The background is a dark, textured illustration. It features a large, circular opening in the center, through which a human face is visible, looking downwards. The surrounding area is filled with dark, swirling patterns and what appear to be tentacles or organic structures, creating a sense of depth and mystery. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with some highlights that suggest light reflecting off wet or metallic surfaces.

**EL RETORNO DEL
DOCTOR
MOREAU**

UN ESCENARIO EN LOS AÑOS 20 DE
LA LLAMADA DE CTHULHU POR
DAVID CONYERS

CRÉDITOS

Escrito por David Conyers

Ilustración de cubierta, “*La terrible visión*”, de Steve Gilberts, © 2004, 2006, 2015

Fotografías e ilustraciones interiores de David Conyers ©2006, 2015

Versión en castellano (2015):

Traducción de Ángel Contreras

Revisión de la traducción de Khul_mani

Maqueta de Abdul Alhazred

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU © 2003, 2006, 2015 de David Conyers; todos los derechos reservados.

Los textos adicionales y todo lo relacionado con el juego de rol La llamada de Cthulhu son © 2006, 2015 de Chaosium Inc.; todos los derechos reservados.

Excepto en esta publicación y publicidad relacionada, las ilustraciones originales de EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU mantienen la propiedad de David Conyers y Steve Gilbert © 2006, 2015.

Queda prohibida la reproducción mediante fotografía, medios digitales, electrónicos, u otro método de almacenamiento de cualquier parte de este libro con propósito de beneficio personal o colectivo.

Publicado por Yog-Sothoth.com

<http://www.yog-sothoth.com>



Yog-Sothoth.com
Devotos de La llamada de Cthulhu

EL RETORNO DEL DR. MOREAU



“Suya es la casa del dolor.”

“Suya es la mano que crea.”

“Suya es la mano que hiere.”

“Suya es la mano que cura.”

—H. G. Wells, *La isla del Doctor Moreau*

Cerca del ecuador, en el extremo oriental del Océano Pacífico, se encuentra la isla Noble. Volcánica, plagada de junglas, hogar de numerosas fumarolas y protegida por extensos arrecifes de coral, la isla Noble alberga muchos secretos. El más notable es la raza de hombres bestia creada hace mucho tiempo por el infame cirujano victoriano, el Dr. Moreau. Incluso en los años veinte el legado de sus investigaciones continúa vivo, adorando a Cthulhu en sus cavernas de basalto. Pero éstos no son los únicos moradores de la isla Noble, porque hay un nuevo Moreau, ayudado por uno de los visitantes interestelares más avanzados de los Mitos. Juntos, están creando una nueva especie de abominaciones animales, con un digno propósito, o eso es lo que han contado al nuevo Moreau.

Este escenario se basa en el clásico de H. G. Wells *La isla del doctor Moreau* (1896). Está escrito como si de una continuación del relato se tratase, una que se adentra en el mundo de los Mitos de Cthulhu. Se aconseja a los Guardianes leer el cuento de Wells antes de dirigir el escenario. Se puede encontrar en la mayoría de las librerías importantes.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

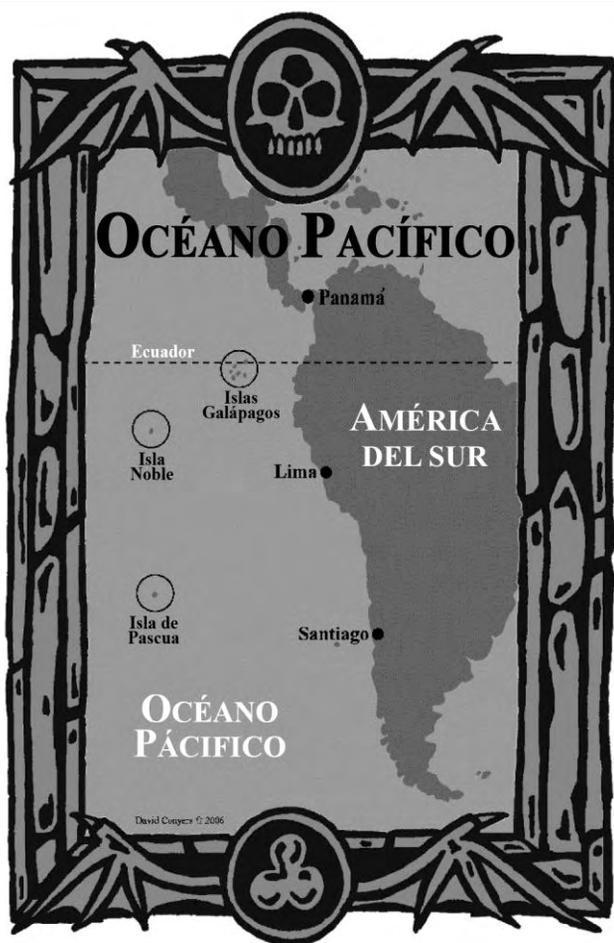
Durante el auge de la era victoriana, el cirujano loco Dr. Moreau fue acosado por la comunidad médica británica, debido al poco ético tratamiento que aplicaba a los animales durante sus experimentos. En 1876 huyó de sus colegas, retirándose a una pequeña isla del Pacífico, la isla Noble, situada lejos de la costa de Sudamérica, donde su investigación no sería obstaculizada. Su retorcido objetivo pasó a ser la reconstrucción quirúrgica de animales mediante el proceso de vivisección, transformándolos en humanos o al menos en criaturas lo más parecido posible. A sus creaciones, los híbridos, intentó enseñarles el significado de humanidad, porque pretendía crear la especie perfecta, y en cierto modo convertirse él mismo en un dios. Para controlar a sus híbridos, Moreau les enseñó una ley que él mismo había formulado, una que afirmaba

que los instintos animales eran erróneos, mientras que el comportamiento humano era el correcto y adecuado. Ayudándole se encontraban el borracho asistente Montgomery, y el pesado y torpe sirviente bestial, M'ling, que mantenían juntos la paz en la isla. Durante un tiempo la población de la isla se mantuvo estable en unos sesenta híbridos.

Entonces, en febrero de 1887, el barco *'Lady Vain'* se extravió en el mar después de una colisión contra un pecio. El caballero inglés y joven diplomático Edward Prendick fue uno de los pocos supervivientes que escapó en un viejo bote salvavidas. Cuando todo parecía perdido fue rescatado por el *'Ipecacuanha'*. Montgomery iba en ese barco y cuidó de Prendick hasta que recuperó la salud. De vuelta a la isla Noble, junto a numerosos animales enjaulados que había obtenido de contrabando en distintas partes del mundo, Montgomery convenció a Prendick de acompañarlo a la isla, una decisión de la que éste se arrepentiría más tarde.

Al conocer a los híbridos, Prendick se sintió pronto horrorizado por sus mutaciones, y sus formas aterradoras y antinaturales. Tras conocer a su amo y creador, el Dr. Moreau, éste le explicó que sus criaturas eran creadas mediante un proceso de inserción de diferentes partes de animales en otros mientras permanecían conscientes. Moreau intentaba crear una forma de vida sin defectos, pero todo lo que Prendick podía ver era dolor, miseria y deformidad.

Aunque las leyes de Moreau decían que comer carne estaba mal, los híbridos acabaron descubriendo que los humanos estaban hechos de la misma carne y sangre que ellos, y que por tanto podían matarlos para alimentarse. Con ese conocimiento, asesinaron a Montgomery y Moreau dejando a Prendick solo con los hombres bestia. De algún modo Prendick sobrevivió entre ellos. Quemó los cuerpos de Moreau y Montgomery en una pira de matojos, y luego vivió como un salvaje entre los híbridos. En los meses siguientes observó cómo lo híbridos volvían a transformarse paulatinamente en animales, pero no en las



criaturas conocidas por la ciencia humana, sino en grotescas mezclas de animales compuestos de sus partes corporales diversas. Después de casi un año en la isla Noble, Prendick se hizo a la mar en una balsa para ser rescatado unos pocos días más tarde por un bergantín que iba camino de San Francisco. Su parte en esta historia llegó a su fin.

Sin embargo éste no sería el final de la historia de Moreau, porque otros grupos estaban interesados en los experimentos del doctor, en especial los Mi-Go, los hongos de Yuggoth. A finales de la década de 1880, los Mi-Go exploraban regularmente el océano Pacífico porque habían detectado señales recientes de que la morada del gran Cthulhu, R'lyeh misma, estaba agitando, sugiriendo que podría emerger en cualquier momento. Descubrieron que era inevitable, que las estrellas volverían a estar en la posición correcta y que la humanidad sería destruida cuando Cthulhu conquistase la Tierra. Esto no gustó nada a los Mi-Go quienes deseaban seguir estudiando por un tiempo a los humanos, y el retorno de Cthulhu pondría fin a su investigación. Los humanos resultan interesantes no solo por sus extraños e ilógicos patrones de pensamiento, sino también porque poseían el potencial para llegar a ser una especie servidora viable, si no se comportaran todo el tiempo de forma irracional e impredecible. Fue entonces cuando los experimentos de Moreau fueron vistos como una respuesta potencial a este problema, por lo que los Mi-

Go decidieron devolver a la vida al cirujano para que éste les ayudara.

Moreau no sólo fue horriblemente mutilado por los híbridos cuando fue asesinado, sino que también fue quemado por Prendick en una pira. No era posible una simple resurrección, así que sus chamuscados restos fueron metidos en un cuerpo robótico semi-orgánico, transformándolo en un organismo cibernético para que su frágil cuerpo no sufriese daños. Moreau accedió a colaborar con los Mi-Go, pues la tecnología que le ofrecían sobrepasaba su imaginación a la hora de crear la forma de vida perfecta, a pesar de sus deformidades. Le dijeron que sus experimentos permitirían a los humanos ser una especie superior, una que podría unirse a los Mi-Go en la conquista de las estrellas.

Llegaron a la isla obreros chilenos para reconstruir las instalaciones. Una vez finalizado el complejo, Moreau utilizó a los trabajadores como primeros sujetos de prueba, creando una nueva raza de híbridos. Solo se libró un hombre, Franz Boren, quien demostró ser un aliado capaz de controlar a los híbridos y encargarse del mantenimiento de las instalaciones. Durante décadas los experimentos fueron bien y la población de la isla creció hasta ser de cientos de híbridos. Esta vez las criaturas no revirtieron a su forma animal. Isleños polinesios o los ocasionales supervivientes de cruceros del lejano oriente, América y Europa, fueron raptados y usados como sujetos de experimentación. El único problema era que no importaba cuántos experimentos realizara Moreau, nunca llegaba a crear un híbrido que conservara su inteligencia, un requisito importante para los Mi-Go.

Mientras tanto los híbridos descubrieron una estatua de Cthulhu en la isla, desenterrada hace milenios por los Profundos, y adorada ahora por los híbridos en su cueva. En la década de 1910 acabaron convenciéndose de que Moreau no era el dios que proclamaba ser, (ni uno real como Cthulhu), y se rebelaron contra él. Los Mi-Go, insatisfechos con los resultados de Moreau, abandonaron al doctor a merced de los híbridos, y trajeron a otra científica, una bióloga de Oxford, la Dra. Milton McGrath, quien se había convertido en una agente voluntaria. Habían descubierto que McGrath era fácil de manipular porque tenía unas necesidades que ellos podían cubrir. A pesar de tratarse de una mujer se vio forzada a vestir y actuar como un hombre ante sus padres a edad temprana, llegando a identificarse ella misma con un hombre. Así pues los Mi-Go le prometieron un cuerpo de varón si tenía éxito en crear una especie servidora de acuerdo a sus especificaciones. Estaba tan loca como su predecesor.

Cuando los investigadores aparecen en escena, en algún momento durante la década de 1920, McGrath ha tenido cierto éxito con sus experimentos, pero aún le queda un largo camino que recorrer. Lo que McGrath y su equipo no saben es que Moreau continúa vivo, escondido en la isla y planeando su venganza. El cadáver reanimado ha descubierto que los planes de los Mi-Go son un intento de esclavizar a los seres humanos y espera acabar con sus

actividades en la isla Noble. Los investigadores pronto serán los peones en la batalla entre estos dos científicos y los Mi-Go, muy probablemente como los siguientes conejillos de indias para la experimentación con híbridos.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

La mejor manera de presentar este escenario es como introducción para nuevos investigadores que aún no han experimentado los horrores de los Mitos. Como Prendick antes que ellos, están perdidos en el mar, a la deriva mientras que temibles tiburones acechan alrededor del bote. La falta de agua fresca y de comida pronto acabará con ellos... Así lo parece hasta que divisan la isla Noble en el horizonte, y deciden ganar la orilla.

Otra alternativa es que los investigadores pudieran estar navegando por el Pacífico en un yate cuando su barco es atacado por el capataz de McGrath, Franz Bore y sus hordas de híbridos. Los investigadores capturados son llevados al laboratorio de McGrath donde comienzan a ser transformados en híbridos.

