administra una fuerte descarga eléctrica a su usuario cada vez que detecta el sonido de la palabra «obedece» en naacal, infligiendo 1D8 puntos de daño junto a un dolor agónico. El usuario debe tener éxito en una tirada de **CON** para permanecer consciente; de lo contrario, perderá el conocimiento durante 1D6 rondas.

El diseño aparentemente delicado y ornamental de los collares oculta una resistencia que complica y hace peligrosa su retirada. Para ello es necesario realizar una tirada combinada Difícil de **Electricidad** y **Mecánica**. Si fracasa, el collar administra una descarga tanto al usuario como a la persona que está intentando quitárselo. Cada collar tiene 20 puntos de resistencia y si sufre algún daño, también administra una descarga.

Se puede ajustar el collar para que se adapte al cuello de un humano o de un hombre serpiente. Los hombres serpiente siempre han procurado evitar usar los collares en humanos, ya que han demostrado ser demasiado frágiles.

Comunicador psíquico

Aparición en la campaña: *Capítulo 9: Mu*

Este dispositivo diseñado por los antiguos se asemeja a una estrella estilizada, fabricada con retorcidas lenguas de plata. Su propósito es crear enlaces psíquicos entre dos criaturas inteligentes. Si un héroe se hace con el dispositivo, invierte 5 Puntos de Magia y mira a otra criatura inteligente o piensa en una entidad que conozca, el dispositivo conecta sus mentes durante 1D10 minutos. El coste de los Puntos de Magia se duplica a 10 si el objetivo está a más de 15 kilómetros de distancia, y aumenta a 20 si están a más de 150 kilómetros de distancia. No es posible usar el dispositivo para comunicarse con inteligencias en otros planetas o planos de existencia. La conexión dura 1D10+10 asaltos y el objetivo puede resistirse a establecerla con una tirada enfrentada de **POD**.

Los usuarios humanos pueden intentar usar el dispositivo para comunicarse con entidades no humanas, incluidos los antiguos, pero las tiradas de habilidades sociales sufren un dado de penalización debido al carácter alienígena de sus procesos de pensamiento. El dispositivo se puede utilizar para controlar a un único shoggoth, siempre y cuando el héroe tenga éxito en una tirada enfrentada de **POD** contra la criatura.

Dispositivo Haftorang

Aparición en la campaña: *Capítulo 3: Borneo Septentrional, Capítulo 7: Calcuta, Capítulo 9: Mu*

Estos dispositivos se asemejan por fuera a una caja de caoba con las dimensiones de una caja de té estándar (50 x 50 x 75 centímetros). La caja se apoya de lado y una de las cuatro caras más grandes se compone de una tapa de dos hojas que giran sobre bisagras de latón en los lados más largos. Un disco de bronce giratorio, inscrito con una estrella de cuatro puntas, mantiene la tapa cerrada.

Las cuatro caras alrededor de la caja están inscritas con patrones de estrellas que se identifican con una tirada de **Astronomía** como las constelaciones de Leo (cara norte), Tauro (cara este), Piscis Austrinus (cara sur) y Escorpio (cara oeste). En cada cara hay tiras de plata incrustadas en la madera que forman las líneas entre las estrellas. La mayoría de las estrellas están marcadas con citrina (cuarzo amarillo), a excepción de Regulus (Leo), Aldebarán (Tauro), Fomalhaut (Piscis Austrinus) y Antares (Escorpio), que están marcadas por rubíes. La tirada de Astronomía también revela que estas son las estrellas regias (según la antigua sabiduría persa, se creía que los guardianes del cielo, llamados Venant, Tascheter, Haftorang y Satevi tenían tanto el poder del bien como el del mal).

En ambas mitades de la tapa hay tallados dos peces con incrustaciones de oro. Las bocas de ambos peces están abiertas y apuntando el uno hacia el otro, y en medio se encuentra el disco de bronce que cierra la caja, que corresponde con la posición de Fomalhaut en Piscis Austrinus.

Hay que girar el disco de bronce 360 grados para abrir la tapa. El interior de la caja está lleno de una compleja serie de aros giratorios, discos, ruedas y engranajes. Todos están hechos de bronce y tienen símbolos astrológicos inscritos que trazan varios caminos a través de la esfera celestial. Todo el mecanismo se asemeja a una extraña esfera armilar, con un gran tetraedro hecho de un solo rubí, aproximadamente del tamaño de un puño cerrado, en su corazón.

Una serie de seis diales, tres en cada extremo del interior del cofre, están marcados con los números del 1 al 10 en persa. Cuando se gira uno, todos comienzan a funcionar y girar, lo que implica que podría ser un mecanismo de algún tipo para medir el paso del tiempo.

FUNCIÓN

El Dispositivo Haftorang es un arma poderosa del arsenal de Caduceo, capaz de destruir completamente todo lo que se encuentra en un área que varía entre 1,5 y 15 kilómetros de diámetro, centrada en el dispositivo. Crea un portal a través del cual es invocada una porción de Cthugha, el ardiente Primigenio que reside cerca de la estrella Fomalhaut, reduciendo el área a poco más que un cráter bordeado de vidrio.

Los seis diales del interior del dispositivo controlan el tamaño del área que será destruida, el tiempo de retardo hasta el momento de abrir el portal (que puede ser instantáneamente o retardarse hasta 24 horas), y cuánto tiempo permanece abierto (de 1 a 10 minutos). A menos que se conozca el manejo del dispositivo, la primera vez que se activa o desactiva requiere una tirada de **Astronomía**, **Demolición**, **Ciencia (matemáticas)**, o Difícil de **INT**. Si esta tirada de habilidad es forzada y fracasa, el resultado puede ser la activación inmediata. De lo contrario, se activará tras un período de tiempo determinado por el Guardián.

Cuando se abre el portal tras la activación, una serie de devastadoras olas de fuego engullen toda el área de efecto, de las que se puede escapar con la ayuda de un vehículo de motor o un avión que se muevan a gran velocidad, para lo que se requiere una tirada Difícil de **Conducir automóvil** o Difícil de **Pilotar**, respectivamente. Cualquier cosa que sea alcanzada por las olas de fuego es instantáneamente incinerada. Ser testigo de la activación de un Dispositivo Haftorang produce una pérdida de 1D3/1D20 puntos de Cordura.

Regla opcional: Estos dispositivos se destruyen (como era de esperar) al activarse y son bastante frágiles. Cada dispositivo tiene 10 PV. Cuando el dispositivo sufra un impacto capaz de destruirlo, es necesario realizar una tirada conjunta de **Suerte** para evitar una activación. Los golpes o sacudidas fuertes que suponen 3 o más puntos de daño podrían dañar el mecanismo, desencadenando una cuenta atrás que no se puede desactivar. Actuar rápidamente y superar una tirada de habilidad apropiada podría cancelar la cuenta atrás a discreción del Guardián.

Nota para el Guardián: *Ten en cuenta que un Dispositivo Haftorang es un arma demasiado peligrosa para que los héroes tengan acceso a ella. Asimismo, que una se active por accidente puede ser perjudicial para la campaña. Si el Guardián no se siente cómodo con la idea de afrontar las consecuencias de la activación del dispositivo, o si dicha activación fuese nefasta para la campaña, puede narrar un mal funcionamiento que conduce a una activación limitada o a su anulación efectiva.*



Esfera de transporte

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia, Capítulo 5: Islandia, Capítulo 9: Mu*

Estas esferas vítreas viajan por el aire a 450 km/h. Las esferas son tan grandes que pueden contener a un ser humano o a dos personas con un TAM combinado total de 120 o menos. A menos que la esfera esté llena de fluido oxigenado, un viajero en su interior sufrirá 2D10 puntos de daño al ser zarandeado cuando la esfera cambia de velocidad y dirección. Más peligroso es el hecho de que las esferas son herméticas y, a menos que estén llenas de fluido rico en oxígeno, solo contienen aire suficiente para que una persona respire 30 minutos.

Un héroe puede sintonizar con el aparato haciendo una tirada de **POD** con éxito, lo que le permite ejercer un control consciente sobre el movimiento.

Manipulador de gravedad

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York, Capítulo 9: Mu*

El manipulador diseñado y utilizado por los antiguos puede aumentar o revertir el efecto gravitatorio en un objetivo, aplastándolo como un insecto o haciendo que flote. La primera vez que un héroe intente usar un manipulador de gravedad, debe hacer una tirada combinada de **Mitos de Cthulhu** y Extrema de **INT** para determinar si puede operar el dispositivo con éxito. Los usos posteriores solo requieren una tirada Difícil de **INT** para operarlo y seleccionar el objetivo apropiado, trátalo como una tirada de ataque a distancia normal. Si el manipulador pifia la tirada, apunta al usuario o a la persona aliada más cercana, dependiendo de quién tenga el menor valor de Suerte en ese momento.

El operador tiene la opción de aumentar o disminuir brevemente la gravedad de un objetivo concreto. Si la tirada es una pifia, tira 1D6 para determinar el resultado: con 1-3, la gravedad aumenta; con 4-6 se invierte.

Los efectos de aumentar o revertir la gravedad en un objetivo son impredecibles. Para calcular cuánto daño sufre el objetivo, tira 1D4 cuyo resultado será para la cantidad de D10 de daño infligido para representar que el objetivo ha flotado hasta gran altura y luego se ha caído, o que queda como si hubiera sido aplastado por una especie de puño gigante invisible.

Un manipulador de gravedad puede apuntarse contra objetos inanimados, infligiendo la misma cantidad de daño al azar.

Pistola de petrificación

Aparición en la campaña: *Capítulo 5: Islandia*

Este dispositivo parece un cruce entre una escopeta achaparrada y una jeringuilla hipodérmica. El núcleo es un cilindro de vidrio lleno de un fluido viscoso gris plateado, rodeado de filigranas que recuerdan al estilo artístico de las ilustraciones de los hombres serpiente que aparecieron en el **Capítulo 1: Bolivia**. El arma tiene una punta afilada de metal que sobresale de un extremo y una empuñadura demasiado grande para que una mano humana pueda rodearla cómodamente. Cuando se presiona la aguja contra cualquier cosa que ofrezca resistencia, comienza a rezumar el fluido gris plateado a través de la punta, que es un agente de petrificación creado hace milenios por los hombres serpiente para controlar y destruir a sus monstruosas creaciones. Cada asalto que la punta pase presionando contra un organismo vivo, le inyecta suficiente líquido como para robar 1D10 × 5 puntos de DES al objetivo. La carne de la víctima se convierte en piedra extendiéndose a partir del punto de inyección. Cuando la DES del objetivo se reduce a cero, la víctima queda completamente petrificada. El efecto desaparece de forma natural, pero es un proceso que lleva siglos.

La pistola de petrificación puede ser usada en combate con la habilidad de **Combatir (Pelea)**. No puede usarse como un arma a distancia.

Pistola lanzallamas

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia, Capítulo 5: Islandia, Capítulo 9: Mu*

Los hombres serpiente que construyeron originalmente la Ciudadela de Mu se protegían con estas armas pequeñas pero letales, y varias de ellas han sobrevivido hasta el presente. Son pistolas de metal exquisitamente esculpidas en forma de serpiente enroscada. Las espirales envuelven la muñeca del portador, como si estuvieran vivas, y el arma es disparada por voluntad psíquica. Dos pequeñas gemas rojas (los ojos de la serpiente) se iluminan cuando se dispara y una bola de fuego pequeña pero intensa sale volando de su boca.

Las pistolas lanzallamas se utilizan con la habilidad de **Arma corta**. Los hombres serpiente de la Ciudadela tienen mayor experiencia con ellas, como es lógico, y su habilidad es del 40%. La pistola se puede disparar hasta tres veces por asalto, aplicando las reglas normales para múltiples disparos. Efectuar cada disparo requiere 1 Punto de Magia. Cada bola de fuego inflige 1D10 puntos de daño y la víctima debe hacer una tirada de **Suerte** para evitar ser presa de las llamas. Trata los ataques con éxitos Extremos como empalamientos para representar el incremento de daño.

Las pistolas lanzallamas están sintonizadas con los sistemas nerviosos de los hombres serpiente y cualquier ser humano que intente usar una sufre un dado de penalización a su tirada de ataque, con el riesgo adicional de que una pifia haga explotar el arma, inflija 2D10 puntos de daño por fuego y posiblemente prenda fuego al usuario (tirada de **Suerte** para evitarlo). Cualquier héroe sometido al proceso de hibridación (ver **Apéndice C**) no sufrirá esta penalización.

Traje ambiental

Aparición en la campaña: *Capítulo 5: Islandia*

Si bien la forma de un traje ambiental tiene un contorno humano, no parece ser más que piel con una espesa capa de grasa debajo. La piel es cálida al tacto y ligeramente pegajosa. Hay pocas señales de sangre, a pesar del corte vertical que va del cuello al abdomen; este corte es limpio y recto, y en caso de que alguien quiera juntar los bordes, se cierra herméticamente. Hay otro corte similar en el cuello, lo que permite que la «cabeza» se eche hacia atrás. La cabeza se parece a la de un bebé, con características no formadas pero más grandes que las de un humano adulto normal, y carece de cráneo. Sus ojos miran vacíos y emite un sonido de gorgoteo. Ver un traje ambiental de piel con vida produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Los hombres serpiente utilizan los carnosos trajes ambientales para protegerse de los ambientes fríos (como el de Islandia) y son organismos vivos, obtenidos a partir de humanos. El proceso de conversión extirpa el esqueleto y la mayoría de los órganos internos, reemplazándolos por otros análogos artificiales que ocupan menos espacio. El proceso también aumenta en gran medida la cantidad de grasa subcutánea, mientras que la piel es ampliada, haciéndola lo suficientemente grande para que los hombres serpiente puedan usarlos cómodamente. Tras el proceso, el traje parece un enorme bebé ahuecado. Aunque los trajes solo conservan un mínimo rastro de consciencia, ocasionalmente balbucean, gorgotean y lloran. Aún tienen ojos humanos en las caras deformes y rechonchas, pero no parecen tener vida.

Cuando los hombres serpiente operan en ambientes fríos, como en cualquier lugar de Islandia más allá de las habitaciones más calientes de la estación subterránea de investigación, sufren un dado de penalización a todas las acciones físicas debido a su naturaleza de sangre fría, a menos que mantengan la temperatura con un traje ambiental. En teoría, un humano podría ponerse uno de estos horribles trajes para resistir el frío, aunque la experiencia no será agradable.

Tomos

Anales de Mu

Aparición en la campaña: *Capítulo 1: Bolivia*

Estos frágiles rollos escritos en naacal cuentan la historia de Mu y describen el ascenso de la usurpadora raza humana en Valusia. Las opiniones sobre la humanidad dividían a los hombres serpiente. Una facción veía el futuro de su raza en la coexistencia con los humanos hasta el punto de mezclar su material genético con ellos. Construyeron un templo sobre un volcán muerto y utilizaron su poder arcano para alimentar los dispositivos para la transformación. El resto de los hombres serpiente consideraban que la raza humana era una plaga que debía ser erradicada, temiendo que el mestizaje contaminaría el linaje de los hombres serpiente puros. El conflicto resultante llevó al surgimiento de facciones extremas y una guerra civil.

Los rollos también describen el asalto a la Ciudadela de Mu realizado por una raza alienígena. La consecuencia del ataque fue la ruptura de la realidad que separó Mu del resto de la Tierra. Muchos hombres serpiente no pudieron volver a su hogar en Mu y se vieron obligados a vagar por el mundo de los hombres. Los últimos pasajes hablan del Elegido: un hombre serpiente cuyo destino es unir a su gente y conducirla de regreso al glorioso Mu.

LOS ANALES DE MU

Naacal

Pérdida de Cordura: 1D4

Mitos de Cthulhu: +1%/+3%

Puntuación de Mitos: 12

Estudio: 1 semana

Hechizos: Convocar/Atar una semilla informe.

El Evangelio de Yig

Aparición en la campaña: *Capítulo 4: Oklahoma*

Un gran tomo encuadernado en cuero, que originalmente era una Biblia estándar. Los márgenes contienen muchas notas manuscritas y dibujos. Algunos pasajes han sido enmendados, y otros tachados y reemplazados por pasajes nuevos.

EL EVANGELIO DE YIG

Inglés, reverendo Kornfield, 1933

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +2%/+4%

Puntuación de Mitos: 18

Estudio: 7 días

Hechizos: Contactar con Yig.

Una persona que realice una lectura inicial de los extractos gana también +2 percentiles en Otras lenguas (Naacal).

Extractos del Texto de R'lyeh

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York*

Esta carpeta de cuero contiene varios cientos de hojas de papel y algunas fotografías. Parte de los papeles están mecanografiados, pero la mayoría están escritos a mano. Los tipos de papel incluyen el moderno papel de cebolla para máquina de escribir, áspero, amarillento y agrietado, hecho a mano, y algunas piezas de vitela. Muchas de las hojas están sueltas, pero la mayoría están cosidas con cuerdas.

La mayor parte del texto está en inglés, pero hay algunos pasajes en chino y notas al margen en naacal por todo el texto. Las fotografías son de unas antiguas tablillas chinas de arcilla que tienen grabadas tanto escritura como imágenes insanas, tomadas en yacimientos arqueológicos de todo el mundo.

Los héroes que no entiendan naacal observarán no obstante que las ubicaciones de los símbolos de los hombres serpiente en los márgenes indican los puntos clave del texto que están relacionados con el hundimiento de Mu, supuestamente bajo las olas del océano Pacífico. Los memorándums adjuntos del doctor Gonçalves y otros investigadores hacen referencia a otras fuentes, incluidos los grabados de las fotografías, proporcionando una narrativa alternativa. En la versión de los hechos que cuentan los investigadores, los hombres serpiente de Mu desarrollaron un «arma del fin del mundo» que podría sumir la Tierra en la noche eterna, aniquilando a la mayoría de la vida inteligente sobre la superficie terrestre, mientras la raza serpentina se retiraría a ciudades subterráneas. Otra de las razas inteligentes de los Mitos, enfrentada a la perspectiva de un arma así, encontró la manera de arrancar Mu de la realidad y aislarla en otra dimensión, un universo propio. Los terremotos catastróficos y tsunamis que se produjeron cuando la masa terrestre de Mu desapareció sin más del océano, dieron lugar a las leyendas humanas sobre un misterioso continente hundiéndose bajo las olas.

Algunos de los documentos mecanografiados hacen referencia a la construcción de un portal en el Edificio Meadham de Nueva York, y también a operaciones más recientes en una isla llamada *Ilha da Queimada Grande*, frente a la costa de Brasil.

EXTRACTOS DEL TEXTO DE R'LYEH

Inglés, Investigadores de Caduceo, 1932

Pérdida de Cordura: 2D4

Mitos de Cthulhu: +4%/+8%

Puntuación de Mitos: 40

Estudio: 4 semanas

Hechizos: Contactar con Ghatanothoa, Contactar con profundos, Contactar con un lloigor, Garra de Cthulhu, Maldición de la piedra, Ola de olvido.

Una persona que realice una lectura inicial de los extractos gana también +5 percentiles en Otras lenguas (Naacal).

La noche más interior

Aparición en la campaña: *Capítulos 2 a 9*

Desde su conversión religiosa, Sashannal ha estado trabajando en su propio libro sagrado, dedicado a la adoración de Tsathoggua. Sashannal ha aprendido mucho sobre los Mitos en el tiempo que ha pasado en Caduceo y la Noche Interior, y sus notas contienen muchos comentarios eclécticos que incluso cubren temas sin relación con Tsathoggua o los hombres serpiente.

Sashannal no es buena escritora y el trabajo le ha llevado su tiempo. El manuscrito está escrito principalmente en naacal y ocupa seis libretas encuadernadas en piel. Las notas son una masa de tachaduras, anotaciones y símbolos crípticos que solo tienen sentido para ella. Hay muchas páginas arrancadas e incluye páginas y notas de otras fuentes metidas en medio, aparentemente al azar.

LA NOCHE MÁS INTERIOR

Naacal, Rose Meadham/Sashannal, 1928-1933 (sin terminar)

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +2%/+5%

Puntuación de Mitos: 20

Estudio: 2 semanas

Hechizos: Consunción, Contactar con una semilla informe, Contactar con Tsathoggua, Protección corporal.

Paquete de orientación de Caduceo

Aparición en la campaña: *Capítulo 2: Nueva York; Capítulo 3: Borneo Septentrional*

El *Paquete de orientación* es una colección de páginas mecanografiadas en una carpeta de anillas de color azul. El tipo de letra es grande y el interlineado es amplio, con lo que resulta muy fácil de leer. La operación Caduceo se divide en tres niveles que dictan la información que un agente está autorizado a conocer:

- **Nivel uno:** Los agentes que componen la organización mundana de ayuda médica.
- **Nivel dos:** Los agentes que luchan contra las amenazas de los Mitos, principalmente las maquinaciones de los hombres serpiente. El ascenso de los reclutas a este nivel pasa por un escrutinio previo.
- **Nivel tres:** El círculo interno de Joshua Meadham.