Si los investigadores son investigadores veteranos de los Mitos, entonces se requiere de un gancho más consistente. Podrían leer un artículo relacionado con la reciente captura de una bestia por parte de un pescador peruano, una criatura desconocida para la ciencia. Viajando hasta el puerto de El Callo en Perú, podrían ser engañados por marineros en nómina de Boren, raptados y llevados a McGrath para, una vez más, experimentar con ellos. Alternativamente, los investigadores que hayan estado enfrentado recientemente a los Mi-Go podrían ser capturados por éstos para acabar en la isla Noble, con el mismo fin.

Los detalles de cómo llegan a la isla Noble se dejan al Guardián. Sin embargo se avisa de que el terror y la pesadilla en la isla de Moreau serán mayores si los investigadores llegan allí con el menor número de armas posible. Negociar con los híbridos para no estar en el menú de su próximo festín será mucho más difícil sin armas en mano. Y, no obstante, hay un montón de híbridos en la isla, por lo que la munición puede desaparecer rápidamente.

LA ISLA NOBLE

“La isla, de contorno irregular, se elevaba a poca altura sobre el ancho y vasto mar, y abarcaba una superficie total de unos veinte kilómetros cuadrados. Era de origen volcánico y estaba bordeada en tres de sus lados por arrecifes de coral. Algunas fumarolas hacia el norte y un manantial de agua caliente eran los únicos vestigios de las fuerzas que tiempo atrás la habían originado. De cuando en cuando se dejaba sentir un ligero temblor de tierra y, a veces, la línea ascendente de la espiral de humo se veía acrecentada por bocanadas de vapor. Pero eso era todo.”

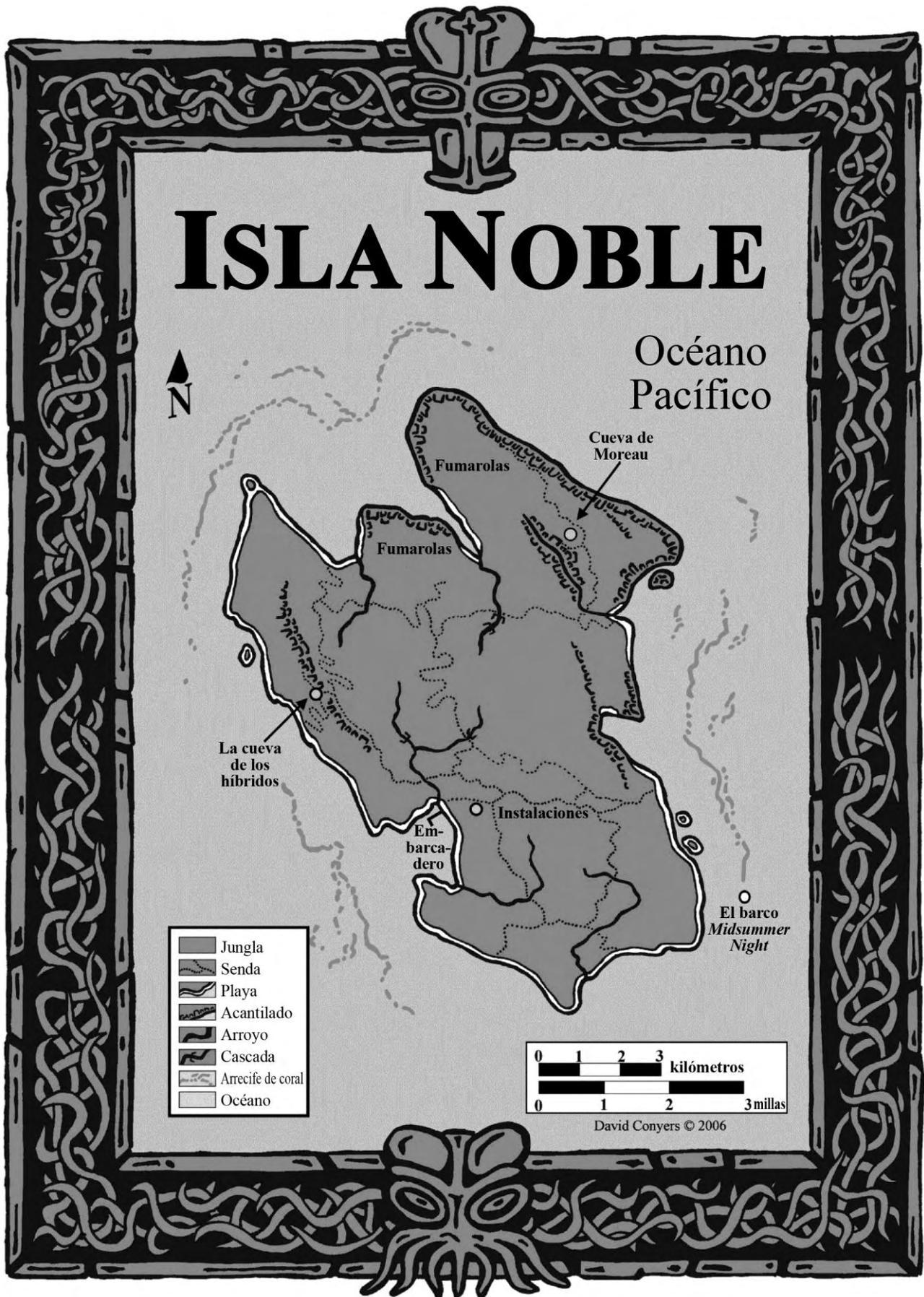
— H. G. Wells, *La isla del Dr. Moreau*.

La isla Noble es una pequeña formación insular tropical del Pacífico, localizada a aproximadamente 1.200 km. al suroeste de las islas Galápagos (4' S, 100' O). Oficialmente la isla pertenece a Perú, pero ha permanecido deshabitada la mayor parte de su historia. Las temperaturas varían entre los 20° y 30° y la humedad suele ser del 100%. Lluvia copiosamente casi todos los días y las tormentas tropicales son algo común.

La mayor parte del interior de la isla consiste en una densa jungla tropical de palmeras con cocos y plátanos, árboles del pan y mangles del casuario, lianas, enredaderas y árboles altos sobresaliendo. En algunas zonas hay manglares en la orilla. Hace mucho que la fauna ha sido devorada por los híbridos, aunque pueden encontrarse en grandes números pájaros, roedores y paniques. El agua fresca es fácil de obtener gracias a los numerosos arroyos y estanques que salpican la isla.

Existen caminos que cruzan la isla zigzagueando. Esto se debe principalmente a que los híbridos toman los mismos caminos todos los días cuando salen en busca de comida. Los rastros se ven rápidamente cubiertos por la vegetación y habitualmente sólo se delatan por el olor. Los investigadores tendrán que superar tiradas de Seguir





rastros o Descubrir/2 cada 100 metros para no perder la senda. Los híbridos completos pueden detectar estos caminos gracias a su olfato. Cuando los investigadores sean transformados en bestias, también los detectarán por el olor.

Las playas de la isla son de una arena blanca prístina que luce fragmentos de coral, estrellas de mar y numerosas conchas tropicales en la rompiente. Unos pocos acantilados que se alcanzan hasta 40 metros son más comunes al norte. Aquellos investigadores que huyan de los híbridos pueden saltar por un acantilado para tratar de salvarse en el océano. Una proeza tal requeriría una tirada de Salto para evitar 1D6 puntos de daño al caer malamente, y otra de Suerte para eludir las rocas y 6D6 puntos de daño. La isla está rodeada en su mayor parte por arrecifes de coral, hogar de numerosas tortugas marinas y millones de peces, pero que a la vez mantiene alejados a depredadores marinos más grandes. Más allá de estas aguas protegidas pueden encontrarse tiburones hambrientos en gran número.

La mayoría de los híbridos evitan el mar porque las olas les asustan y el agua salada les resulta extraña, siendo unos pocos los que pescan en aguas poco profundas. Los investigadores atrevidos descubrirán que el océano puede ofrecerles un refugio temporal.

En el extremo norte de la isla hay manantiales de aguas termales, algunos templados, donde se puede nadar y otros tan calientes y ácidos que pueden dejar quemaduras. Aquellos investigadores que caigan en un manantial tóxico perderán 1D6 puntos de vida por asalto y verán sus habilidades físicas reducidas a la mitad hasta ser curados. Las fumarolas en esa misma localización representan otro peligro geotermal, pues expulsan grandes cantidades de dióxido de carbono, sulfuro de hidrógeno, hirviente vapor de agua, y otros productos químicos nocivos al aire. Utilícense las reglas de asfixia por cada asalto de exposición al gas. De fallar el investigador pierde 1D3 puntos de vida por asalto hasta librarse del gas, o 1D6 si se trata de un espacio cerrado como una cueva natural. Ciertos terrenos bajos pueden condensar estas emanaciones más pesadas que el aire, así que mientras un investigador camine por estas regiones estará a salvo, pero en el momento en el que se siente, tumba o eche a dormir podría ser fatal.

EL EMBARCADERO

En una pequeña bahía protegida del viento en la parte sureste de la isla hay un pequeño embarcadero de madera. Aquí es donde atracan los barcos con suministros y donde Boren tiene su fueraborda, capaz de alcanzar los 50 km/h. y con una autonomía de 100 km. Dos casetas de madera de 3x3 m. flanquean la orilla. La primera contiene un par de literas para miembros de tripulaciones visitantes que deseen dormir en tierra firme, mientras que en la segunda se guardan doce bidones de combustible. Si se detona un bidón éste causará 6D10 puntos de daño, reduciéndose en 1D10 puntos por cada metro a partir del epicentro de la

explosión. Las puertas pueden cerrarse (FUE 20) y las diminutas ventanas cuentan con barrotes (FUE 35).

EL BARCO HUNDIDO

Hace un par de años el yate australiano de 9 m. *'The midsummer night'* atracó en la isla Noble para que los pasajeros pudieran disfrutar de un corto y relajante descanso en la playa. A los híbridos no les llevó mucho tiempo descubrir a los visitantes. Dirigidos por Boren y el híbrido Sinbad, mataron a la mitad de la tripulación y capturaron al resto. Aquellos que sobrevivieron acabaron siendo sujetos experimentales en el laboratorio de McGrath, y la mitad son ahora híbridos que habitan en la isla, y que apenas recuerdan los hechos en forma de inquietantes pesadillas. Sarah Lightfoot es la única superviviente todavía humana, y ahora vive en la casa de McGrath, como una peculiar criada descrita más adelante.

Actualmente están visibles el mástil y la parte alta del puente, si se observa desde la esquina sureste de la isla. Es posible nadar hasta el pecio, a unos 300 m. de la orilla, y al borde del arrecife de coral donde patrullan tiburones. Son necesarias tres tiradas de Nadar para llegar hasta allí y otras tres para volver, más otras de Nadar y Descubrir para

TIBURONES, CARCHARODON CARCHARIAS

Los tiburones que rodean la isla Noble miden entre 3 y 4 m. de largo y pueden tragarse de un solo bocado cualquier cosa de hasta la mitad de su TAM. Ocasionalmente atacan a botes de remos o patrullan los rompientes en busca de víctimas al borde del océano. Cazadores excepcionales, los tiburones cuentan con una veloz maniobrabilidad, y aunque su visión es pobre y no distinguen los colores, son muy sensibles a la luz y pueden detectar a sus presas desde grandes distancias. Su sentido del olfato es tan agudo que pueden detectar sangre en el agua, incluso si es una cantidad mínima.

Debido a su tamaño, muy pocos de estos tiburones pueden penetrar los arrecifes de coral que protegen la isla. Aun así, después de una tormenta tropical un tiburón pudiera verse arrastrado al interior del círculo de corales. Quizás esté atrapado, pero puede alimentarse tranquilamente de la abundante cantidad de comida que hay dentro, incluyendo a los investigadores que estén dándose un baño. Así que todos tienen las mismas características.

TIBURONES, DEPREDADORES DEL OCÉANO

FUE 22 CON 18 TAM 20 POD 11 DES 13
P.V. 19

Movimiento: 10.

Armas: Mordisco 40% 2D6+2D6

Armadura: 3 puntos de piel.

Habilidades: Descubrir (por el olor a sangre) 80%, Seguir rastros (por el olor a sangre) 40%.



sumergirse y ver si hay algo de valor salvable. Hay que determinar cuál de los investigadores de entre los que están nadando tiene el porcentaje más bajo en Suerte, para que haga una tirada de grupo, para ver si los tiburones les atacan. La tirada debe repetirse cada 2D10 minutos.

Entre los restos los investigadores pueden encontrar una caja con armas en buen estado (TAM 5, con un candado de FUE 10), que incluye seis revólveres del .45, dos fusiles de cerrojo del .30-06 y varios cuchillos. Hay aproximadamente cincuenta balas para los revólveres y cuarenta para los fusiles. Si han conocido a Sarah Lightfoot podrán reconocer su fotografía en un marco roto, abrazada a un hombre (su esposo Martin). Enseñarle esta fotografía podría ayudar a convencerla de que se una a ellos.