INFORMACIÓN DE NIVEL UNO

El texto describe la historia de la Fundación Caduceo. En 1912, Joshua Meadham vendió el imperio farmacéutico que había construido a lo largo de 30 años. Dedicó los beneficios a la creación de la Fundación Caduceo. Se incluyen algunos artículos de periódico que detallan la ayuda que Caduceo ha proporcionado a personas de todo el mundo después de epidemias, desastres naturales y guerras.

INFORMACIÓN DE NIVEL DOS

El texto resume la información que la Fundación Caduceo ha podido averiguar sobre la raza de los hombres serpiente. Al parecer, los hombres serpiente son nativos de la Tierra, la han recorrido mucho antes del surgimiento de la humanidad y han llegado a erigir imperios que se han desvanecido en la historia. Un cisma religioso tuvo lugar hace muchos milenios, dividiendo a la raza en dos. Un bando adora a una entidad llamada Yig, el padre de las serpientes y potencial progenitor de la raza. El otro adora a una entidad conocida como Tsathoggua, una monstruosidad malvada, similar a un sapo, que se regocija con los actos viles y las atrocidades. Esta última facción se refiere a sí misma como «la Noche Interior».

Caduceo ha determinado por propia experiencia que los adoradores de Yig prefieren esconderse de la humanidad en ciudades subterráneas muy por debajo de la superficie terrestre. Saben que enfrentarse a la humanidad podría significar la aniquilación, a pesar de que su tecnología es muy superior. Sin embargo, las evidencias que ha reunido Caduceo sobre la Noche Interior, que fue responsable de atacar a Joshua Meadham, hace pensar que esta otra organización, por el contrario, está trabajando en un plan que traerá consecuencias desastrosas para la raza humana. Los detalles de este plan aún son desconocidos, pero es imperativo que se descubran pronto.

La facción de la Noche Interior organiza y coordina sus esfuerzos por todo el mundo. Es posible que no quede mucho tiempo.

Algunas de las fuentes mencionadas en este paquete están escritas en naacal y se incluyen algunas notas traducidas. Cualquier persona que dedique un día a estudiarlas gana +10 percentiles en Otras lenguas (Naacal).

PAQUETE DE ORIENTACIÓN DE NIVEL DOS

Naacal

Pérdida de Cordura: 1D4

Mitos de Cthulhu: +5%

Puntuación de Mitos: 10

Estudio: 2 horas

Hechizos: Ninguno.

INFORMACIÓN DE NIVEL TRES

Los detalles adicionales se proporcionan solo cuando es estrictamente necesario. Cuando el círculo interno de Caduceo cree que un agente del nivel dos está listo para su ascenso y las responsabilidades adicionales que eso conlleva, se lo notificarán en el momento adecuado (ver **El ritual de iniciación** en la página 58 del **Capítulo 2: Nueva York**).

Después de la iniciación, toda la información del nivel tres se comunica verbalmente y cualquier cantidad de percentiles que se añadan a Mitos de Cthulhu y otras habilidades provienen del ritual de iniciación en sí. Todo el que ingresa en el nivel tres recibe una copia del **Informe sobre las actividades de la Noche Interior** (**Ayuda de juego: Nueva York 4**, en la página 53).

Las transmisiones de Kornfield: Un audiotomo de los Mitos

Aparición en la campaña: *Capítulo 4: Oklahoma*

El reverendo Kornfield de Bingham (Oklahoma) graba un disco nuevo cada semana en la oficina de telégrafos de Bingham. Las grabaciones se entregan a Radio KFOC en Oklahoma City y luego se emiten varias veces durante la semana siguiente. Cualquier persona que lo escuche deberá hacer una tirada de **POD** una vez al día y si obtiene un éxito crítico (01), comienza a entender el idioma y gana 1D10 puntos de habilidad en Otras lenguas (Naacal), además de sentirse atraída hacia Bingham. Si se escuchan las grabaciones completas, funcionan de forma muy similar a un tomo.

LAS TRANSMISIONES DE KORNFIELD

Inglés y naacal, Reverendo Kornfield, 1933, discos de 78 rpm

Pérdida de Cordura: 1D4

Mitos de Cthulhu: +1%/+3%

Puntuación de Mitos: 12

Estudio: 2 días

Hechizos: Contactar con Yig.

Hechizos nuevos

Cambio de piel

Coste: 10 Puntos de Magia (+5 Puntos de Magia por cada día adicional)

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo es el epítome del dicho «lobo con piel de cordero». El hechicero necesita la piel fresca del ser por el que se quiere hacer pasar. La piel debe provenir de un ser con el mismo valor de Corpulencia que el lanzador del hechizo. El hechicero se pone la piel de su objetivo y a continuación ejecuta el hechizo con un coste de 10 Puntos de Magia. A medida que se ejecuta el hechizo, la piel se va ajustando al cuerpo del conjurador.

El efecto del hechizo es crear una ilusión que haga al disfraz totalmente creíble. El hechicero parece ser realmente la persona cuya piel está usando. El hechizo dura un día y la ilusión puede extenderse indefinidamente a un coste de 5 Puntos de Magia por día a partir de entonces.

Cualquier persona que se encuentre cerca del hechicero puede intentar una tirada de **Descubrir** y, si tiene éxito, nota que su piel tiene una apariencia extraña. Si dicha persona quiere realizar un examen más exhaustivo, deberá hacer una tirada enfrentada de POD contra el lanzador del hechizo. Si tiene éxito, es capaz de detectar la ilusión; si gana el hechicero, se mantiene la ilusión.

Si el hechicero sufre algún daño y la piel se rompe, se podrá vislumbrar su verdadera forma por debajo del disfraz. En tal caso, tendrá que remendar los desgarrones para mantener el disfraz con un coste en Puntos de Magia adicionales: 1 para heridas menores, 5 para heridas mayores.

Los hombres serpiente usan normalmente este hechizo; carece del refinamiento del hechizo de Imitar apariencia, pero es más rápido y sencillo. Nótese que, a diferencia de lo que ocurría con Imitar apariencia, en Cambio de piel la sombra coincide con aquella de la identidad asumida.

Contactar con Yig (variante)

Coste: 5 POD, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6+4 asaltos

El hechicero prepara una nociva poción roja a partir del veneno extraído de las glándulas de una serpiente sagrada de Yig. Una víctima sacrificial es obligada a beber la poción, que le provoca dolorosos espasmos musculares. Se la ata sobre un altar durante las convulsiones, mientras los asistentes cantan.

La probabilidad de contactar con Yig con éxito es igual a la mitad del POD del hechicero, reducido después de pagar el coste de 5 POD. Si supera una tirada Difícil de **POD** con éxito, se forma una serpiente con los intestinos del sacrificio que sale del cuerpo con un estallido. Yig conversa con el hechicero durante unos minutos a través de esta horrible serpiente. No es probable que comparta nada útil con alguien que no sea un adorador.

Cuando el padre de las serpientes se va, los intestinos que restan de la víctima sacrificial salen retorciéndose del cadáver en forma de 2D10 serpientes (ver la página 366 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

Dominio de las sombras

Coste: 4 + Puntos de Magia, 1D3 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo otorga al hechicero la capacidad de manipular sombras dentro de su línea de visión, incluida la suya. El hechicero salmodia un instante sobre una vela encendida en una habitación a oscuras y concluye apagando la vela para quedarse en completa oscuridad.

El efecto dura inicialmente 1D4 horas, pero puede ser extendido a razón de 1 hora por Punto de Magia a partir de entonces, siguiendo los deseos del lanzador. Manipular las sombras dentro

de la línea de visión del hechicero requiere una tirada de **POD** que le permite cambiar su contorno, dirección, tamaño, etc. Una vez que la sombra ha sido manipulada, permanece en su nueva forma hasta que el hechizo termina, momento en el que vuelve a su forma normal.

Este hechizo se utiliza en combinación con el hechizo Imitar apariencia para disfrazar la verdadera naturaleza del hechicero, pero también tiene otros beneficios. Puede provocar pérdidas de 0/1D3 Puntos de Cordura en aquellos objetivos que vean cómo su propia sombra actúa anormalmente. Si el hechicero se envuelve en sombras, obtiene un dado de bonificación a las tiradas de Sigilo. También se puede usar el hechizo para que la sombra del hechicero ataque a otros seres insustanciales hechos de sombras u oscuridad, usando su habilidad de Combatir (Pelea) e infligiendo el mismo daño que con sus ataques cuerpo a cuerpo normales.

Espirales de Yig

Coste: 5 Puntos de Magia por asalto, 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Una persona solo puede ser el objetivo de este hechizo después de que Yig fije su mirada sobre ella. El hechicero fabrica una tinta especial con veneno de serpiente, jade molido y mercurio, y a continuación utiliza la mezcla para dibujar un símbolo que representa el ojo de Yig. Cualquier persona que mire el símbolo en las siguientes 24 horas y lo vea parpadear, será un objetivo válido del hechizo.

El hechicero realiza después un ritual en el que invoca los nombres secretos de Yig y quema incienso hecho de hierbas alucinógenas y veneno de serpiente. Después de diez minutos de cánticos, puede llevar a cabo un ataque mágico.

Allí donde se encuentre el objetivo, su sombra cobra vida y extiende espirales largas y serpentinas que lo envuelven con fuerza. Cada asalto que la víctima pasa así, pierde 1D10 Puntos de Magia; una vez que se agoten los Puntos de Magia, empiezan a deducirse los Puntos de Vida de la víctima como si estuviera lanzando un hechizo, para representar la forma en que es aplastada por las grandes espirales de oscuridad que actúan lentamente alrededor de su carne, aplastando sus huesos y órganos internos. La víctima expulsa sangre por la boca que acaba por ahogarla mientras grita en agonía, hasta que muere o el hechicero se queda sin Puntos de Magia.

El objetivo puede intentar resistirse y se liberará de las espirales con una tirada enfrentada con éxito de **FUE** contra el **POD** del hechicero. Al liberarse solo gana un asalto de respiro hasta que las espirales vuelven a enrollarse.

Las únicas defensas posibles contra el hechizo son matar al hechicero, retirarse a un lugar que se encuentre en completa oscuridad y donde el objetivo no proyecte ninguna sombra, o posiblemente un uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu; por ejemplo, una súplica a Yig para que tenga misericordia puede resultar efectiva.

La nueva piel de la serpiente

Coste: 10 Puntos de Magia, 10 POD, 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D10 minutos

Este hechizo es una variante del hechizo Imitar apariencia (ver la página 265 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) y funciona igual a efectos de las reglas, con algunas excepciones. Las diferencias consisten en que solo se necesitan minutos, en lugar de días, para ejecutar el hechizo; que el hechicero consume toda la carne de la víctima, lo que puede lograrse rápidamente para ciertas especies; y además, la sombra que proyecta el hechicero coincide con la forma de la persona consumida. Sin embargo, el cuerpo del hechicero conserva algunas de las características originales, esto es, de hombre serpiente, que pueden manifestarse: como la necesidad de mantenerse caliente (tomando el sol), en que la «persona» parece notablemente fría y seca al tacto, o que la «persona» nunca parpadea, dado que las serpientes no tienen párpados. Por lo demás, el engaño es perfecto.

Este hechizo permite al hechicero recuperar los recuerdos del objetivo, como ocurría en la versión intensificada de Imitar apariencia.

Nota para el Guardián: *Este hechizo permite a Sahrizan saber cómo operar el Dispositivo Haftorang (ver el* **Capítulo 3: Borneo Septentrional***). También le permite a Hlysa conocer la estructura y operaciones de la familia criminal Bonanno (ver el* **Capítulo 2: Nueva York***).*

Volverse oscuridad

Coste: El total de Puntos de Magia restantes, el total de POD restante, el total de Puntos de Cordura restantes

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo es una forma de sacrificio personal. El hechicero entona una breve oración a Tsathoggua y deja que el poder del dios oscuro fluya a través de su persona. Su cuerpo se derrite en un cúmulo de negrura mientras es irreversiblemente transformado en una semilla informe de Tsathoggua.

La transformación del hechicero se completa 1D3 asaltos después de ejecutar con éxito el hechizo. Si el hechicero muere en esos 1D3 asaltos (usando su perfil original), la transformación se detiene. Una vez que la transformación se ha completado, el Guardián debe consultar el perfil de una semilla informe en la página 317 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

APÉNDICE

C

HIBRIDACIÓN

Un humano al que se le inyectan ciertas cantidades de ADN de hombre serpiente, junto con varias drogas elaboradas por los hombres serpiente, puede convertirse en un híbrido de hombre serpiente.

Caduceo solo lleva a cabo este procedimiento en sus agentes. La hibridación se ofrece normalmente a quienes ascienden para convertirse en miembros de la secta de Yig, como una forma de recompensarlos por su leal devoción al dios. También se puede usar como una forma de salvar a agentes gravemente heridos o a aquellos que están infectados con enfermedades normalmente terminales a las que son inmunes los hombres serpiente, como la Muerte Amarilla (ver el **Capítulo 3: Borneo Septentrional**).

El procedimiento lleva un total de 24 horas que el sujeto pasa sedado en todo momento. Durante ese tiempo, el sujeto experimenta sueños fragmentados en los que una inmensa fuerza le envuelve en un vacío de oscuridad, apretándolo más y más fuerte hasta que acaba por atravesarlo, retorciéndose como mil serpientes debajo de su piel y produciendo una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura.

El sujeto no presenta signos visibles de la hibridación al principio, sino que se hacen patentes más tarde, cuando sufre algún daño y comienza a curarse, ya que entonces se manifiesta la fisiología propia de un hombre serpiente.

Cuando un héroe sometido al proceso de hibridación sufre la pérdida de la mitad de sus Puntos de Vida máximos (una Herida grave en *La llamada de Cthulhu* estándar), la herida se cura reconstituyendo escamas en lugar de piel. Si la herida ocupa una parte del cuerpo que no puede ocultarse fácilmente, como por ejemplo la cara, la cabeza, las manos, etc., conlleva una pérdida apropiada de APA determinada por el Guardián en base al tamaño de la herida. Por ejemplo: –5 para heridas muy pequeñas, –10 para pequeñas, –20 para grandes, etc.

Las diferentes etapas de hibridación vienen determinadas por la cantidad de Heridas graves acumuladas que sufre el híbrido con posterioridad a la finalización del procedimiento. Las Heridas graves se ignoran en *Pulp Cthulhu* (página 69), aunque el héroe necesita superar una tirada de **CON** para no perder el conocimiento. Por lo tanto, y en lo que respecta a la hibridación, el término Herida grave se utiliza como abreviatura cuando un héroe pierde la mitad o más de sus Puntos de Vida en un único ataque (ver más abajo la tabla sobre el **Proceso de hibridación** para más detalles).

Los hombres serpiente de Mu conocían en el pasado una forma de revertir el proceso de hibridación que devolvía a un ser humano su naturaleza original. El conocimiento se ha perdido para los hombres serpiente científicos del mundo moderno, pero el equipo necesario para llevarlo a cabo permanece en la Ciudadela de Mu (ver el **Capítulo 9: Mu**). Nada más puede revertir el proceso. Los héroes podrían descubrir la existencia del proceso de inversión a través de Tyranissh si establecen una relación con ella, o hablando con los miembros más eruditos de la secta de Yig, aunque estos últimos intentarán averiguar por qué los héroes querrían rechazar lo que consideran una bendición otorgada por Yig.

El proceso de hibridación proporciona a los Guardianes un medio para que los héroes gravemente heridos puedan recuperarse de forma rápida. Si un héroe sufre una pérdida grave de Puntos de Vida o es expuesto a un patógeno mortal en una misión para Caduceo, se le somete al proceso de hibridación a su regreso a Nueva York, completamente inconsciente del hecho. En teoría, los personajes podrían someterse al proceso secreto mientras se encuentren en una misión, si hay científicos/doctores de Caduceo cerca. El proceso cura todas sus heridas y le devuelve todos sus Puntos de Vida. Eso sí, ¡el héroe no sabe que ahora porta ADN de serpiente!

Tabla: Proceso de Hibridación

Etapa	Heridas graves* acumuladas	Notas
Etapa 1	0	Inmediatamente después del procedimiento, el híbrido produce feromonas de hombre serpiente; por lo tanto, cualquier escrutinio biológico, como los encontrados en Islandia y el Congo Belga, identifica a esa persona como un hombre serpiente en lugar de como un ser humano.
Etapa 2	1	Las heridas del híbrido se cubren de escamas. Dependiendo del área afectada, el híbrido puede perder entre –5 y –20 puntos de APA. Además, unas pequeñas escamas casi imperceptibles comienzan a cubrirle todo el cuerpo, proporcionando 1 punto de armadura natural.
Etapa 3	2	El híbrido desarrolla colmillos retráctiles como los de un hombre serpiente. Adquiere la habilidad Combatir (Mordisco) con una puntuación básica igual a la mitad de su puntuación actual en Combatir (Pelea). El mordisco inflige 1D8 puntos de daño + veneno (la víctima deberá superar una tirada Extrema de **CON**; si fracasa, sufrirá 1D8 puntos de daño). Ver los cambios antinaturales (por ejemplo, las escamas de la piel, los colmillos, etc.), produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura. Los híbridos en esta etapa de transformación pierden su capa de piel más externa una vez al mes, a medida que se desarrollan las escamas por debajo. En la semana anterior a la muda, la piel parece suelta y holgada antes de comenzar a despegarse en largas tiras muertas.
Etapa 4	3	Cuando el híbrido ha recibido 3 Heridas graves, debe hacer una tirada de **CON**. Si fracasa, el ADN de hombre serpiente consume por completo el resto de ADN humano; la transformación es completa y el híbrido es ahora un hombre serpiente genuino. Ver al hombre serpiente recién creado produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura. La mente del híbrido sigue siendo humana: solo su cuerpo ha cambiado. Los héroes que se hayan convertido totalmente en hombres serpiente necesitan usar la habilidad Disfraz de forma creativa para hacerse pasar por seres humanos cuando estén en público. Una opción es que el híbrido tenga acceso a la misma gama de hechizos que utilizan los hombres serpiente para disfrazarse, como Imitar apariencia. Si la tirada de CON tiene éxito, una cuarta Herida grave requeriría una nueva tirada de **CON**, pero esta vez Difícil. Si fracasa, se aplican los resultados descritos más arriba. Si el híbrido sufre una quinta Herida grave, la siguiente tirada de CON tiene dificultad Extrema. Si la transformación del híbrido no se ha completado todavía, cada Herida grave subsiguiente añade un dado de Penalización acumulativo a la tirada Extrema de CON para evitar que su cuerpo se transforme por completo en el de un hombre serpiente.

* ***Heridas graves:*** *Cuando el héroe ha sufrido la pérdida de la mitad o más de sus Puntos de Vida máximos en un único ataque.*

APÉNDICE

D

AYUDAS DE JUEGO

Ayuda de juego: Bolivia 4



Ayuda de juego: Bolivia 1



Ayuda de juego: Bolivia 2

CADUCEO
MCMXII

Informe de la misión de Caduceo

Fecha: 12 de marzo de 1933
Para: Doctor Arturo Ursini

INFORME SOBRE LA MISIÓN DE BOLIVIA

Procedan al campamento de ayuda (ver mapa). Presenten al doctor Gómez (a cargo del campamento de ayuda) la carta adjunta.

Deben dirigirse primero al lugar de la reciente batalla. El sitio se encuentra aproximadamente a tres kilómetros al oeste del campamento, al otro lado del río. Manténganse alerta ante la posible presencia de amenazas de nivel 3 en la vecindad. Sabemos muy poco sobre las mismas. Creemos que solo hay un guardián del templo de algún tipo.

Su misión es entrar al templo, extraer la momia y regresar con ella a la sede de Caduceo en Nueva York. Cualquier artefacto presente debería ser recuperado y traído también.

Su equipo de especialistas es muy capaz, pero nuevo en esta clase de trabajo. Siempre hemos pensado que es mejor probar la valía de los recién llegados sobre el terreno. Póngales al corriente cuando lo crea conveniente. Esperamos un informe individual sobre cada miembro del equipo a su regreso.

Nos ha demostrado en repetidas ocasiones que puede mantener la cabeza fría cuando los que le rodean han perdido la suya. Tenemos plena confianza en sus habilidades.