EL COMPLEJO DE MCGRATH

Protegido por una cerca de 3 m. de alto hecha con postes de madera y vigas transversales aseguradas mediante alambre de espino, el complejo es el hogar de la doctora McGrath, Sarah Lightfoot, Franz Boren y Charleston (la compañera híbrida de Boren). La instalación está formada por la casa y el laboratorio. Hay otras estructuras incluyendo un depósito de agua potable de 3x3x2 m. que recoge el agua de lluvia que cae por los tejados de los dos edificios, un generador diésel y docenas de bidones de combustible idénticos a los que hay en el embarcadero. Derribar la cerca requerirá superar su FUE 50, algo que no han logrado los híbridos hasta ahora. Un par de alicates o corta-filos harán el trabajo en un minuto. Hay dos puertas de entrada al complejo, cada una con candados de FUE 40. Solo McGrath y Boren tienen las llaves. Palmeras y otras plantas tropicales crecen por todo el complejo proveyendo sombra y estética.

CASA

La casa está hecha de piedra y madera con un tejado de tejas que evoca a una casita tropical. Las habitaciones y las ventanas son grandes, permitiendo que el aire circule en las horas de calor. Todas las ventanas tienen barrotes (FUE 30) y muchas de las habitaciones pueden ser cerradas tanto desde dentro como desde fuera (FUE

25). El mobiliario está hecho de bambú y madera procedentes de los árboles de la selva. La casa cuenta con agua corriente y electricidad, y en general resulta confortable y acogedora.

Baranda: Rodea toda la casa. Charleston y Velma duermen debajo de la baranda por la noche. Entre las vigas cuelgan varias hamacas.

Comedor: La habitación más utilizada está formada por grandes sillas de junco para relajarse y una mesa de caoba con sillas donde se sirve la comida. Máscaras polinesias y pinturas de paisajes marinos decoran las paredes, muchas de ellas robadas de los barcos asaltados por Boren. Hay un mueble bar bien surtido, con licores fuertes y algún que otro buen vino francés. McGrath escucha música clásica en el gramófono de esta habitación siempre que puede parar para relajarse o leer.

Biblioteca: Esta habitación está repleta de altas estanterías repletas de miles de libros. Muchos títulos parecen estar fuera de lugar, como si no existiese un tema de interés en concreto (esto se debe a que la mayoría de estos libros fueron robados de los navíos asaltados por Boren). Destaca una sección, una colección sobre biología, química, cirugía y naturalismo. Entre estos libros, más bien fuera de lugar, hay una copia de la “*Escritura de Ponape*”. En la mesa de lectura hay un libro acerca de patología, con notas al margen, que se refieren a las pruebas de McGrath con una droga llamada Fórmula 18, y cómo ésta podría ser la mejor para conservar la inteligencia en los sujetos de los experimentos. Concluye que ello “*debería complacer a mis amos,*” pero no menciona quiénes son éstos.

Almacén: Esta habitación siempre está cerrada. Dentro se encuentran cosas que Boren y McGrath no necesitan por el momento o que no pueden guardar en ningún otro sitio. Los investigadores con iniciativa pueden encontrar máquinas de escribir, maletines, ropa vieja, pilas y bombillas para linterna, juegos de herramientas, equipo médico y quirúrgico, tiendas de campaña y equipo de acampada, herramientas de jardinería, platos y cuencos, cubertería y cosas así. Los investigadores que pasen 1 hora rebuscando en la habitación y superen Descubrir encuentran dos escopetas de galga 12 con cuarenta cartuchos más munición para casi cualquier otra arma de fuego que halle en la isla (3D10 balas por cada arma). Una segunda tirada de Descubrir localiza 1D3+2 máscaras de gas, que protegerán a los investigadores, durante un corto periodo de tiempo (1 hora), de las fumarolas de sulfuro que hay en el norte de la isla, pero reducirán todas las habilidades basadas en la percepción en un 20%.

“**ESCRITURA DE PONAPE**”

Escrito originalmente en 1734 por el capitán de Kingsport Abner Ezekiel Hoah. Se supone que contiene información de traducciones de documentos muvianos y confesiones de primera mano de isleños del Pacífico que adoraban e hibridaban con Profundos. Las referencias a Cthulhu y sus Semillas estelares son numerosas, así como a los “*hijos*” de Cthulhu, Ghatanothoa y Zoth-Ommog. También contiene un mapa torpemente trazado de R’lyeh y afirma que algún día próximo las estrellas se alinearán y la ciudad emergerá de las aguas del océano Pacífico liberando a Cthulhu. Aquellos investigadores que hayan visto la estatua de Cthulhu en la cueva de los híbridos podrán identificar a este Primigenio en el texto si es que desconocían la existencia de esta entidad. Esta versión publicada en 1794 con tapas gruesas mide 10x17 cm. Leerla otorga pruebas de habilidad en Antropología y Ciencias ocultas. *Pérdida de COR 1D4/1D8; +7% a Mitos de Cthulhu; media de 16 semanas para su estudio y comprensión, 32 horas para hojearlo.*

Baño y servicio: Funcional y práctico, con agua corriente.

Cocina: Todas las comidas se preparan aquí utilizando un horno de leña. Velma, la híbrida de la casa, prepara la mayoría de las comidas bajo la supervisión de Sarah Lightfood. Hay muchos cuchillos grandes en esta habitación, y los mayores pueden hacer 1D4+1 puntos de daño. A lo largo de toda la isla abundan frutas como plátanos, cocos, piñas e higos, de las cuales siempre hay una amplia colección en la cocina.

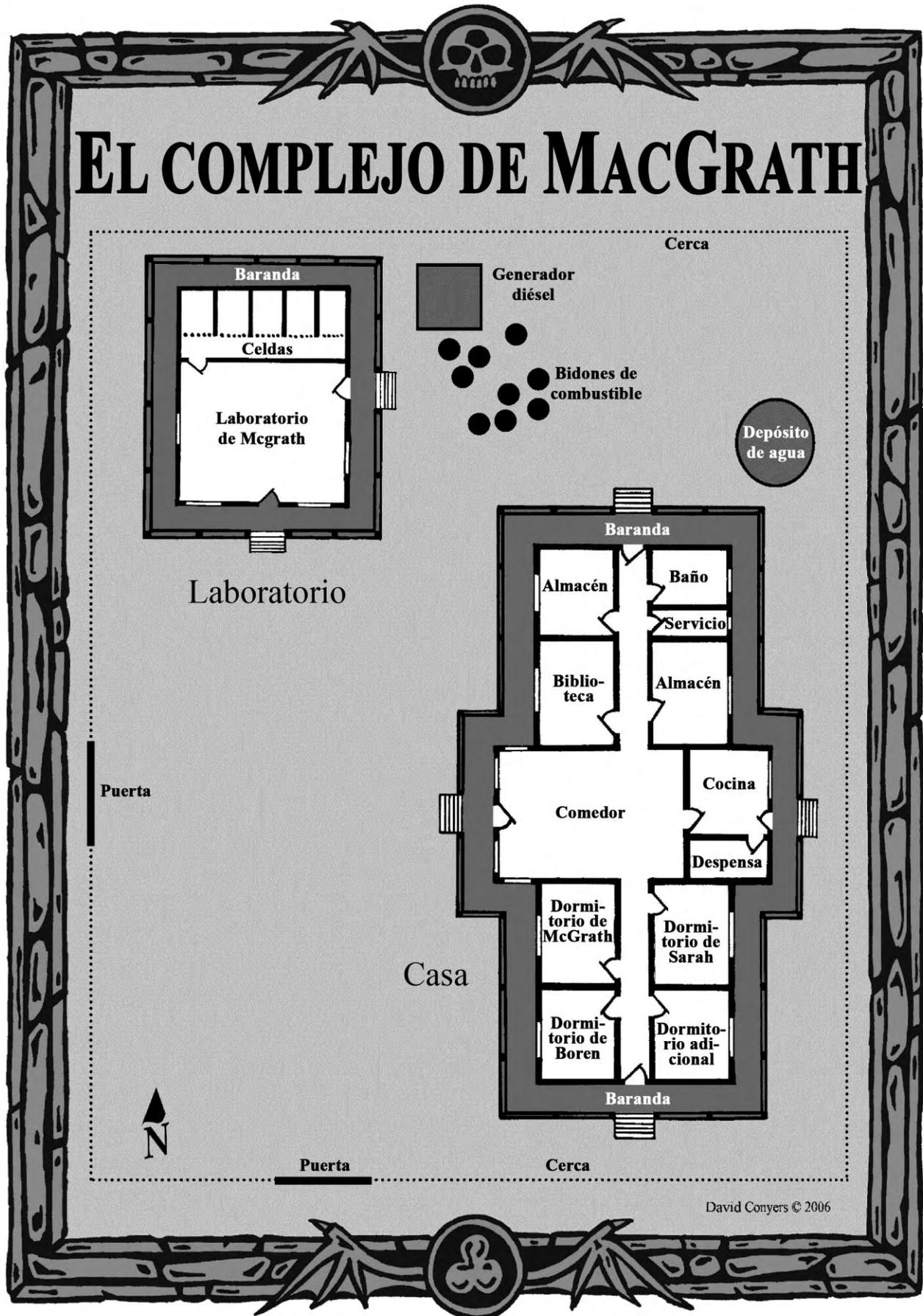
Despensa: Hay carne en salazón, comida enlatada y provisiones como harina, azúcar y arroz como para mantener a media docena de personas durante seis meses.

Dormitorio de Sarah: Escasamente amueblado, con una cama, un vestidor y una pequeña colección de ropa. Sarah tiene escondido un cuchillo (1D4 puntos de daño) dentro del colchón, del que nadie sabe, y se requiere una tirada de Descubrir/2 para encontrarlo al registrar la habitación. Lo único que lee son revistas y periódicos, números atrasados de meses o años, adquiridos en los saqueos de Boren o de los barcos de suministros. La puerta tienen un cerrojo extra en la parte de fuera que incrementa su FUE hasta 35 puntos.

Dormitorio de McGrath: Más bien el dormitorio de un hombre, con redecillas para el pelo, tabaco para pipa, un armero de pared y una bata colgando del perchero. En la pared hay una fotografía de un hombre de aspecto severo junto a una mujer y un muchacho (los padres de McGrath y ella de niña). Una tirada de Descubrir reconoce a McGrath. Los investigadores británicos que tiren Conocimientos identificarán el edificio que hay detrás de las tres figuras como la Universidad de Oxford. También en la pared hay un título de Doctor obtenido en la misma universidad. Junto a la cama habrá tres o cuatro libros científicos, su lectura nocturna. En esta habitación todo está ordenado con precisión.

Dormitorio de Boren: Esta habitación posee un olor repulsivo, similar al del hombre que duerme aquí. Todo está desordenado. Llevaría 1 hora registrarla para no sacar nada interesante salvo una colección de fotografías antiguas de prostitutas peruanas desnudas.

Dormitorios adicionales: Vacíos excepto por unas cuantas camas y bacinillas. Al igual que el dormitorio de Sarah, cada uno cuenta con un cerrojo extra en la parte de fuera que incrementa su FUE hasta 35. Los investigadores serán retenidos aquí si acaban como invitados de McGrath, pero solo hasta que les drogue para experimentar con ellos, en cuyo caso serán trasladados a las celdas.



LABORATORIO DE McGRATH

Aunque parezca que la casa pueda tener un aire de paz y tranquilidad, lo verdaderamente horrible en la isla sucede en el interior del laboratorio de McGrath. Durante el día, McGrath se encierra dentro de estas cuatro paredes. Los gritos de agonía de los sujetos pueden oírse desde media isla de distancia, mientras ella les raja para modificar sus formas. Ésta es la razón por la que fue llamada en tiempos del doctor Moreau “*la casa del dolor*,” y con McGrath mantiene la misma reputación.

Al igual que en la casa, todas las ventanas tienen barrotes pero mucho más resistentes (FUE 50) y las dos puertas permanecen siempre cerradas con candados y cerrojos (FUE 45). El estilo arquitectónico es similar al de la casa. Las ventanas tienen cortinas, que están siempre echadas, por lo que resulta imposible ver el interior.

Algunas noches McGrath se encierra aquí y habla con los visitantes Mi-Go durante horas, discutiendo los últimos resultados y apreciaciones. Aquellos investigadores que observen desde el exterior distinguirán luces de múltiples colores en el interior centelleando con ritmos inquietantes.

Baranda: Rodea toda la casa

Armarios y bancos de trabajo: Contienen productor químicos, drogas, jeringuillas, vendas, compresas, instrumental, cloroformo (POT 20 contra CON o inconsciencia durante 1D3 horas), quemadores Bunsen, redomas, microscopios, parches, ácido (Lanzar, 1D6 puntos de daño, radio de 3 m.) y abundante equipo de laboratorio. En un armario cerrado (FUE 10) hay muestras de sangre de cada sujeto experimental que haya pasado por la mesa de operaciones. Si los investigadores son transformados en híbridos, sus muestras de sangre estarán aquí, y serán necesarias si se quiere preparar la Fórmula 86 para revertir el proceso. Otras muestras de sangre incluyen prácticamente todas las especies de mamíferos conocidas.

En un armario se guardan al menos tres docenas de dosis de Fórmula 18. Otros objetos guardados son repuestos de Moreau y el artefacto controlador de los Mi-Go. Se precisa una tirada de Descubrir para encontrar cada uno de ellos. Las notas experimentales de Moreau y McGrath están sobre uno de los bancos de trabajo.

Mesa de operaciones: Aunque la transformación mediante la Fórmula 18 se produce sin la necesidad de cirugía ni vivisección, a McGrath le gusta trabajar con el bisturí pretendiendo arreglar cualquier “*anormalidad*” que pueda surgir durante el proceso de mutación. Los sujetos son atados a la mesa mediante abrazaderas de FUE 35 y se les mantiene con vida y conscientes mientras sufren la tortura de cortar y sajar de McGrath. Presenciar una de estas operaciones cuesta 1/1D6 puntos de COR, pero sufrirla es peor, costando 1D4/1D20 puntos y 1D6 de daño. Las batas y las sábanas acaban llenas de sangre después de tales experimentos, y los investigadores podrían encontrar manchas recientes en una de ellas.

NOTAS CIENTÍFICAS

NOTAS EXPERIMENTALES DE MOREAU

Escritas entre 1876 y 1877, en un cuaderno grande encuadernado en cuero, estas notas manuscritas recogen los éxitos y errores cometidos por el Dr. Moreau en sus experimentos sobre animales, utilizando la vivisección para transformarlos en aproximaciones a los humanos. Las notas recogen las Leyes de Moreau, como no andar a cuatro patas, no comer carne y adorarle como a un dios. Estudiar estas notas otorga pruebas de habilidad en Biología, Medicina e Historia Natural. *Pérdida de COR 1D3/1D6; +1% a Mitos de Cthulhu; media de 3 semanas para su estudio y comprensión, 8 horas para hojearlo.*

NOTAS EXPERIMENTALES DE McGRATH

Estas notas escritas por McGrath han sido mecanografiadas en una máquina de escribir Remington y unidas con cordel. Continuamente se refieren a las “*Notas experimentales de Moreau*” y expanden las ideas presentadas por éstas. Recientemente McGrath ha desarrollado una nueva droga llamada Fórmula 18, la cual supuestamente mantiene la inteligencia de los sujetos. También discute la Fórmula 86 que puede revertir el proceso de transformación en híbrido. Las notas explican cómo preparar ambas drogas, pero ello requeriría el acceso a un laboratorio completamente equipado, como el de McGrath o el que hay en la cueva de Moreau. Crear cada droga requiere 1D3 días y una tirada de Biología y otra de Química. McGrath suele mencionar a sus “*amigos de las estrellas*” en las notas, quienes le han ayudado con sus “*cilindros para cerebros*” y sus “*técnicas alienígenas*.” Contienen el hechizo “*Hablar con un amigo de las estrellas*” (**Contactar con un Mi-Go**). Estudiar estas notas recompensa con pruebas de habilidad en Biología, Química, Electricidad y Medicina. *Pérdida de COR 1D4/1D8; +3% a Mitos de Cthulhu; media de 5 semanas para su estudio y comprensión, 16 horas para hojearlo.*

Especímenes preservados: La mayoría de las víctimas de McGrath no sobreviven a la cirugía. En grandes tarros de cristal que se alinean en la pared trasera hay partes corporales y órganos diseccionados de híbridos y humanos que no se transformaron adecuadamente. Ver estos especímenes con horripilante detalle cuesta 1/1D6 puntos de COR.

Partes corporales: Cerca del cubo helado, guardados en cajas y preservados mediante un líquido alienígena, translúcido y de color verde brillante, hay miembros, orejas, ojos, lenguas, colmillos, mandíbulas, manos, pies, pezuñas, garras y otras partes de animales que McGrath usa en sus experimentos quirúrgicos. Los órganos están



TECNOLOGÍA MI-GO

FÓRMULA 18

Esta es la droga más recientemente empleada por McGrath para transformar a los humanos en híbridos humano-animales. Si se ingiere o inyecta en una persona esta sustancia densa de color ámbar, tras unas pocas horas empezará a mutar adquiriendo las características de las células animales (ADN) que hay mezcladas en la muestra. Por ejemplo, los ADN de un cerdo y de un puma mezclados e inyectados en un investigador crearían un híbrido cerdo-puma-humano.

La transformación suele llevar semanas y se produce automáticamente, porque no se puede ofrecer resistencia ante la droga. La FUE se incrementa en 2D6 puntos a razón de 1 por día, la CON en 1D6 a razón de 1 por día, el TAM en 3 a razón de 1 cada 5 días, y la DES en 6 a razón de 1 por día. La INT se reduce en 6 puntos a una velocidad de 1 cada 3 días. Si la INT de la víctima cae a 7 o menos, ésta olvida su pasado humano y pasa a ser un PNJ. Las habilidades de conocimiento caen un 10% por cada punto de INT perdido. La pérdida de COR es de 1/1D6 por día conforme la víctima se vuelve más bestial. Al mismo tiempo adquieren garras, colmillos, cuernos y otras armas naturales animales. La APA cae en un 1 por día hasta llegar a 0.

El proceso sólo es reversible mediante la Fórmula 86, pero únicamente si se administra antes de que se complete la transformación en híbrido, pues de lo contrario el proceso será irreversible. La transformación a humano se produce a la misma velocidad que la conversión en bestia, pero tales víctimas siempre conservarán algunas características del ADN animal, mezclado con el suyo.

CUBO HELADO MI-GO

Este pequeño cubo negro mide aproximadamente 10 cm. y resulta extremadamente frío al tacto. Todo aquél que lo toque sin protección sufrirá 1D2-1 puntos de daño al desprenderse la piel cuando deje de aferrarlo. Luego el cubo disuelve rápidamente la piel arrancada dejando de nuevo su superficie cristalina y suave. Ver cómo se disuelve la piel cuesta 0/1 puntos de COR.

El aire que rodea al cubo (1 m. de diámetro) permanece a una temperatura de -10°, así que McGrath lo utiliza para preservar en frío a los especímenes para su posterior uso. Lo que McGrath no sabe es que el cubo también sirve de herramienta de observación, con los Mi-Go vigilándolo desde otro cubo en Yuggoth. Si los investigadores se hacen con este artefacto, los Mi-Go podrán seguirles allá donde vayan.

CILINDROS MI-GO PARA CEREBROS

Estos aparatos tienen aproximadamente un tercio de metro de alto y algo menos de diámetro. Tienen tres zócalos dentro de un triángulo isósceles sobre la superficie convexa frontal. Dentro de cada uno, flotando en una

solución de nutrientes, hay un cerebro humano. Los accesorios de audio, visión y habla se conectan a cada uno de los tres zócalos permitiéndole al cerebro ver, oír y hablar. Sin los accesorios sensoriales los cerebros caen en un estado similar al trance. Un cilindro tiene 12 puntos de armadura y puede absorber 20 de daño antes de que el cerebro de su interior sea destruido.

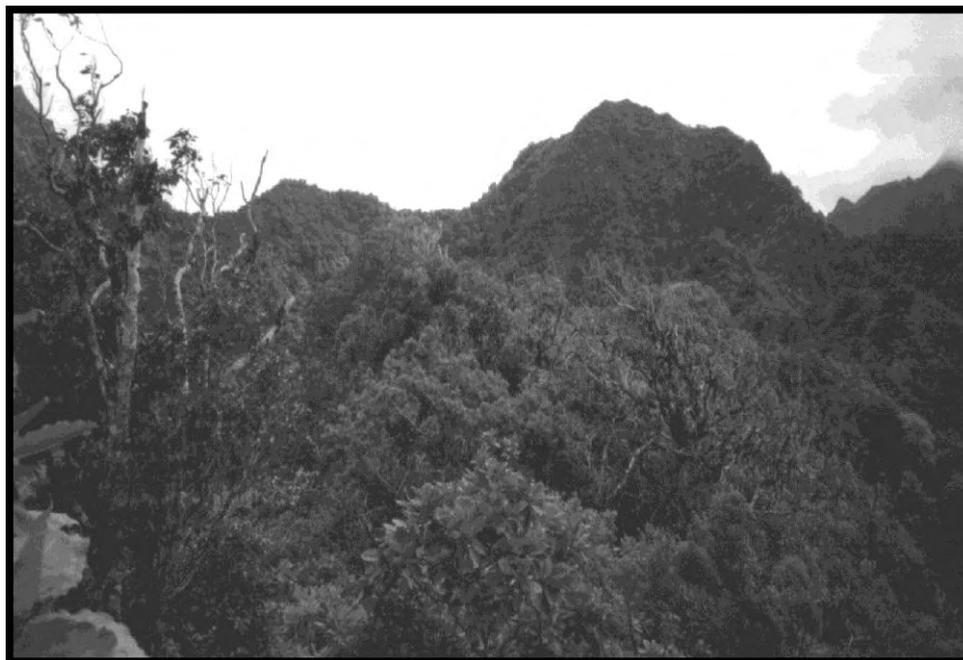
Hay cuatro cilindros en el laboratorio, cada uno con el cerebro de un humano balbuciente de algún lugar del mundo. Ninguno parece hablar con sentido y lo hacen en francés, chino mandarín, antiguo egipcio e inglés respectivamente. Si algún investigador pasa un tiempo hablando con uno de los cerebros cautivos y tiene éxito en la tirada del idioma correspondiente y en otra de Psicología o Psicoanálisis, determinará que están aquí para ser trasplantados a un cuerpo nuevo. Lo que McGrath no les ha dicho es que planea trasplantar los cerebros en cuerpos bestiales, como un método alternativo para conservar la inteligencia en los híbridos. Aquellos investigadores atrapados por los Mi-Go podrían acabar con su cerebro en un cilindro y ser entregados después a McGrath, para que pueda usarlos con ese propósito.

LOS RECAMBIOS DE MOREAU

Este amasijo de varillas orgánicas de color azul y verde, bombas, cables y pistones, puede parecer extraterrestre a los investigadores, pero lo cierto es que son partes corporales mecánicas para un humano artificial, o un robot. Está tirado en un armario. Una tirada de Idea/2, Física o Electricidad identifica los aparatos como una especie de miembros artificiales. Se tratan de los recambios para el doctor Moreau fabricados por los Mi-Go. La vara de control de los Mi-Go, si se utiliza adecuadamente, puede dar vida a estos recambios.

VARA DE CONTROL MI-GO

Esta vara orgánica de color azul verde mide unos 20 cm. y se encuentra en uno de los armarios. En un extremo hay insertado un cristal rojo, mientras que unas protuberancias orgánicas pueblan el centro de la vara. No hay ninguna muesca ni ningún otro modo aparente de abrir el artefacto. Aunque parece que tiene vida y es pegajoso, su tacto es metálico. Es necesaria para comprender su función una tirada de Mitos de Cthulhu o bien de Electricidad y de Idea/2. Si los investigadores lo ponen en marcha, descubrirán que pueden controlar los recambios, haciendo que las manos mecánicas se abran y cierren, los miembros se flexionen y todo se apague o encienda. Aquellos investigadores que descubran cómo usar el aparato obtienen un 1D10% en la habilidad Conducir maquinaria. Este aparato puede utilizarse para controlar y posiblemente desactivar a Moreau. Si McGrath descubre que Moreau sigue vivo, lo usará en un intento para acabar con él de forma permanente.



vivos, y ocasionalmente sufren sacudidas causando la pérdida de 0/1D4 puntos de COR, pero por lo demás son inofensivos. El líquido verde los mantiene con vida. Si se retiran del frío o del líquido, se deterioran, mueren y descomponen rápidamente.

Cilindros para cerebros: En un rincón hay cuatro cilindros para cerebros, y un conjunto de sensores de audio y visión así como micrófono.

Portal a Yuggoth: En esta pared hay pintados unos raros diseños geométricos dentro de un círculo irregular. Algunos de los símbolos son de naturaleza matemática, y una tirada de Física o Matemáticas determina que son cálculos relacionados con el espacio multidimensional. Una tirada de Mitos de Cthulhu revela la auténtica naturaleza del dibujo, un portal a otro mundo. Atravesarlo cuesta 9 puntos de magia y 1 de COR, y transporta a los viajeros directamente a Yuggoth y más allá de los límites de este escenario. Los Guardianes podrían tener “*cerrado*” este portal para que sea inaccesible. Los Mi-Go acceden y salen de la isla a través de esta puerta, así que su destrucción retrasaría toda interferencia de los hongos durante 1D3 días hasta que fuera reparado. Aquellos humanos que atravesen el portal a Yuggoth descubrirán que sus pulmones y demás órganos se ven permanentemente alterados para adaptarse a las condiciones de este mundo alienígena. Será el Guardián quien determine los efectos de este particular, en última instancia.