Saludos,

Shapiro

CADUCEO
MCMXII

12 de marzo de 1933

Estimado doctor Gómez,

Esperamos que todo vaya bien en el campamento. Esta carta le será entregada por el doctor Arturo Ursini, un miembro de confianza de nuestra organización que viaja con su equipo para encargarse de una importante tarea en las cercanías de su campamento. Por favor, ofrézcales su apoyo y hospitalidad. Confío en que el personal y suministros adicionales que porta serán de utilidad.

Atentamente,

Shapiro



Ayuda de juego: Bolivia 5

Anales de Mu

Estos frágiles rollos escritos en naacal cuentan la historia de Mu y describen el ascenso de la usurpadora raza humana en Valusia. Las opiniones sobre la humanidad dividían a los hombres serpiente. Una facción veía el futuro de su raza en la coexistencia con los humanos hasta el punto de mezclar su material genético con ellos. Construyeron un templo sobre un volcán muerto y utilizaron su poder arcano para alimentar los dispositivos de transformación. El resto de los hombres serpiente consideraba que la raza humana era una plaga que debía ser erradicada, temiendo que el mestizaje contaminaría el linaje de los hombres serpiente puros. El conflicto resultante llevó al surgimiento de facciones extremas y a una guerra civil.

Los rollos también describen un asalto a la Ciudadela de Mu por una raza alienígena. La consecuencia del ataque fue la ruptura de la realidad, que separó Mu del resto de la Tierra. Muchos hombres serpiente no pudieron volver a su hogar en Mu y se vieron obligados a vagar por el mundo de los hombres. Los últimos pasajes hablan del Elegido: una figura surgida del pueblo de los hombres serpiente cuyo destino es unirlos a todos y conducirlos de nuevo al glorioso Mu.

Ayuda de juego: Calcuta 1

UN ANTIGUO TESORO SERÁ EXPUESTO

CALCUTA, INDIA.

La recientemente descubierta Corona de la Cobra será expuesta al público en el Museo de la India en Calcuta. La legendaria Corona de la Cobra, que para muchos historiadores no pasa por ser nada más que una fábula, se encuentra en posesión del museo. Su conservador jefe, el señor Kumtekar, dice que estará encantado de poder demostrar a todos los supuestos expertos que están equivocados cuando se exhiba la pieza. El señor Kumtekar no pudo confirmar la fecha de apertura de la exposición, pero asegura que los planes para exhibir la Corona de la Cobra en Calcuta están en marcha.

Ayuda de juego: Isla de la Serpiente 1



Ayuda de juego: Nueva York 1

Frank De Luca
Jefe de seguridad
Edificio Meadham
Nueva York

3 de marzo de 1933

Re: Incursión en las propiedades de Connecticut, 24 de febrero

Mis hombres han completado su investigación del allanamiento en la mansión Meadham ocurrido el mes pasado. Han encontrado lo siguiente:

- No hay indicios de que se trate de un trabajo realizado por alguien de dentro de Caduceo, ni de que alguien del personal informase a los ladrones.
- Los guardias fueron asesinados por medios mágicos.
- No falta nada de valor y cada edificio se ha examinado exhaustivamente.
- La profanación del templo sugiere que los intrusos eran enemigos del padre de las serpientes.
- La ausencia de serpientes muertas en el templo indica que los intrusos no temían al veneno de serpiente.

Todos estos factores indican que la Noche Interior está involucrada. Dado el carácter público de la mansión Meadham, será difícil defenderla si regresan. No se deben almacenar en su interior materiales relacionados con las operaciones de Caduceo hasta nueva orden. Cualquier artefacto o texto religioso debe ser transportado al almacén del séptimo piso del Edificio Meadham y los materiales científicos y muestras deben ser protegidos en el laboratorio de los sótanos inferiores. Todos los documentos confidenciales deben mantenerse en la caja fuerte personal del señor Meadham.

Considerando que no podemos reubicar el templo, siempre debe haber alguien en la propiedad de Connecticut. Recomiendo que aumentemos la seguridad en la propiedad con otros tres hombres por turno y la frecuencia de las patrullas. Tendremos que usar guardias humanos debido a la falta de recursos esenciales y me encargaré de examinarlos personalmente.

Los reemplazos para los perros de guardia entrenados que mataron los intrusos son esenciales. ¿Puedo solicitar que no intentemos utilizar esos híbridos de lagarto con los que experimentamos el año pasado? Su aullido llamó la atención de los vecinos y hubo que amputarle el brazo a Jenkins después del incidente.



CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

6 de marzo de 1933

Resumen de la investigación sobre la Corona de la Cobra

Aunque todavía tenemos que determinar si hay algo de verdad en los rumores que aseguran que la Corona de la Cobra ha reaparecido en Calcuta, mi equipo de investigación ha logrado encontrar muchos detalles sobre la corona y su poder en nuestra biblioteca. Los hechos clave que hemos corroborado en múltiples fuentes se pueden resumir de la siguiente manera:

- La Corona de la Cobra fue creada por los hombres serpiente antes de la historia escrita. Se dice en varios mitos y textos históricos que su portador puede dar órdenes a serpientes y reptiles. No hay indicaciones sobre si esto es extensible a los hombres serpiente.
- Ponerse la corona implica alguna forma de prueba u ordalía. Solo concede su poder a aquellos que son dignos.
- Se dice que la Corona de la Cobra forma pareja con el Cetro de la Serpiente. Ambos estarían ubicados en el templo de la Soñadora en Bolivia. Podremos confirmarlo cuando nuestro equipo de campo recupere a la Soñadora.
- Considerando los múltiples avistamientos de la corona por toda Asia en los últimos dos mil años, parece probable que haya sido robada del templo hace mucho tiempo. No hay menciones de que apareciese junto al cetro.

Dado su interés personal en la Corona de la Cobra, me tomé la libertad de dejar uno de los aviones de la compañía a la espera para que le lleve a Calcuta tan pronto como confirmemos que no se trata de otra pista falsa. También he reservado una suite en el Gran Hotel Oriental para tenerla disponible en cualquier momento de los próximos dos meses.

Nuestros informantes en Calcuta han sido advertidos de que la Noche Interior está actuando en el área y que su hija también tiene interés en hacerse con el control de la corona. Le sugiero que sea cauto.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Sergio Cerqueira
Jefe de estación
Oficina de campo de Caduceo
Santos
Brasil

27 de febrero de 1933

Informe de la misión: Ilha da Queimada Grande

La investigación llevada a cabo por el doctor Gonçalves ha demostrado ser correcta. Después de seguir sus sugerencias recientes, el equipo de campo de Ilha da Queimada Grande logró estabilizar el portal. Desafortunadamente, no pueden confirmar que el punto de salida esté ubicado en Mu y han tenido que cerrarlo hasta nueva orden.

Lo que nuestra investigación no pudo prever es que el portal, o probablemente el punto de salida, está protegido. Poco después de abrir el portal, el equipo de campo fue asaltado por una criatura reptiliana no identificada de gran tamaño. Esta criatura demostró no solo ser violenta, sino también capaz de alguna forma de hechicería que causó la muerte de todos los miembros del equipo de campo excepto uno. Los cuerpos fueron destrozados y en la mayoría de los casos quedaron inidentificables.

Desde entonces, el equipo de campo ha sido reconstruido. Deseamos continuar con mucha cautela. ¿Tiene algún tipo de sugerencia sobre esta entidad y cómo puede ser neutralizada?

Doctor Cerqueira

Diría que se trata del Viejo Enemigo, que aún está resentido hacia sus antepasados por hacerse con su dios. Esperábamos que hubieran abandonado Yaddith-Gho en los milenios transcurridos desde la desaparición de Mu, pero parece ser que son tenaces.

Su naturaleza puede ser lo suficientemente reptil como para que la Corona de la Cobra sea un medio de controlarlos o neutralizarlos. Aconsejo redoblar los esfuerzos de búsqueda en Calcuta, dado que la investigación actual apoya nuestra suposición de que es la ubicación más probable.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

30 de abril de 1933

Informe sobre las actividades de la Noche Interior

Nuestros informantes infiltrados en la Noche Interior nos han proporcionado recientemente la información que necesitaba para reconstruir el alcance de sus actividades actuales. Lamento informarle de que la situación es aún peor de lo que habíamos imaginado.

Sashannal parece estar realizando los mismos esfuerzos que nosotros para llegar a Mu. También puede estar vigilando nuestras actividades, preparada para hacerse con el portal en cuanto lo hayamos asegurado. Como mínimo recomendaría que procediéramos con la medida de protección extrema que hemos considerado alrededor de la Ilha da Queimada Grande. Así, al menos impediremos que cualquier barco no autorizado se acerque a la isla.

Una vez en Mu, parece ser que la Noche Interior planea devolver la isla a nuestro plano de existencia y activar la red de volcanes que sus antepasados construyeron en la Ciudadela, a la que nuestros investigadores más imaginativos han denominado Dispositivo del Fin del Mundo.

Nuestras estimaciones actuales para el caso de que la Noche Interior tuviera éxito son que la superficie de la Tierra se volvería inhabitable durante muchos cientos de años, lo que no solo afectaría a mi raza, sino también a la suya. La Noche Interior parece tener acceso a instalaciones subterráneas que le permitirán sobrevivir mientras el resto de nosotros perecemos.

No debemos permitir bajo ninguna circunstancia que Sashannal o cualquier otro miembro de la Noche Interior llegue a la Ciudadela. Si tienen otros medios desconocidos para lograrlo antes que nosotros, no solo pondrán en peligro nuestros planes, sino nuestra propia existencia.

Gonçalves

Ayuda de juego: Nueva York 5



Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

3 de mayo de 1933

Informe sobre las actividades de la Soñadora

Después de interrogar a los empleados y agentes que interactuaron con Tyranissh (a menudo denominada la Soñadora por dichos individuos), creemos haber encontrado algunos detalles preocupantes.

- La lealtad de Tyranissh no se alinea con Yig o Tsathoggua, sino con Ghatanothoa, convirtiéndola en un factor impredecible en el conflicto actual.
- Cuando supo del cisma actual entre nuestra fe y los adoradores de la abominación, se mostró abiertamente hostil hacia ambos grupos. Cree que su gente ha «perdido el rumbo» y que su papel es «arreglar los problemas que han creado ustedes».
- Ha mostrado un grado de interés inquietante en nuestros experimentos con la tecnología de hibridación. De hecho, si sus afirmaciones son creíbles, puede haber sido la inventora de la tecnología en tiempos de Mu.
- Tyranissh ha expresado en conversación con algunos de los confidentes más fiables su interés de regresar a Mu y en particular a la Ciudadela. Si además consideramos su interés en la tecnología de hibridación, temo que tenga planes para hacer uso de las instalaciones a escala masiva.
- También ha desarrollado una obsesión con la ubicación de la Corona de la Cobra. Es posible que tenga los mismos planes que nosotros.

Mi recomendación es que Tyranissh sea tratada como un adversario peligroso. Es un nexo con el pasado demasiado útil como para eliminarlo por completo, pero no podemos esperar que coopere en absoluto. Mi temor es que se convierta en una amenaza tan seria para nuestros planes como Sashannal.

Gonçalves

CADUCEO
MCMXII

Doctor Víctor Gonçalves
Investigador jefe de Caduceo
Edificio Meadham
Nueva York

10 de abril de 1933

Investigación sobre las instalaciones disponibles en la Ciudadela

Antes de presentar mi informe, permítame disculparme por la escasez de los detalles. Ha sido inesperadamente difícil encontrar registros escritos sobre la Ciudadela. Mucha de la información que pudimos recoger proviene de Tyranissh y me temo que sus creencias heréticas y la hostilidad que muestra hacia nuestra organización la convierten en una fuente poco fiable.

Suponiendo que la Ciudadela haya sobrevivido a los últimos diez mil años, podemos esperar lo siguiente:

- La cantidad de energía disponible para la Ciudadela y sus sistemas es esencialmente ilimitada. Las escrituras antiguas hablan de que sus antepasados consiguieron el poder de un dios. Dada la ubicación de Yaddith-Gho y la reacción hostil de Tyranissh al intentar sonsacarle los detalles, podemos suponer que el dios en cuestión es Ghatanothoa.
- La proximidad a Ghatanothoa representa un peligro potencial. Múltiples fuentes advierten acerca de la maldición que caerá sobre aquellos que vean al dios. Los recientes sucesos de la mansión Meadham indicarían que no se trata de una mera superstición.
- Tyranissh confirma que hay instalaciones de fabricación a gran escala disponibles en la Ciudadela. Parece ser que podremos crear cualquier agente biológico que se requiera. También hay instalaciones para el ensamblaje de entidades biomecánicas y Tyranissh cree que podrían utilizarse para la creación de insectos en masa.
- Existen mecanismos para la fabricación y el control de esferas de transporte. Creemos que podrían tener que ver con el funcionamiento del llamado «Dispositivo del Fin del Mundo».
- La Ciudadela cuenta con sistemas de defensa automatizados para su protección, aunque podrían estar inactivos. Tyranissh vio la Ciudadela por última vez mucho antes del destino final de Mu y no puede confirmar los informes de defensas más nuevas y potentes.

¿Puedo sugerir, aun a riesgo de ser demasiado directo, que comparta conmigo sus planes para el uso de estas instalaciones? Podría asesorarle mucho mejor si supiera qué recursos puede necesitar.

Gonçalves

Tenemos más noticias de nuestros espías y adivinos. No todas son buenas. Espero que esto no le haga enojar, o si lo hace, que sea con nuestros enemigos. Merecen toda su ira.

Ssulithan y sus ~~ttoroness cobardes~~ lacayos van tras el rastro de la Corona de la Cobra. Piensan que está en la India. Nuestros adivinos dicen que está en Atlantis, pero están equivocados. Eso sería malo porque no sabemos dónde está Atlantis. Si está en la India, podemos intentar encontrarla, pero la India es un lugar grande. Se lo haremos saber cuando la encontremos.

Si Ssulithan y sus feos secuaces encuentran la Corona de la Cobra, tal vez puedan llegar a Mu sin ser devorados. Sabemos por el ataque en la mansión de Connecticut que su portal ha convertido a muchos de ellos en estatuas de cuero. El portal que tienen en la ~~ta de Quesadilla Grand~~ Isla de la Serpiente también mata a muchos de ellos, pero son devorados por algo grande. Creemos que quieren la Corona de la Cobra para controlar a esa cosa grande que se los come. Nosotros queremos arrebatarles la Corona de la Cobra para poder usar el portal e ir a Mu sin ser devorados.

~~Uno de los subordinados de nuestro enemigo recibe mucha información de la Durmiente cuando la tienen en su sótano. Dice que el Dispositivo del Fin del Mundo todavía está allí y que hace lo que queremos que haga. Si podemos llegar hasta él y funciona como dicen los viejos libros, podemos usarlo para matar a todos nuestros enemigos.~~

Si nuestros enemigos en Caduceo llegan a la Ciudadela primero, pensamos que harán muchas moscas mordedoras y más de su enfermedad que hace a los humanos más estúpidos y más débiles y luego ponen la enfermedad en las moscas y ponen las moscas en esferas de transporte y las envían por todo el mundo para morder a todas las personas. ~~¿Es tan malo si lo hacen? Tal vez las personas más estúpidas son más fáciles de matar~~. Tenemos agentes en Santos (que es un lugar en Brasil) listos para ir a la Isla de la Serpiente cuando nuestros enemigos lo hagan seguro. Le haremos saber cuándo es seguro. Si obtenemos la Corona de la Cobra primero, seremos los que lo hagan seguro, pero será usted quien lo haga, así que no necesita que le diga cuándo es seguro. Se lo diré de todos modos.

Ayuda de juego: Calcuta 2

Vatsala Kumtekar

Conservador de museo
Museo de la India

Chowringhee Road Calcuta

Ayuda de juego: Calcuta 3

REGINALD ASKWITH

CONSERVADOR DE MUSEO
MUSEO BRITÁNICO

GREAT RUSSELL STREET LONDRES, WC1B

Ayuda de juego: Calcuta 4

217

Hotel Fairlawn

Ayuda de juego: Calcuta 5

Salón de té



Willard

MWM

ÍNDICE

A

Abidin 82, 88, 89, 96, 99
Aeropuerto de Dum Dum 201, 208
Almacenes Butler 117
Amasijo de serpientes 36, 43
Anales de Mu 38, 255, 265
Analizador viral 79, 80, 85, 90, 95, 96, 98
Ángel descarnado 86, 94
Antiguos 8, 56, 215, 219, 220, 221, 222, 232, 252, 253
Araña de Leng 91, 92, 102
Asclepio, El 9, 208, 210, 211, 213
Avatar de Yig 230, 233, 235

B

Bamba Rumi 23, 24
Barbería de Kunkel 111, 112, 118
Bastón láser 182, 252
Bhushan Kumar 190, 191, 192, 203
Biblioteca pública 117
Bill Schoenbaum 111, 119, 121, 125
Bingham 105, 107, 108, 109, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 257
Bingham Journal 117, 119
Bendecido por Yig 105, 122
Bolivia 7, 8, 12, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 28, 32, 34, 38, 41, 45, 46, 51, 57, 78, 79, 105, 176, 185, 217, 249, 250, 251, 253, 254, 255
Borneo Septentrional 7, 16, 29, 45, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 86, 88, 98, 106, 176, 198, 202, 252, 256, 258, 259
Buopoth 83, 88, 92, 101

C

Cabeza del Ciervo, taberna La 112, 117
Café Green Garden 61, 64, 70, 71
Caja fuerte de Joshua Meadham 47, 49, 185, 187
Calcuta 7, 10, 38, 40, 46, 47, 51, 52, 185, 186, 187, 189, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 203, 208, 214, 215, 233, 241, 249, 250, 252
Cambio de piel 14, 21, 24, 28, 41, 42, 257
Campamento de ayuda 20, 21, 23, 24, 26, 28, 29, 32, 33, 40
Campamento militar 86, 92
Canning 16, 45, 47, 49, 106, 154, 186, 190, 191, 192, 195, 196, 197, 198, 201, 202, 206, 210, 216, 234, 238, 240, 241
Capitán Lancaster 81, 83, 86, 88, 99
Cinco sellos 19, 23, 29, 31, 32, 34
Cinco Venenos Mortales 56, 249, 250
Ciudadela 7, 8, 10, 12, 38, 53, 54, 55, 78, 178, 198, 199, 201, 211, 214, 215, 216, 219, 220, 221, 222, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 254, 255, 259
Ciudadela, Defensa de la 55, 219, 222, 226, 231, 232, 235
Cobra enorme 194
Collares de esclavos voormis 134, 148, 252
Colmillo volador 41, 56, 244, 250
Cómo hacer que una campaña sea pulp 11
Compañía Maderera de Fibra Recta 112, 117
Compañía Privilegiada de Borneo del Norte 78, 79, 80, 81, 83, 91
Computadora 228, 231, 232, 233, 235
Comunicador psíquico 221, 224, 252
Congo Belga 57, 59, 68, 71, 72, 123, 153, 156, 158, 160, 168, 169, 180, 240, 252, 260
Contactar con Yig 237, 239, 242, 255, 257

Controlar a los dinosaurios 170, 183
Corazón de Yig 211, 217, 239, 250
Coro del pantano 220
Corona de la Cobra 10, 38, 46, 47, 49, 51, 52, 54, 56, 121, 129, 185, 186, 187, 189, 191, 195, 197, 199, 200, 201, 202, 207, 214, 231, 249, 250, 251
Creación de los héroes 15

D

Delores Parville 46, 49, 74
Depósito de moscas tsé-tsé 163, 168, 173, 178, 180
Dhole 77, 78, 81, 93, 94, 95, 96, 103
Diego Sousa 211
Dispositivo del Fin del Mundo 8, 12, 53, 55, 199, 215, 221, 222, 231, 232, 237
Dispositivo Haftorang 81, 82, 86, 88, 89, 90, 93, 95, 96, 98, 106, 198, 202, 233, 252, 253, 258
Dominar 24, 41, 242
Dominio de las sombras 181, 182, 257
Dra. Anahi Salvatorelli 21, 40
Dr. Arturo Ursini 19, 24, 26, 27, 29, 30
Dr. Mason Thibault. 154, 156, 158, 159, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 180, 181
Dr. Rafael Gomez 21, 40
Dr. Sérgio Cerqueira 52, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 216, 217
Dr. Victor Gomes Gonçalves 16, 45, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 73, 98, 106, 107, 120, 128, 205, 206, 207, 210, 211, 212, 216, 217, 239, 255