Celdas: En una segunda habitación sin ventanas y tras una puerta cerrada (FUE 45) hay cuatro celdas. Cada una tiene barrotes de hierro (FUE 40) y contiene un camastro de paja y cubos de madera, uno para beber y otro para defecar. Las partes corporales descartadas en las operaciones son arrojadas a las celdas para alimentar a los cautivos. Se utilizan para retener a humanos e híbridos entre sesiones quirúrgicas, o para encerrar aquellos cautivos humanos traídos a la isla por Boren. En cualquier momento habrá 1D3-1 híbridos aquí encerrados.

LA CUEVA DE LOS HÍBRIDOS

Localizada en el extremo oeste de la isla, en la base de un precipicio de 30 m., se encuentra la guarida subterránea de los híbridos. Resulta casi imposible de distinguir porque la jungla crece hasta su misma boca, pero hay una senda que conduce hasta allí, y una gran cantidad de híbridos se congrega allí de día y de noche. En un momento dado puede haber hasta 30+3D10 híbridos dentro o por los alrededores. Seguirles con el viento de frente (para no ser detectados por el olor) es una buena forma de encontrarla.

El interior huele a los medio-animales y su estiércol. La visibilidad es escasa, excepto por un gran agujero en el techo de la caverna a 8 m. por el que entra la luz del sol. Aquellos investigadores que caigan por este agujero sufrirán 4D6 puntos de daño, reducibles en 1D6 si se supera una tirada de Saltar. Hay charcos en algunas partes y del techo cae agua como si fuese lluvia, sobre todo después de un aguacero. Los híbridos duermen, comen y se asean en todos los rincones de la cueva. Los investigadores que se vuelvan locos aquí abajo posiblemente desarrollen claustrofobia. Hampstead, un híbrido león-carnero, es el cabecilla de los híbridos y pasa la mayor parte del tiempo en la cueva.

Entrada principal: Siempre hay 1D10 híbridos protegiendo la entrada oculta en la jungla. Querrán saber lo que trae allí a todo visitante, humano o híbrido, antes de permitirle entrar o llevarle ante Hampstead. La ruta al interior de la cueva asciende ligeramente.

Caverna principal: Oscura y húmeda, hogar de los muchos híbridos de la isla. La entrada es un saliente en la pared sur que desciende 5 m. a la base de la cueva. Pintadas en la pared con ocre hay imágenes de seres

humanos, híbridos y humanoides parecidos a peces adorando a una inmensa criatura de cabeza tentaculada y alas de murciélago, que emerge de un océano. Una tirada de Mitos de Cthulhu lo identifica como una representación del momento en el que las estrellas estén en posición y Cthulhu sea liberado para volver a gobernar la Tierra. Una segunda tirada de Mitos de Cthulhu identifica a los humanoides con aspecto de pez como Profundos.

Estatua de Cthulhu: Cuando llega el mediodía, los brillantes rayos de sol pasan a través del agujero del techo directamente hacia esta estatua de Cthulhu de 3 toneladas. Los híbridos la encontraron aquí hace mucho tiempo y empezaron a adorar a este Primigenio en lugar de Moreau. La piedra es del verde de las algas, recorrido por vetas de un amarillo claro, y, aunque está seca, resulta limosa y orgánica al tacto. Una tirada de Geología determina que no es terráquea. Tan solo contemplarla causa la pérdida de 0/1D2 puntos de COR. Todo aquel que duerma a menos de 3 m. de ella tendrá sueños vagos de ciudades submarinas y gente-peze (R'lyeh y los Profundos), lo cual acarrea la pérdida de 0/1 puntos de COR. Los hechizos Contactar con Cthulhu y Contactar con un Profundo ven incrementadas sus probabilidades de éxito en un +25%. La estatua tiene el equivalente a 20 puntos de armadura y otros tantos de golpe.

Trono: Esta tosca construcción en piedra es el trono de

Hampstead. Se sienta aquí cuando ha de dar órdenes a los híbridos. Cualquier otro que se siente en el trono será ejecutado inmediatamente, y después devorado. No todos los híbridos de la isla siguen a Hampstead en su adoración del gran Cthulhu, pero aquellos que lo hacen son iniciados en su “culto” cuando él orina sobre sus cuerpos, desde el trono, marcándoles como suyos. Investigadores inteligentes que se impregnen con la orina de Hampstead no serán tocados por sus híbridos en ninguna parte de la isla. Aunque obtener este fluido corporal sería toda una proeza en sí misma, por no decir algo asqueroso.

Entrada trasera: Esta cueva más estrecha asciende por el precipicio, estrechándose conforme alcanza la superficie, de ahí que apenas sea utilizada excepto por los híbridos de menor tamaño. Todo aquel que pretenda huir por esta abertura debe fallar una tirada de TAMx5, o la salida resultará ser demasiado pequeña para él, pudiendo quedarse encajado si no vuelve a fallar una tirada de TAMx5.

Harén de Hampstead: La mitad de esta cueva la ocupan 1D6 de las híbridas más “atractivas”, retenidas aquí para disfrute de Hampstead. La otra mitad está ocupada por una charca de agua fresca y clara para beber y bañarse. Si alguien que no sea Hampstead o su harén es sorprendido en esta caverna, será asesinado y devorado inmediatamente.



CEREMONIAS

Los híbridos de Hampstead adoran desde hace mucho tiempo a Cthulhu y sus Semillas Estelares. McGrath cree que no es más que una superstición absurda basada únicamente en el hallazgo de una extraña estatua “*polinesia*,” y los Mi-Go no la han contradicho. Moreau sabe la verdad, y teme el poder en potencia de Hampstead. No obstante, en lo que a líderes cultistas de Cthulhu se refiere, Hampstead no es más que un amateur.

Las ceremonias suelen tener lugar durante las noches de Luna llena dentro de la caverna principal. En las noches despejadas la luz de la Luna penetra a menudo por el agujero del techo, iluminando la estatua de Cthulhu. Debido al efecto de la luz de la luna sobre la roca, a veces parece como si ondease y cobrase vida. Este efecto sólo es distinguible con una tirada de Idea fallida, con un coste de 0/1 puntos de COR.

Los híbridos bailan, gruñen, aúllan y cantan a su dios. A menudo las ceremonias acaban en orgías y muchos de ellos procrean, pues es el único momento en el que Hampstead permite a sus subordinados desahogar sus necesidades sexuales en su presencia. Hampstead espera poder invocar a Cthulhu, pero ignora que carece del conocimiento necesario para hacerlo. Las ceremonias suelen acabar con violencia y perversión, incluso para los estándares de los híbridos. Ocasionalmente se pierden los nervios y algunos híbridos terminan muertos. Estas víctimas son rápidamente desmembradas, alimentándose de ellas el resto, ansioso de carne fresca. Presenciar o participar en una ceremonia cuesta 1/1D3 puntos de COR.

LA CUEVA DE MOREAU

Situada sobre un acantilado de 20 m. en el extremo noreste, la cueva de Moreau se encuentra en el corazón de las aguas termales y las fumarolas tóxicas. Incluso respirar el aire más puro aquí resulta tóxico, lo cual es exactamente lo que quiere Moreau. Aunque unos pocos híbridos saben de la existencia de esta cueva, ninguno puede acercarse sin ser doblegado por las fumarolas. Por supuesto, a Moreau no le hace falta respirar, por lo que puede ir y venir a su antojo.

El interior de la cueva es caluroso y húmedo, aunque soportable por humanos e híbridos si logran llegar tan lejos. Los investigadores pueden localizarla siguiendo a Moreau hasta aquí, o haciendo que uno de los híbridos les muestre el camino. En un caso extremo, Moreau podría ser obligado a llevarles allí.

Entrada: En torno a la entrada hay manchas amarillas de ácido sulfúrico. Se tardan 1D6+3 asaltos en recorrer la entrada hasta la caverna, a la carrera, lo que conlleva descender gradualmente. El trayecto cuesta el doble de asaltos si se hace caminando. Durante este tiempo cada persona desprovista de algún artículo para poder respirar (como las máscaras de gas encontradas en la casa), debe

tirar por Asfixia o sufrir 1D6+1 puntos de daño por culpa de los vapores de sulfuro concentrado. En este punto la víctima debe tirar CONx5 para no desmayarse, en cuyo caso continuaría recibiendo daño hasta ser rescatada o hallar la muerte. En el interior hay unos orificios naturales que permiten que corra el aire fresco, suficiente como para que humanos e híbridos puedan permanecer allí durante un tiempo indefinido. Moreau puede entrar y salir de la caverna en 4 asaltos cargando con un humano o un híbrido, reduciendo así las posibilidades de inhalar gases tóxicos.

Aguas termales: Estos manantiales contienen agua burbujeante y caliente con una temperatura media de 70°C. Todo híbrido o humano que caiga dentro de uno de los estanques pierde 1D3 puntos de vida por asalto debido a las quemaduras. Moreau suele bañarse en estas aguas para limpiar su cuerpo robótico alienígena.

Generador de energía: Originalmente un generador diésel, Moreau lo modificó para que los gases geotermales de las fumarolas lo hiciesen funcionar. Funciona las veinticuatro horas del día todos los días excepto en raras ocasiones cuando requiere reparaciones. La energía se utiliza para iluminar la caverna.



Escritorio: Moreau posee un montón de notas y libros, pero la mayoría resultan ahora ilegibles por culpa de la humedad y el calor, que han provocado que las hojas se peguen y la tinta se corra. Sin embargo Moreau descubrió que con su nuevo cuerpo su memoria era prácticamente impecable, casi fotográfica. Así que consideró innecesarios estos libros y diarios. En los cajones del escritorio hay numerosos productos químicos, tubos de ensayo, escalpelos y demás equipo quirúrgico y de laboratorio. No es tan extenso como el existente en el laboratorio de McGrath, pero aun así resulta considerable - ha sido robado a McGrath con el paso de los años.



Mesa de operaciones: Esta vieja mesa de operaciones era la que utilizaba Moreau cuando experimentaba para los Mi-Go. Todavía hoy realiza sus propios experimentos con híbridos, sobre todo para enterarse de los recientes avances que McGrath introduce en sus últimos sujetos experimentales.

Celda de detención natural: Una brecha de 3 m. separa la celda del laboratorio de Moreau. La caída hacia la oscuridad parece no tener fin, pero en realidad tiene sólo 40 m. de profundidad, costando 13D6 puntos de daño a quien caiga dentro. Los abundantes vapores nocivos que hay abajo acabarían rápidamente con cualquier superviviente. Moreau puede saltar fácilmente la brecha cargando una persona o un híbrido al hacerlo. Los demás precisan una tirada de Saltar para no caer hacia la muerte. Las paredes resultan demasiado frágiles, de roca afilada, y las tiradas de Tregar tienen una penalización de -25%. Moreau retiene aquí a sus sujetos experimentales o a los investigadores capturados. Hasta ahora nadie ha podido escapar de esta prisión natural.

PERSONAJES

A continuación se ofrecen los personajes principales que aparecen en este escenario. En cada entrada viene lo que una tirada de Conocimientos puede sacar a la luz. El Conocimiento interno incluye hechos, rumores e historia acerca de un personaje dado, que pueden ser obtenidos con una tirada de la habilidad adecuada o con el trasfondo correcto de un investigador. También se explica cómo puede utilizarlo el Guardián en el escenario, sus rasgos personales y modales.

FRANZ BOREN

Conocimiento: Aquellos investigadores que hayan estado en la Marina mercante o sean de nacionalidad chilena, podrían saber que Franz Boren es un viejo marinero que ha pasado toda su vida en un carguero sudamericano.

Conocimiento interno: Boren siempre se ha considerado a sí mismo un tipo raro que nunca se ha abierto a nadie y que jamás ha tenido una mujer que llamar propia. Le encantaban los animales, especialmente los perros, aunque trataba a sus mascotas con dureza. Habla algo de inglés, pero a menudo finge que no es así, para evitar conversaciones innecesarias. Es un mentiroso compulsivo.



Argumento: Fue contratado para dirigir al grupo de constructores de las nuevas instalaciones de Moreau en la isla Noble. Después se quedó allí como parte del personal de mantenimiento, y ahora es el único trabajador humano que queda. Le gustan los híbridos, su favorito es Charleston, un híbrido de jaguar que siempre está a su lado protegiéndole cual perro fiel. Aunque siente afecto hacia las creaciones de Moreau y McGrath, no tiene escrúpulos a la hora de emplear la fuerza bruta contra ellas, o de matarlas si se pasan de la raya. Cree que Moreau está muerto, y agradece tal hecho porque siempre se sentía incómodo ante la compañía de un extraño organismo no muerto. Cree que el gobierno británico envía fondos a la

isla, y que McGrath posee una radio escondida en su laboratorio con la que habla con sus maestros.