E

Edificio Meadham 12, 47, 50, 51, 53, 54, 55, 59, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 78, 128, 153, 154, 168, 173, 177, 180, 185, 240, 241, 255
Edificio Meadham, archivos 56
Edificio Meadham, pisos 7 y 8 49
Edificio Meadham, piso 17 49
Edificio Meadham, piso 18 47
Edificio Meadham, sótanos 56, 177
El almacén 67, 68, 70
El Durmiente 132
El embarcadero 161, 163, 166, 173, 175
Elena Barrai 22, 40
Emela-ntouka 160
Enfermedad del sueño ... 154, 156, 157, 158, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 173, 174, 176, 178, 180
Enfermera Fleurette Tétrault 156, 158, 159, 162, 166, 171, 180, 181
Enfermera Geertruyd Van Laere 154, 157, 159, 162, 164, 166, 167, 168, 170, 171, 173, 181
Enfermera Melania De Vooght (Zyneste) 154, 157, 158, 159, 162, 164, 166, 168, 171, 173, 181
Equipamiento y apoyo a los héroes 15
Esfera de transporte 10, 16, 20, 21, 33, 38, 55, 133, 134, 138, 140, 141, 143, 144, 147, 148, 150, 178, 199, 222, 228, 230, 232, 233, 253
Espirales de Yig 206, 211, 217, 239, 258
Estación de ferrocarril 115
Estación de investigación 138
Estructura de los escenarios 17
Evangelio de Yig 105, 118, 255
Extractos del Texto de R'lyeh 49, 255

F

Familia Bonanno 59, 61, 64, 66, 258
Fiesta de la Soñadora 23, 34
Filemone Casale 46, 63, 64, 66, 68, 70, 75
Flauta de Tsathoggua 29, 41, 251
Forminière 156, 157, 158, 171
Francesco Garofalo 59, 61, 63, 64, 65, 74
Frank De Luca (Niressh) 45, 47, 50, 206, 210, 211, 238, 240
Funcionarios ferroviarios 194
Fundación Caduceo 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 26, 28, 29, 30, 34, 38, 40, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 98, 99, 105, 106, 107, 123, 128, 129, 132, 133, 144, 150, 153, 154, 156, 158, 159, 161, 162, 171, 173, 176, 180, 187, 196, 197, 198, 199, 202, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 219, 222, 227, 228, 230, 231, 232, 237, 239, 240, 241, 242, 253, 256, 259

G

George Hensen 108, 109, 112, 114, 117, 125
Ghatanothoa 8, 54, 55, 57, 207, 221, 222, 224, 227, 233, 242, 243, 255
Giovanni Bonventre 59, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 74
Giuseppe Bonanno 61, 74
Gran Hotel 51, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 195, 196, 197
Gregorio Guerrero 23, 34, 41
Gregory Shaw 109, 111, 114, 115, 119, 120, 124
Guerra de los Castellammareses 59, 61
Guerra del Chaco 19, 20, 24
Gug 16, 89, 91, 92, 101
Gul 16, 91, 93, 94, 95, 102
Gunnhildur Jensdóttir 131, 132, 133, 134, 143, 150
Gusanos biomecánicos 228

H

Harry Mathewson....109, 111, 112, 114, 118, 119, 122, 123, 125
Hibridación....7, 8, 12 ,14, 54, 81, 85, 98, 122, 140, 154, 176, 224, 228, 232, 239, 240, 242, 254, 259, 260
Hilliard Fowler....112, 117, 119, 121, 125
Hombre serpiente, supervisor....127, 128, 131, 137, 138, 140, 141, 143, 145, 151
Hombres serpiente....217, 244
Hombres serpiente degenerados....219, 224, 226, 227, 229, 230, 231, 232, 234
Hospital....161, 165, 166, 167, 171
Hotel Bingham....112, 115
Hotel Fairlawn....189, 191, 192, 198

I

Imitar apariencia....14, 181, 182, 187, 200, 203, 242, 257, 258, 260
Incorporar héroes de reemplazo....16
Indígenas guaraníes....23
Invocación de Yig....229, 230
Isla de la Serpiente....7, 10, 16, 46, 47, 49, 56, 198, 199, 201, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 219, 250
Islandia....7, 15, 16, 21, 38, 49, 56, 67, 71, 94, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 134, 137, 150, 252, 253, 254, 260

J

Jonathan Taylor....185, 186, 187, 190, 191, 192, 194, 195, 197, 200
Joshua Meadham (Ssulithan)....9, 10, 11, 12, 45, 46, 47, 49, 56, 57, 59, 67, 79, 105, 106, 128, 144, 185, 186, 187, 190, 192, 195, 196, 197, 198, 201, 202, 206, 207, 210, 211, 214, 215, 216, 221, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 256

K

Karnassh....21, 23, 24, 28, 41
Kasongo Odia....161, 166, 182
Kazin....83, 89, 91, 95, 96, 98, 99
Kiran Kapoor....191, 200

L

La ascensión de Mu....216
La cueva....121
Látigo de dolor....244, 251
Libro de Eibon....47
Llamar a Ghatanothoa....242, 243
Lloigor....8, 10, 186, 201, 203, 205, 207, 213, 214, 215, 216, 219, 220, 221, 222, 232, 250, 255
Lloyd Allen....112, 117, 121, 125

M

Madrigueras de los gules....91, 93, 94, 95
Madrigueras de los voormis....134, 148
Mafia....7, 20, 22, 45, 46, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 74, 75
Mahamba....160
Manipulador de gravedad....56, 221, 222, 224, 253
Mansión Meadham, Connecticut....10, 49, 57, 72
Manuscrito de Sussex....56
Manville Garreau....154, 157, 160, 161, 163, 166, 167, 170, 173, 180, 182
Marcel Bourget....154, 157, 158, 159, 162, 165, 170, 180
Martino Bresciani (Hlysa)....59, 61, 65, 70, 71, 75, 257
Matones de Rose Meadham....203
Mina de diamantes....154, 156, 157, 162, 163, 164, 166, 167, 170, 171, 173, 175
Mokèlé-mbèmbé....157, 160
Mono lanzallamas....21, 29, 33
Monte Kinabalu....77, 78, 80, 86
Mortimer Allen....112, 117, 125
Mosasaurio....157, 158, 160, 161, 173, 174, 180, 183
Moscas cuchilla....224, 226, 227, 228, 234
Mosquitos modificados genéticamente....59
Mu....7, 8, 10, 11, 12, 14, 19, 23, 28, 34, 38, 40, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 77, 78, 82, 95, 127, 129, 144, 153, 178, 185, 198, 199, 201, 203, 205, 206, 207, 210, 211, 214, 215, 216, 219, 220, 221, 222, 224, 228, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 243, 250, 252, 253, 254, 255, 259
Muda....89
Muerte Amarilla....77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 89, 91, 93, 96, 98, 259
Museo de la India....186, 187, 189, 191, 196

N

Naacal....12, 14, 29, 32, 38, 40, 59, 94, 106, 107, 121, 122, 128, 144, 146, 147, 168, 178, 226, 228, 230, 231, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 249, 250, 251, 252, 255, 256, 257
Nathaniel Blyth....196, 197
Noche Interior....8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 20, 21, 28, 29, 33, 34, 38, 40, 45, 46, 49, 50, 51, 53, 56, 57, 59, 63, 71, 77, 78, 79, 81, 90, 91, 96, 100, 106, 107, 128, 129, 131, 134, 137, 138, 140, 141, 143, 144, 145, 146, 148, 150, 154, 178, 185, 205, 206, 207, 208, 214, 215, 216, 217, 219, 222, 224, 229, 230, 232, 237, 241, 242, 256, 257
Noche más interior, La....241, 256

Notas sobre las pruebas de juego 16, 17, 29, 32, 36, 37, 46, 67, 91, 96, 111, 121, 138, 141, 146, 148, 168, 174, 177, 197, 198, 212, 224, 228, 233
Nueva Canaan 57, 72
Nueva piel de la serpiente, La 61, 70, 75, 100, 258
Nueva York 7, 15, 16, 20, 22, 26, 29, 38, 40, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 59, 61, 63, 64, 65, 67, 70, 72, 73, 78, 79, 86, 98, 105, 107, 123, 132, 148, 153, 154, 161, 177, 178, 180, 185, 187, 205, 208, 211, 238, 241, 249, 250, 251, 253, 255, 256, 257, 258, 259

O

Oficina de correos y telégrafos 109, 115
Oficina del sheriff 109, 119
Oklahoma 7, 38, 49, 98, 105, 106, 107, 108, 109, 115, 120, 176, 255, 257
Ólafsvík 127, 131, 133, 134, 136, 140, 143, 147

P

Palabras poderosas 21, 23, 41, 42
Paquete de Orientación de Caduceo 78, 256
Pearl Schoenbaum 108, 109, 111, 114, 115, 119, 124
Peggy Shaw 109, 111, 114, 115, 120, 123, 124
Philip Conners 46, 66, 74
Phillipe Rappa 61, 74
Pistola de petrificación 133, 254
Pistola lanzallamas 21, 33, 56, 203, 254
Plaga de moscas tsé-tsé 154, 162, 180
Portal a Mu 10, 95, 185, 201, 214, 215, 216
Primer banco estatal de Bingham 115
Primera Iglesia de Cristo Redentor 109, 112, 118, 121
Profesora Carole Roux 154, 157, 158, 160, 161, 163, 166, 167, 170, 173, 180, 182
Pueblo luba 169, 182
Puño de Yog-Sothoth 24, 41, 217, 239, 242

Q

Quentin Shapiro 29, 30, 45, 78, 79, 80, 81, 82, 85, 86, 88, 89, 90, 95, 96, 98, 99, 100

R

Radio KFOC 107, 120, 257
Ralph Kunkel 109, 111, 112, 118, 119, 125
Red de cilindros cerebrales 144, 145, 146, 147
Red Hook 59, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 71, 72
Reginald Askwith 191, 195, 196, 197
Reverendo Kornfield 105, 107, 108, 109, 111, 112, 113, 114, 115, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 255, 257
Richard Clements 83, 90, 91, 96, 98, 99
Rose Meadham (Sashannal) 10, 12, 57, 59, 66, 67, 71, 107, 129, 144, 177, 185, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 196, 197, 198, 201, 202, 203, 206, 207, 214, 215, 216, 221, 229, 232, 233, 234, 236, 241, 251, 256

S

Sabuesos serpiente 21, 33, 38, 42, 251
Sahrizan 78, 79, 81, 82, 85, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 98, 100, 258
Salón de té Willard 192, 195, 199
Santos 49, 52, 199, 202, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 214, 217
Secta de Yig 9, 46, 56, 58, 59, 67, 68, 72, 73, 106, 153, 154, 156, 158, 180, 206, 214, 239, 259
Sede de Caduceo 7, 26, 47, 59, 65, 78, 79, 98, 105, 128, 187
Segundo Imperio 8, 38, 49, 77, 219, 224
Semilla informe de Tsathoggua 19, 20, 29, 32, 40, 41, 42, 43, 71, 96, 215, 229, 232, 233, 241, 242, 251, 255, 256, 258
Sergio Lorenzi 22, 40
Serpiente de mar 205, 217
Serpiente gigante 19, 37, 40, 43
Serpientes plateadas 226, 227, 234
Sheriff Cliff Benson 109, 112, 115, 119, 120, 121, 124
Shoggoth 143, 219, 220, 221, 222, 224, 252
Snæfellsjökull, volcán 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 137, 138, 151
Soldados bolivianos 20, 21, 23, 24, 41, 176
Soldados del ejército británico 99
Stykkishólmur 132
Sujetos de prueba 183
Susie 109, 111, 114, 119, 120, 124

T

Tabletas de Zanthu 47
Taller de herrería 111, 119
Templo de la Soñadora 29, 34, 43, 51
Templo de Mansa Devi 191, 200, 201
Templo de Yig 229
Texto de R'lyeh 49, 207, 255
Tierras del Sueño 19, 37, 77, 78, 81, 86, 89, 91, 93, 94, 95, 98, 137
Tocar serpientes 108
Traje ambiental 141, 146, 147, 254
Traje ambiental sensible 145
Transformación corporal de Gorgoroth 214
Transmisiones de Kornfield 120, 257
Trasfondo de la campaña 8
Tribu dusun 78, 86

Tsathoggua 8, 10, 11, 12, 23, 28, 29, 40, 41, 42, 54, 79, 136, 137, 215, 239, 241, 242, 251, 256, 258
Tulsidas Vikmatji 185, 186, 187, 190, 191, 192, 194, 195, 197, 198, 200, 202
Tyranissh 11, 12, 14, 16, 19, 23, 29, 34, 38, 40, 54, 55, 56, 57, 59, 79, 105, 106, 107, 129, 185, 186, 187, 189, 190, 191, 196, 197, 200, 201, 202, 203, 205, 206, 207, 208, 214, 215, 216, 219, 221, 222, 228, 229, 230, 232, 234, 237, 238, 242, 251, 259
Tyrannosaurus Rex 170, 174, 175, 178, 183

U

Ulunga 154, 156, 157, 158, 161, 162, 165, 166, 167, 169, 171, 173, 174, 175, 180
Usar La llamada de Cthulhu 16

V

Valusia 8, 38, 227, 228, 255
Vatsala Kumtekar 186, 191, 193, 196, 197
Veneno desecante 249
Veneno desollador 249
Veneno disolvente 249
Veneno explosivo 250
Veneno oligofrénico 250
Venere Ardito 63, 64, 68, 70, 71, 72, 75
Víbora cabeza de lanza dorada 207, 208, 210, 214, 215, 217
Víboras aladas 56, 211, 212, 239, 244, 251
Vigilante Enrollado 56, 251
Vinicius Costa Silva 213
Volverse oscuridad 63, 71, 75, 96, 100, 258
Voormi 16, 19, 34, 57, 127, 128, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 138, 140, 141, 143, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 251, 252
Voormis gigantes 19, 127, 128, 131, 133, 143, 150
Voormis mutados 127, 131, 133, 134, 143, 148, 151
Vorsinnish 21, 22, 28, 42

Y

Yaddith-Gho 8, 52, 55, 219, 220, 221, 222, 225
Yago 208
Yig 8, 9, 10, 12, 23, 46, 54, 56, 57, 58, 59, 67, 68, 72, 73, 105, 106, 107, 108, 109, 113, 114, 115, 118, 121, 122, 123, 124, 153, 154, 156, 158, 180, 206, 207, 211, 214, 217, 224, 226, 229, 230, 231, 233, 235, 237, 239, 242, 250, 255, 256, 257, 258, 259
Ythyssh 21, 28, 42

Z

Zoogs 91, 100

Ayudas de juego

Ayuda de juego: Bolivia 1 ..... 25, 262
Ayuda de juego: Bolivia 2 ..... 26, 263
Ayuda de juego: Bolivia 3 ..... 27, 264
Ayuda de juego: Bolivia 4 ..... 33, 261
Ayuda de juego: Bolivia 5 ..... 38, 265
Ayuda de juego: Nueva York 1 ..... 50, 266
Ayuda de juego: Nueva York 2 ..... 51, 267
Ayuda de juego: Nueva York 3 ..... 52, 268
Ayuda de juego: Nueva York 4 ..... 53, 269
Ayuda de juego: Nueva York 5 ..... 54, 270
Ayuda de juego: Nueva York 6 ..... 55, 271
Ayuda de juego: Calcuta 1 ..... 187, 265
Ayuda de juego: Calcuta 2 ..... 193, 273
Ayuda de juego: Calcuta 3 ..... 193, 273
Ayuda de juego: Calcuta 4 ..... 193, 273
Ayuda de juego: Calcuta 5 ..... 193, 273
Ayuda de juego: Calcuta 6 ..... 199, 272
Ayuda de juego: Isla de la Serpiente 1 ..... 212, 265

Mapas

Diagrama de relaciones entre los PNJ 13
Mapa de Bolivia para los jugadores 25
El campamento de ayuda 28
Mapa de Bolivia para el Guardián 30
Mapa de posibles pentagramas 31
Mapa de un sello 31
Mapa de los hombres serpiente para Bolivia 33
Templo de la Soñadora 35
Edificio Meadham, NY 48
Mansión Meadham 58
Almacén de Red Hook 69
Mapa de Borneo Septentrional 87
Zona de cuarentena 90
Puesto de avanzada de Borneo Septentrional 95
Diagrama de relaciones entre los PNJ de Oklahoma 110
Mapa de Bingham, Oklahoma 116
Península de Snaefellsnes 130
Madrigueras voormi 135
Estación de investigación de los hombres serpiente 139
Congo Belga 155
Hospital del Congo Belga 165
Aldea de Ulunga 167
La mina de diamantes 176
Laboratorio del Congo 179
Calcuta 188
Brasil y la Isla de las Serpientes 209
Sede de Caduceo en Santos 210
Ciudadela de Yaddith-Gho 225
Templo de Yig 229
Sala de control 230



SCOTT DORWARD es un escritor y editor independiente que ha trabajado en una serie de juegos de rol que tienen a Cthulhu en el nombre, y algunos más que no. En particular destaca su trabajo como desarrollador de la línea *World War Cthulhu* para Cubicle 7. Realiza, junto a Paul Fricker y Matthew Sanderson, un podcast sobre *La llamada de Cthulhu* y otros juegos de rol de terror, llamado *The Good Friends of Jackson Elias*. Scott vive en Milton Keynes y asegura que es un lugar mucho más agradable de lo que te habrán contado.



MATTHEW SANDERSON tenía la ambición de ser escritor mucho antes de saber lo que eran los juegos de rol. Ya era un ávido lector de historias de terror cuando supo de la existencia de los juegos de rol, dos semanas antes de los exámenes del instituto, y no los ha dejado nunca. Le descubrieron dirigiendo una partida de *La llamada de Cthulhu* en una de las convenciones locales a las que solía asistir, y como consecuencia publicó su primer escenario. Desde entonces, Matthew ha escrito para varias líneas de juegos de rol, sobre todo para aquellas relacionadas con las maquinaciones de los Primigenios.



PAUL FRICKER creció en Buckingham, Inglaterra, donde vive con su esposa, un gato y dos niños. Después de estudiar en la escuela de arte en los oscuros días de la década de 1980, empezó a dar clases y hacer cerámica. Su presencia habitual en las convenciones de juegos le llevó a desarrollar escenarios para su publicación y es coautor de la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu*. Paul presenta con Scott Dorward el podcast *The Good Friends of Jackson Elias*, donde hablan sobre juegos de terror y otros temas relacionados. Pasa las noches oyendo discos de vinilo, bebiendo sidra casera y anhelando la época dorada de la década de 1970.



MIKE MASON es el editor de la línea de *La llamada de Cthulhu* y de Chaosium Inc., y coautor de la última edición de *La llamada de Cthulhu*, autor de *Pulp Cthulhu* y uno de los autores del elenco que ha revisado *Horror en el Orient Express*. Mike está entregado a partes iguales a escribir y editar la línea de libros de *La llamada de Cthulhu* para Chaosium.

La llamada de Cthulhu

La Serpiente de Dos Cabezas

Una campaña épica de acción trepidante por todo el mundo para Pulp Cthulhu

El mundo necesita héroes más que nunca.

La serpiente de dos cabezas es una campaña de acción trepidante por todo el mundo para ***Pulp Cthulhu,*** ambientada en la década de 1930. En ella, los héroes se enfrentan a las siniestras conspiraciones de una antigua raza de monstruos empeñada en recuperar el mundo que una vez fue suyo.

Mientras los héroes trabajan para Caduceo, una organización de ayuda médica, expoliarán un templo en las selvas de Bolivia, se opondrán a la mafia de la ciudad de Nueva York, evitarán una epidemia mortal en las selvas de Borneo Septentrional, desvelarán las operaciones de una extraña secta en Oklahoma durante el desastre climático del Dust Bowl, se infiltrarán en territorio enemigo dentro de un volcán en Islandia, combatirán contra los terribles resultados de unos experimentos médicos en el Congo, intentarán ser los primeros en controlar un antiguo y poderoso artefacto en las calles de Calcuta y, finalmente, viajarán a un continente perdido para librar una batalla desesperada. ¡De ellos depende que la humanidad no sea esclavizada o aniquilada!

Incluye nueve aventuras cargadas de adrenalina escritas por Paul Fricker, Scott Dorward y Matthew Sanderson, consejos para el Guardián, magníficos mapas a todo color y ayudas de juego.

Es necesaria una copia del ***Manual del Guardián*** de ***La llamada de Cthulhu*** y de ***Pulp Cthulhu*** para usar este suplemento.

EDGE

Chaosium Inc.

EDGEENT.COM EDGE-STUDIO.NET

LA SERPIENTE DE DOS CABEZAS
SKU : EECHCT07
ISBN : 8435407629455

8 435407 629455