Hace varios años Boren fue atacado por un híbrido y quedó horriblemente desfigurado. McGrath llevó a cabo la operación que le salvó la vida, pero en el proceso tuvo que amputarle la mano izquierda, la cual unió más tarde al híbrido Chinsee. Si Boren descubriera la verdad de su mutilación, no actuaría directamente para vengarse, pero se le podría convencer para unirse a los investigadores con la intención de matar a McGrath. Sin embargo, se trata de un hombre despiadado y no se lo pensará dos veces a la hora de actuar contra los investigadores, si ello sirve a sus propósitos. Por ejemplo, tras un soborno sustancial de McGrath, ofrecido para contrarrestar las ofertas de los investigadores.

Boren no sabe de la existencia de los Mi-Go. Ha visto luces extrañas en el laboratorio de McGrath y ha oído las conversaciones extrañas que tienen lugar en su interior durante la noche. Al no saber bien inglés no tiene ni idea de lo que tratan dichas conversaciones. Sabe lo de la confusión sexual de McGrath, pero finge que todo es lo que parece.

Se trata de un hispano grueso, de mediana edad, al que le escasea el pelo, con la piel quemada y un rostro lleno de arrugas. Su cuerpo está cubierto de pelo blanco. Unas largas y lívidas cicatrices cruza su estómago y su mano izquierda fue sustituida por un garfio que le da un aspecto amenazador. Viste unos pantalones sucios y una camisa blanca cubierta de manchas amarillentas del sudor. Huele muy mal, habla muy poco y sólo entiende el inglés cuando le conviene.

FRANZ BOREN, 51 AÑOS, SUDOROSO CAPATAZ CHILENO

FUE 14 CON 10 TAM 15 INT 9 POD 8
DES 10 APA 8 EDU 7 COR 8 P.V. 13

Armas: Puñetazo 40% 1D3+1D4
Cuchillo 60% 1D4+2+1D4
Garfio 40% 1D6+1D4
Fusil .30-06 70% 2D6+3

Habilidades: Bote 60%, Cerrajería 50%, Conducir maquinaria 50%, Descubrir 50%, Electricidad 60%, Escuchar 40%, Hablar español 60%, Hablar inglés 30%, Hablar portugués 15%, L/E español 60%, L/E inglés 30%, L/E portugués 15%, Mecánica 60%, Navegar 40%, Orientación 30%, Orientación (marina) 35%, Seguir rastros 30%.

SARAH LIGHTFOOD

Conocimiento: Aquellos investigadores que sean australianos podrían saber que Sarah Lightfood era la esposa de un industrial de Sídney. Ambos desaparecieron en el mar cerca de las islas Galápagos hace varios años y se les suponía ahogados.



Conocimiento interno: Sarah McHolland nació en Melbourne en el seno de una familia trabajadora de clase pobre, pero que tuvo suerte al conquistar el corazón de Martin Lightfood, con quien se casó por su fortuna. Siempre considerada como una mujer de voluntad fuerte, dedicó el resto de su vida a la

caridad y las causas justas.

Argumento: Ella y su marido se encontraban navegando de Sídney a San Francisco en su yate privado, *'The midsummer night'*, cuando fueron atacados por Boren y un grupo de híbridos sedientos de sangre. La mayoría de la tripulación fue asesinada, mientras que Martin, Sarah y el capitán fueron hechos prisioneros. En pocas semanas los dos hombres fueron transformados en híbridos, y Sarah pasó al cargo de McGrath. Al principio se resistió a los avances antinaturales de McGrath. Escapó del complejo y se fue en busca de su marido, para descubrir que había sido transformado en una bestia. Fue en este momento cuando se vino totalmente abajo y se entregó a los deseos de McGrath, borrando de su mente la transformación de su esposo. McGrath la encontró inconsciente en la jungla, y se sorprendió al ver que los híbridos no se la habían llevado. La verdad es que la rescató Moreau, hospedándola en su cueva durante un corto periodo hasta que recobró la salud. Los recuerdos de Sarah acerca de este suceso son vagos, pero recuerda lo suficiente como para localizar a Moreau. No ha mencionado nada de esto a McGrath ni a Boren.

Con todo, está lejos de estar derrotada. Aunque pudiera parecer sumisa y fría, está concibiendo un plan para matar a McGrath y Boren, y luego huir de la isla. Ambos confían en ella, y le permiten que se vaya a nadar al embarcadero, pero Sarah lo hace para fortalecerse. Disfruta nadando en la bahía protegida por los corales, pues es el único lugar en el que se siente segura. Cada cierto tiempo pasa algún barco cerca de la isla, y un día espera poder llegar hasta uno.

Por lo que respecta a los investigadores, ha visto a muchos como ellos llegar y desaparecer con demasiada frecuencia. Sin embargo, si tienen algún éxito contra McGrath, se ganarán su respeto. Quizá entonces se una a ellos, si cuentan con un plan realista para escapar de la isla. Si una investigadora de APA 15 o más comienza a flirtear con McGrath, Sarah se sentirá amenazada y forzada a actuar. Intentará asesinar a McGrath y Boren y escapar (con unas posibilidades ínfimas de éxito), o convencer a los investigadores de que la ayuden. Con una nueva mujer

en la isla. McGrath no dudará en deshacerse de Sarah, pues ésta ha demostrado ser demasiado problemática.

Si Sarah se topa con Rumble, el híbrido que una vez fuera su marido, volverá a perder 1D6+3 puntos de COR, gritando y entrando en un estado de catatonía durante 1D6 horas. Luego no recordará nada y negará que Martin siga vivo.

Sarah es alta, guapa y con el pelo rubio a la altura de los hombros, un poco trillado porque se lo corta ella misma. Físicamente se encuentra en buena forma, con un cuerpo atlético gracias a que nada entre dos y tres horas al día en el océano. McGrath odia el agua y no va con ella a nadar. Siempre lleva poca ropa, y suele vestir vestidos caros.

SARAH LIGHTFOOD, 29 AÑOS, CAUTIVA

FUE 11 CON 14 TAM 11 INT 15 POD 17
DES 14 APA 17 EDU 15 COR 33 P.V. 13

Armas: Puñetazo 50% 1D3
Cuchillo 50% 1D4+2

Habilidades: Buscar libros 60%, Descubrir 70%, Discreción 55%, Hablar español 20%, Hablar francés 15%, Hablar inglés 80%, L/E español 20%, L/E francés 15%, L/E inglés 80%, Mitos de Cthulhu 3%, Nadar 60%, Ocultarse 55%, Primeros auxilios 40%.



DR. MILTON McGRATH

Conocimiento: Milton McGrath se graduó en medicina y ciencias en la Universidad de Londres, seguido por un doctorado en la de Oxford. Se le considera uno de los mejores biólogos de su época, con teorías radicales sobre el “conocimiento de la célula”. Creía que se

alterara la composición de una célula, un animal se transformaría de una especie a otra. Sus teorías fueron vistas como equiparables a la de la evolución de Darwin. Sin embargo desapareció hace aproximadamente una década bajo misteriosas circunstancias.

Conocimiento interno: Los biólogos y científicos británicos, así como el personal académico de la Universidad de Oxford, podrían saber que los colegas de McGrath siempre lo consideraron una persona rara, cuyos experimentos siempre rozaban lo cruel y lo obscuro. Solía realizar experimentaciones cruentas con monos y ratas, matándolos por cientos. Había algo raro en su forma de ser, pero nadie sabía decir qué era.

Argumento: Emma McGrath era la hija única de una pareja docente que siempre esperó de ella que siguiese sus

pasos. También se sentían decepcionados porque consideraban que nunca lograría abrirse paso en ese mundo como mujer, así que la forzaron a vestir y comportarse como un hombre. A partir de su primer día en el colegio masculino, la llamaron Milton, y la vistieron como un chico. Sus profesores y compañeros lo consideraron raro, pero muy pocos se percataron de que era una chica. Una vez un grupo de muchachos la desnudó y la tiró a una piscina. No pudiendo volver a ocultarse tras su confusa identidad sexual, desarrolló rápidamente un terror mórbido hacia el agua.

Encerrándose en sí misma, Milton sintió la necesidad de cambiar su aspecto físico para que encajase con su estado mental. Estudió biología complaciendo así a sus padres, y acabó obteniendo el doctorado en una de las universidades más prestigiosas del mundo. Sus experimentos con animales eran prometedores, aunque éticamente cuestionables. Entonces, un día, un agente humano de los Mi-Go, un tal Sr. Cloud contactó con ella y le ofreció un “trabajo poco convencional” en el campo de la biología, algo sin parangón. La convenció de las ventajas de trabajar para sus amos extraterrestres, ya que su ciencia parecía prometedora y podría conducir al diseño de una especie humana capaz de volar por el espacio y con la capacidad mental de comprender los mundos ocultos del cosmos. Se convenció rápidamente, tras reunirse con un Mi-Go, y fue trasladada a la isla Noble para hacerse cargo del trabajo del doctor Moreau. Cuando McGrath consiga crear un híbrido que se ajuste a las especificaciones de sus amos, ellos han prometido otorgarle un cuerpo de varón.

A McGrath le motivan dos cosas, la primera es actuar continuamente de una manera que refuerza su identidad masculina (por ejemplo, el poseer a una femina como Sarah), y la segunda es crear una raza de súper humanos. De forma contradictoria, ve a los demás humanos como siervos (Boren), posesiones (Sarah o investigadoras con APA 15 o más), o conejillos de indias (los investigadores). Incluso si se le hiciese ver que los Mi-Go no están haciendo nada más que crearse su particular raza servidora mediante los híbridos, y no para beneficio de la humanidad como sostienen, McGrath seguirá sin creer tal cosa. Defenderá a sus amos hasta la muerte.

Cruel con los híbridos, les propina latigazos hasta subyugarlos, y les habla como si fueran animales idiotas. Considera a estas criaturas fracasos, pero en lugar de culparse ella misma por sus desgracias, les culpa a ellos por no convertirse en la especie que podrían ser. Es culpa de ellos el cómo son, no de McGrath.

McGrath siempre viste como un hombre, ataviada con ropas immaculadas, mayormente de color blanco, incluyendo camisas amplias, pantalones y botas de monta. Fuera suele llevar sombrero con mosquitera y un revólver y un látigo colgados del cinturón. Su piel es pálida y su pelo rojizo y corto. Se enfada con facilidad. Puede tratarse de una mujer, pero sus maneras son las de un hombre. Será necesaria una tirada de Descubrir o de Psicología para darse cuenta de este engaño.



**DR. MILTON (EMMA) MCGRATH, 41 AÑOS,
AGENTE DE LOS MI-GO Y BIÓLOGA**

FUE 10 CON 11 TAM 9 INT 18 POD 9
DES 12 APA 8 EDU 21 COR 0 P.V. 10

Armas: Puñetazo 55% 1D3
Fusta 75% 1D3-1
Revólver .38 60% 1D10
Fusil .30-06 60% 2D6+3

Habilidades: Biología 80%, Descubrir 40%, Elocuencia 20%, Hablar francés 50%, Hablar inglés 99%, Hablar latín 25%, L/E francés 50%, L/E inglés 99%, L/E latín 25%, Medicina 80%, Mitos de Cthulhu 25%, Primeros auxilios 80%, Química 70%, Zoología 75%.

Hechizos: Contactar con un Mi-Go.

DR. MOREAU

“Mis criaturas le parecieron a usted, desde el primer momento, extrañas y misteriosas. Sin embargo, a mí, justo después de hacerlas, me parecen seres indiscutiblemente humanos. Luego, cuando los observo, esa convicción se desvanece. Primero un rasgo animal, luego otro, afloran a la superficie y me observan atentamente... Pero lo conseguiré. Cada vez que sumerjo a un ser vivo en las ardientes aguas del

dolor me digo: “Esta vez acabaré por completo con el animal, esta vez haré una criatura racional de mi propia invención”. Al fin y al cabo, ¿qué son diez años? El hombre lleva cien mil en la creación.”

—H. G. Wells, *La isla del Dr. Moreau*.

Conocimiento: Los investigadores londinenses o con un trasfondo médico, podrían relacionar el nombre de Moreau con un infame cirujano de Londres, que llevó a cabo una serie de experimentos horribles con animales a inicios de la década de 1870. Desapareció algunos años más tarde, poco después de ser expulsado.

Conocimiento interno: Los historiadores o médicos que vivan en Londres pueden saber que los experimentos de Moreau eran tan horribles y bárbaros que éste fue marginado por la comunidad científica de su época. Mediante la cirugía pretendía crear especímenes mejores - perfectos- de las criaturas terrenales.

Argumento: La historia de Moreau ha sido descrita en la introducción. Cuando se le devolvió la vida y se le entregó un cuerpo robótico, creyó al principio que los Mi-Go eran una raza interestelar que planeaba ayudar a los humanos a transformarse en seres superiores, que se unirían a sus amigos interestelares y juntos colonizarían las estrellas. Los Mi-Go querían que Moreau creyese eso, pero después

de un tiempo éste empezó a darse cuenta de que los Mi-Go sólo querían a los humanos para dos cosas: para experimentar y como servidores.

Durante sus años de servidumbre Moreau se dio cuenta de lo incorrecto de su proceder, y comenzó a reformarse a pesar de su trastocada salud mental y a su cuerpo no humano. Se vio reflejado a sí mismo en los Mi-Go, llegando a odiarlos y a odiarse a sí mismo. Inicialmente intentó modificar a los híbridos para luchar contra las criaturas, pero cuando los hongos descubrieron sus planes intentaron matarle. Creían haber acabado con él, pero no saben que vive en el norte de la isla, prosiguiendo con sus experimentos con híbridos, con la idea de que se vuelvan contra sus amos. Recientemente llegó a la conclusión de que tal objetivo era imposible, porque los Mi-Go eran demasiado poderosos e inteligentes comparados con los humanos, así que se dio por vencido.

Su objetivo final ahora es morir, pero es incapaz de hacerlo, porque su programación no le permite cumplir ese deseo. Pretende hacerse con la vara de control de los Mi-Go y con ella desactivar sus parámetros de “*auto preservación*”. Luego planea suicidarse del modo más destructivo posible, y si se lleva por delante a McGrath y Boren en el proceso, mejor que mejor.

De todas las personas de la isla, Moreau es, potencialmente hablando, el aliado de más ayuda para los investigadores. Sabe que fue él quien empezó todo este lío, pero ochenta años de vida y de no vida le han hecho ver lo erróneo de su actuar. También es el personaje que mejor entiende los planes de los Mi-Go. Sin embargo, unirse a Moreau requiere de confianza por ambas partes. Si en algún momento cree que será traicionado o esclavizado por los investigadores (sobre todo si se hacen con la vara de control), les matará lo antes posible. Además, a menos que los investigadores cuenten con las habilidades científicas adecuadas, Moreau ofrece la única alternativa viable para preparar la Fórmula 86. Tras haber rescatado a Sarah y hacer algo bueno por fin, ahora mira por ella, así que si ésta se une a los investigadores, Moreau será más susceptible a colaborar con ellos.

Todo lo que queda de este hombre es un cuerpo ennegrecido y quemado, un cadáver momificado con huesos oscurecidos y unas costillas que se marcan claramente bajo la escasa piel, músculos y grasa. Envueltos como una enredadera alrededor de su cuerpo, hay varillas orgánicas de color azul-verde, válvulas, cables y pistones que forman una especie de armazón enrejado que le da a Moreau vida y movilidad. Extraños fluidos se bombean por los tubos transparentes mientras que los accesorios de audio, visión y habla, parecidos a los de los cilindros para cerebros de los Mi-Go, remplazan a oídos, ojos y boca. Parte robot, parte zombi y parte engendro alienígena, Moreau es un horror ante los ojos de cualquiera.

Los investigadores que hayan visto los recambios y el control remoto en el laboratorio de McGrath, se darán cuenta de forma inmediata de la conexión entre ambos.

Cuando Moreau habla, su voz es modulada y antinatural, no expresando ningún tipo de emoción.

DOCTOR MOREAU, MÁS DE 80 AÑOS, ROBOT NO MUERTO

FUE 35 CON 17 TAM 25 INT 18 POD 1
DES 16 APA 1 EDU 21 COR 5 P.V. 21

Armas: Pinza 65% 1D8+3D6 o Presa

Habilidades: Biología 90%, Descubrir 40%, Electricidad 50%, Elocuencia 20%, Escuchar 50%, Hablar alemán 25%, Hablar español 25%, Hablar francés 65%, Hablar inglés 90%, Hablar latín 40%, L/E alemán 25%, L/E español 25%, L/E francés 65%, L/E inglés 90%, L/E latín 40%, Mecánica 40%, Medicina 85%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 40%, Primeros auxilios 85%, Química 80%, Saltar 65%, Tregar 65%, Zoología 75%.

Armadura: 5 puntos de armazón cibernético. Solamente recibe 1 punto de daño de aquellas armas capaces de empalar.

Pérdida de COR: 1/1D8.

EJEMPLOS DE HÍBRIDOS

La siguiente lista presenta a algunos de los híbridos con los que los investigadores podrían toparse mientras exploran la isla Noble. Algunos, como Hampstead y Charleston, tienen un papel importante en el escenario. Otros como Chatter y Velam representan opciones, oportunidades e incluso peligros. Para encuentros con otros híbridos utilícense las características medias y elíjase uno o dos ataques, según viene en el apartado “Nueva Criatura” (se pueden reutilizar según sea necesario).

CHARLESTON, HÍBRIDO JAGUAR-LOBO

Cual perro fiel, Charleston siempre va al lado de Boren, dispuesto a matar por su amo. Aunque se trata de una criatura feroz y de uno de los híbridos más poderosos en la isla, no es muy listo y se le puede convencer fácilmente de que algo es cierto cuando no lo es. Boren le trata con dureza, pero aquellos investigadores que le demuestren bondad, descubrirán que sus esfuerzos son en vano, porque es extremadamente leal a su brutal amo.

FUE 28 CON 18 TAM 18 INT 7 POD 9
DES 24 P.V. 18

Movimiento: 12.

Armas: Mordisco 40% 1D6
Garra 50% 1D6+2D6

Armadura: 1 punto de pelaje.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 40%, Hablar español 30%, Hablar inglés 20%, Ocultarse 40%, Saltar 80%, Seguir rastros 70%, Tregar 50%.

CHATTER, HÍBRIDO DE ZORRO

Esta criatura diminuta es tímida y parece confusa. Recuerda parte de su pasado como marinero maorí, pero dichos recuerdos le resultan dolorosos por lo que evita pensar en ellos. Recientemente lo pillaron robando víveres en la guarida de Hampstead, y ahora es una presa legítima para demás híbridos de la isla. Si los investigadores rescatan o ayudan a esta criatura introvertida, encontrarán en ella a un aliado que puede mostrarles la mayoría de los sitios de la isla, incluyendo la guarida del “fantasma de metal”, Moreau.

FUE 12 CON 10 TAM 7 INT 9 POD 10
DES 19 P.V. 9

Movimiento: 9.

Armas: Mordisco 30% 1D4
Garra 30% 1D6

Armadura: 1 punto de pelaje.

Habilidades: Descubrir 30%, Discreción 30%, Hablar inglés 40%, Hablar maorí 40%, Ocultarse 50%, Seguir rastros 30%.

CHIN-SEE, HÍBRIDO BABUINO-JABALÍ

Anteriormente un marinero chino, Chin-see conserva más rasgos humanos que el resto de híbridos, a pesar de que su cara parece un cruce entre babuino y jabalí y de que su cuerpo está cubierto de un pelaje grueso. Se trata de uno de los híbridos que adora a Cthulhu y sigue a Hampstead. Su rasgo más chocante es su mano izquierda, que pertenece a otro ser humano. Una tirada de Descubrir, combinada con una de Idea, identificará la mano como perteneciente a Boren: un exitoso trasplante hecho años atrás. La mano derecha y los pies son claramente pezuñas.

FUE 15 CON 12 TAM 13 INT 10 POD 8
DES 16 P.V. 13

Movimiento: 8.

Armas: Puñetazo 40% 1D3+1D4
Pezuña 30% 1D6+1D4
Cornada 20% 1D8+1D4

Habilidades: Descubrir 60%, Hablar inglés 15%, Hablar mandarín 30%, Ocultarse 30%, Seguir rastros 40%.

HAMPSTEAD, HÍBRIDO LEÓN-CARNERO

Hampstead es quien dirige a los híbridos seguidores de Cthulhu. Imponente tanto físicamente como por su personalidad, es un salvaje con mayúsculas. Se ve a sí mismo como una especie de dios para los híbridos. Aquellos que no le caen en gracia o que hablan mal de él, son asesinados y devorados. Pasa la mayor parte del tiempo en la cueva de los híbridos junto a su harén de híbridas, y allí lo que hace sobre todo es dormir. Cuando habla, se refiere a sí mismo en tercera persona. La única manera en la que los investigadores pueden parecer de utilizad a Hampstead es convenciéndole de que pueden

conseguirle armas de fuego, u otras armas apropiadas para matar a McGrath. No cabe duda de que después intentará matar a quienes le han ayudado, porque no quiere que nadie más listo que él cuestione su liderazgo posteriormente.

FUE 30 CON 20 TAM 20 INT 11 POD 14
DES 22 P.V. 20

Movimiento: 10.

Armas: Mordisco 40% 1D8
Embestida 20% 1D6+2D6
Garra 50% 1D6+2D6

Armadura: 3 puntos de pelaje.

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 80%, Hablar español 10%, Hablar inglés 30%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 60%, Saltar 50%, Seguir rastros 60%.

Hechizos: Contactar con Cthulhu.

RUMBLE, HÍBRIDO CERDO-JIRAFÁ

Parece un cerdo con los cuernos y la textura de la piel de una jirafa. Este híbrido fue una vez Martin, el marido de Sarah. Aquellos investigadores que hayan visto la fotografía de Martin en el ‘*The midsummer night*’ y que superen sendas tiradas de Descubrir e Idea, podrán identificarlo. Rumble no recuerda nada de su pasado, excepto que ha perdido algo muy importante en su vida, y desea encontrarlo, aunque no sabe dónde lo ha perdido.

Al no estar en el grupo de Hampstead, Rumble vive solo, deambulando por la isla. Se mostrará amistoso con los investigadores si éstos no le atacan, y puede guiarles a varias localizaciones de la isla si le ofrecen alimento. Si se encuentra con Sarah, se pondrá furioso y empezará a matar a todo el que pueda, para después salir corriendo hacia la jungla y volver a estar solo. Se trata de una figura trágica.

FUE 26 CON 14 TAM 20 INT 7 POD 14
DES 13 P.V. 17

Movimiento: 8.

Armas: Mordisco 30% 1D4
Coz 40 1D6+2D6

Armadura: 1 punto de pelaje.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 40%, Hablar inglés 40%, Ocultarse 80%, Orientación 50%, Seguir rastros 40%.

SINBAD, HÍBRIDO DE RINOCERONTE

Este híbrido de rinoceronte no es de los que siguen a Hampstead, sino que es el líder de un grupo de matones afincado en el extremo sur de la isla. Suelen ayudar a Boren a capturar tripulantes y pasajeros de los barcos. Como recompensa se les permite quedarse con uno o dos prisioneros para devorarlos.

FUE 20 CON 14 TAM 18 INT 9 POD 12
DES 11 P.V. 16

El retorno del Doctor Moreau – David Conyers

Movimiento: 8.

Armas: Coz 50% 1D6+1D6
Cornada 20% 1D10+1D6

Armadura: 3 puntos de piel dura.

Habilidades: Descubrir 30%, Hablar español 20%, Nadar 20%, Tregar 30%.

TAR-SHAN, HÍBRIDO GORILA-TAPIR

Esta monstruosidad semejante a un simio con cara de tapir, es el guardaespaldas y asesino personal de Hampstead. Cuando está en la cueva de los híbridos actúa como “el guardián de la puerta” determinando quién puede pasar y quién no a sus oscuros confines. Cuando está fuera por la isla es “el mensajero,” llevando la muerte a quienes se oponen al reinado de Hampstead. No es muy brillante, pero sí muy leal a Hampstead, quien le ha permitido tener su propia compañera.

FUE 26 CON 21 TAM 18 INT 6 POD 13
DES 16 P.V. 20

Movimiento: 8.

Armas: Puñetazo 45% 1D4+1D6
Palo 25% 1D6+1D6

Armadura: 1 punto de pelaje.

Habilidades: Descubrir 50%, Hablar inglés 20%, Seguir rastros 60%, Tregar 40%.

VELMA, HÍBRIDA GATO-LLAMA

Uno de los híbridos más inteligentes y de mayor apariencia humana de la isla. Velma fue adoptada por McGrath y empleada como doncella en la casa, encargándose de todas las tareas domésticas como cocinar y limpiar. McGrath intentó hacerle vestir ropa, pero siempre la destrozaba, desgarrándola hasta hacerla jirones. Duerme debajo de la casa por la noche, y tiene miedo de Charleston, quien suele violarla. Los investigadores que actúen en su ayuda ganan una amiga, pero su memoria es muy volátil y olvida a sus amistades en cuestión de horas. Sabe lo de las luces raras en el laboratorio de McGrath, que se aparecen bien entrada la noche, pero le aterroriza acercarse demasiado.

FUE 14 CON 16 TAM 11 INT 10 POD 15
DES 21 P.V. 14



Movimiento: 9.

Armas: Mordisco 30% 1D3
Garra 30% 1D4+1D4

Habilidades: Descubrir 80%, Hablar inglés 50%, Seguir rastros 70%, Preparar 80%.

NUEVA CRIATURA

HÍBRIDOS DE MOREAU (RAZA SERVIDORA MENOR)

“Otro rasgo evidente de su deformidad se encontraba en las caras, mayoritariamente prognatas, con malformaciones en las orejas, la nariz grande y prominente, el pelo muy abundante o erizado y los ojos de un color extraño o desplazados. Ninguno de ellos podía reír, aunque el Hombre Mono emitía una especie de chillido, como una risa ahogada. Aparte de estas características generales, sus cabezas poco tenían en común; cada cual conservaba las cualidades propias de su especie: el sello humano deformaba al leopardo, el buey, el cerdo o cualquier otro animal empleado para modelar a la criatura, pero no lograba disimularlo. También sus voces eran extremadamente variadas. Todos tenían las manos malformadas, y aunque algunas me sorprendieron por su inesperada apariencia humana, a casi todas les faltaba algún dedo, eran imperfectas en las uñas y carecían de cualquier sensibilidad táctil.”

—H. G. Wells, *La isla del Dr. Moreau*.

Creados mediante la ciencia de la cirugía, la vivisección y por último, la ingeniería genética, los híbridos de Moreau son una mezcla de animales transformados a una forma más humana, o humanos cuyo código genético ha sido alterado para adquirir atributos bestiales. Casi siempre, la transformación de humano a animal provoca la pérdida permanente de la capacidad de razonar y el deterioro a largo plazo de la memoria. La mayoría son figuras trágicas, en la encrucijada entre sucumbir a sus instintos animales y comportarse como criaturas guiadas por la razón y las emociones. Muchos, en su confusión, se han hecho seguidores de Cthulhu y sus acólitos.

Los híbridos se encuentran en la isla Noble, lejos de la costa sudamericana, en el océano Pacífico. Puede que se hayan llevado otros híbridos a otras partes del mundo para su experimentación y estudio.

Los híbridos conocidos son casi exclusivamente mamíferos, combinaciones de entre uno y tres animales en cada creación. Las especies utilizadas incluyen babuino, toro, gato, guepardo, chimpancé, perro, elefante, zorro, jirafa, gorila, caballo, león, llama, jaguar, cerdo, carnero, rinoceronte, tapir, perezoso, jabalí, lobo y muchos otros cruces.

Ataques: Todos los híbridos de Moreau pueden atacar de una forma u otra. Muchos cuentan con ataques especiales basados en el animal o animales de los que proceden.

HÍBRIDOS DE MOREAU, SERES BESTIALES

Característica	Tirada	Media
FUE	5D6	17-18
CON	4D6	14
TAM	3D6+3	13-14
INT	2D6	7
POD	3D6+3	10-11
DES	3D6+6	16-17
P.V.		15

Movimiento: 8.

Armas: Mordisco (gato) 35% 1D4

Mordisco (guepardo, león y jaguar) 40% 1D8

Mordisco (lobo y perro) 40% 1D6

Mordisco (caballo) 30% 1D4

Garra (gato, guepardo, león, jaguar, perro, perezosos y lobo) 40% 1D6+BD

Palo (babuino, chimpancé y gorila) 25% 1D6+BD

Puñetazo (babuino, chimpancé y gorila) 45% 1D4+BD

Embostida (toro) 35% 2D6+BD

Embostida (morueco) 25% 1D6+BD

Coz (toro, morueco, caballo, llama, y jirafa) 20% 1D6+BD

Pezuña (cerdo y tapir) 20% 1D6+BD

Cornada (rinoceronte) 25% 1D10+BD

Cornada (elefante y jabalí) 1D8+BD

Armadura: 0-3 puntos de pelaje dependiendo de la especie.

Pérdida de COR: 0/1D6.

LOS HONGOS DE YUGGOTH

Durante mucho tiempo los Mi-Go, los hongos de Yuggoth, han querido comprender a la humanidad. Ahora que los humanos están avanzados tecnológicamente, parece que Cthulhu y los Primigenios pronto retornarán, los destruirán como especie de una vez por todas. Hasta entonces, los Mi-Go quieren estudiar y usar a los humanos todo lo que puedan, y en el caso de la isla de Moreau, pretenden crear una raza servidora humana.

Sin embargo, no fue esto lo que le contaron a Moreau ni a McGrath más tarde. En lugar de ello les ofrecieron sus avances como un medio para que los humanos alcanzasen su potencial en cuerpos nuevos y mejores, equipándoles para sobrevivir a los rigores del viaje espacial y para la colonización de mundos interestelares. Moreau se dio cuenta de sus intenciones y se volvió contra ellos, McGrath permanece ciega ante la verdad.

Z'AK'LUS

Este hongo es un científico de Yuggoth encargado de asistir a McGrath en sus experimentos. Visita la isla cada dos o tres días a través del portal, y no se aventura más allá del laboratorio. Puede traer a McGrath casi todas las herramientas y servicios que ella precise, incluyendo más

armas, al cabo de 1D2+1 días. Si la situación en la isla Noble se deteriora, y los Mi-Go no pueden seguir controlando a McGrath, Z'ak'lus enviará a cinco Mi-Go para enfrentarse al problema. Podrían ser enviados para deshacerse de los investigadores.



Z'AK'LUS, MI-GO CIENTÍFICO

FUE 12 CON 14 TAM 10 INT 16 POD 15
DES 16 P.V. 12

Movimiento: 7/9 volando.

Armas: Pinzas 30% 1D6+Presa

Armadura: Ninguna, pero su cuerpo extraterrestre hace que todas las armas capaces de empalar le causen el mínimo daño posible.

Habilidades: Biología 90%, Electricidad 95%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Hablar inglés 50%, L/E inglés 50%, Medicina 95%, Mitos de Cthulhu 80%, Química 90%.

Hechizos: Contactar con un Mi-Go, Crear portal, Consunción, C/A a un Vagabundo dimensional.

Pérdida de COR: 0/1D6.

5 MI-GO ARMADOS

	#1	#2	#3	#4	#5
FUE	16	12	13	10	15
CON	13	17	11	9	11
TAM	12	10	8	14	12
INT	16	12	13	15	10
POD	15	10	9	12	11
DES	19	21	10	14	15
P.V.	13	14	10	12	12
M.D.	+1D4				+1D4

Movimiento: 7/9 volando.

Armas: Pinzas 35% 1D6+MD+Presa
Proyector de niebla 55% 1D10

Armadura: Las bio-armaduras les protegen contra todo daño ordinario hasta 8 puntos, pero no protegen contra los empalamientos. Todas las armas capaces de empalar les causan el mínimo daño posible.

Habilidades: Escuchar 50%, Esquivar 35%.

Hechizos (#1): Maldición de Azathoth, Consunción.

Pérdida de COR: 0/1D6.

DIRIGIENDO EL ESCENARIO

El retorno del Dr. Moreau no se presenta como un escenario de investigación, sino como una descripción detallada de un entorno cerrado en el que se encuentran los investigadores. Qué, cómo y por qué hacen lo que hacen en la isla Noble queda abierto, porque antes de su llegada se ha creado un equilibrio entre los habitantes. Posiblemente los investigadores sean quienes cambien todo esto.

Boren es astuto y poco comunicativo, y no tiene grandes perspectivas. Puede ser el primer habitante con el que se topen los investigadores cuando él y sus hordas de híbridos asalten su barco para capturarles. Normalmente finge ir a la deriva en su fueraborda. Sus híbridos, dirigidos por Sinbad, se esconden debajo de unas lonas hasta el momento del abordaje. Entonces atacan en masa. A Sinbad y su grupo se les paga con algunas muertes. El resto es llevado a McGrath para experimentar, y los encarcelan inmediatamente en las celdas.

Si los investigadores llegan a la isla de motu propio, McGrath les tratará cordialmente, pidiéndoles noticias del mundo, y tal vez explicándoles algo acerca de los híbridos, aunque no tardará en drogarles y encerrarles para su siguiente ronda de experimentos. Quizás los investigadores lleguen inconscientes, prácticamente ahogados y sean drogados con la Fórmula 18, o se les suministrará con la comida. Hasta que tomen la droga, McGrath les trata con respeto, aparentando ser una alidada.

Sarah se mostrará fría y distante al principio, sabedora de que el destino de los investigadores está sellado y que están condenados. Solamente si pueden ganarse su confianza, y combinan fuerza aparente y éxitos al enfrentarse a Boren y McGrath, Sarah se unirá a ellos. Sabe de la existencia de Moreau, y podría ayudar a los investigadores a localizar la misteriosa morada de este individuo.

Los híbridos de Hempstead serán unos aliados indignos de confianza o bien enemigos jurados. Hampstead sabe que es posible que haya armas de fuego en los restos del *'The midsummer night'* y podría "marcar" a los investigadores como de su propiedad si éstos cooperan en la obtención de armas para él. Con ellas, contará con la suficiente valentía como para enfrentarse a McGrath, y después matar a todos los humanos presentes en la isla. Hasta podría atacar directamente el complejo.

Moreau es el mayor enigma de la isla. A pesar de tratarse de una creación artificial de los Mi-Go, ha conservado la suficiente humanidad como para saber que tiene que reparar sus errores. Es la mejor baza de la que disponen los investigadores para recuperar sus formas humanas, pero su ayuda tiene un precio: matar a McGrath y Boren y destruir toda posibilidad de una experimentación futura. También quiere poner fin a su vida, así que debería haber mucha negociación entre él y los investigadores antes de que se forme una alianza.

ARMAMENTO MI-GO

PROYECTOR DE NIEBLA

Un racimo de tubos de metal retorcido, que proyecta un cono de niebla helada en una nube espesa de unos tres metros de diámetro. Parece niebla inusualmente espesa y es intensamente fría. Causa 1D10 puntos de daño por asalto de exposición, menos 1 punto si la víctima va vestida con ropa cálida o 3 puntos si se trata de ropa gruesa como la utilizada en el Ártico. Ocultarse dentro de un coche proporciona 4 puntos de protección, pero la niebla congela el motor de un automóvil, esté parado o en marcha, clavándolo de forma que no puede arrancar. La proyección del arma puede ser mantenida y por lo general los Mi-Go lanzan la niebla sobre un blanco varios asaltos seguidos para asegurarse de la muerte de los humanos que no vayan protegidos.

Un investigador puede imaginarse cómo utilizar esta arma con una tirada de Idea. La probabilidad básica del arma es de un 25% y dado que la niebla viaja mucho más lentamente que una bala, los investigadores que hayan visto a los proyectores de niebla en acción y que tengan libertad de movimientos pueden esquivarla con una tirada de DESx3 o INTx3. Las armas llevan carga suficiente para veinte disparos, cada uno de los cuales puede durar un asalto de combate completo.

BIO ARMADURA

En situaciones peligrosas los Mi-Go llevan típicamente estas redes de lógamo verde semiluminoso, que les proporcionan 8 puntos de armadura contra golpes, llamas, etc., pero no contra ataques empaladores. Ahora bien, a causa de la composición extraterrestre de su cuerpo, los Mi-Go sólo sufren el mínimo daño posible de los Empalamientos.

Por último están los hongos de Yuggoth, que quieren mantener el control de la isla a toda costa. No se revelarán de forma directa, pero cuanto lo hagan actuarán con rapidez, destruyendo a aquellos perpetradores que trajeron el caos a su investigación científica tan cuidadosamente orquestada.

Al final de la aventura, aquellos investigadores que iniciasen su transformación en híbrido y se las arreglasen para recuperar su forma humana, ganan 1D10 puntos de COR. Además ganarán 1D2 puntos por matar a Boren, McGrath, Hampstead o Moreau, o si acaban deshaciéndose de ellos de otro forma. Ayudar a morir a Moreau les otorga 1D3 puntos más, mientras que destruir los laboratorios y cualquier posibilidad de proseguir los experimentos les otorga otros 1D3 puntos. Los Mi-Go son otro factor; si se les mata y el portal a Yuggoth queda desactivado, los investigadores obtienen 1D6 puntos más de Cordura.

Antes de que finalice El retorno del Dr. Moreau, tendrá lugar un gran conflicto en la isla Noble. ¿Podrán los investigadores seguir con vida y conservar su humanidad? Sólo el Guardián y los jugadores pueden responder a esa pregunta. ¡Buena suerte y que lo disfrutes!

La llamada de CTHULHU

PRÓXIMAMENTE EN ESPAÑOL:

Espejito, espejito (*Mirror, Mirror –The Unspeakable Oath XIII-*)
En manos del dios viviente (*Hands of the Living God -The Unspeakable Oath XIII-*)
Los archivos de Umbrella (*The Umbrella Files*)
El utatti asfet (*Utatti Asfet*)
En tu puerta (*At Your Door*)
Antología (*White Dwarf*)

*"Suya es la casa del dolor."
"Suya es la mano que crea."
"Suya es la mano que hiere."
"Suya es la mano que cura."*

—H. G. Wells, *La isla del
Doctor Moreau*

EXPERIMENTOS SECRETOS EN LA ISLA DE LAS ALMAS PERDIDAS

La isla del Doctor Moreau de H. G. Wells encuentra a "El susurrador en la oscuridad" de H. P. Lovecraft. Cerca del ecuador, en la parte oriental del océano Pacífico yace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más.



Yog-Sothoth.com
Devotos de La llamada de Cthulhu

<http://www.yog-sothoth.com>
<http://www.davidconyers.com>
<http://www.stevengilberts.com>