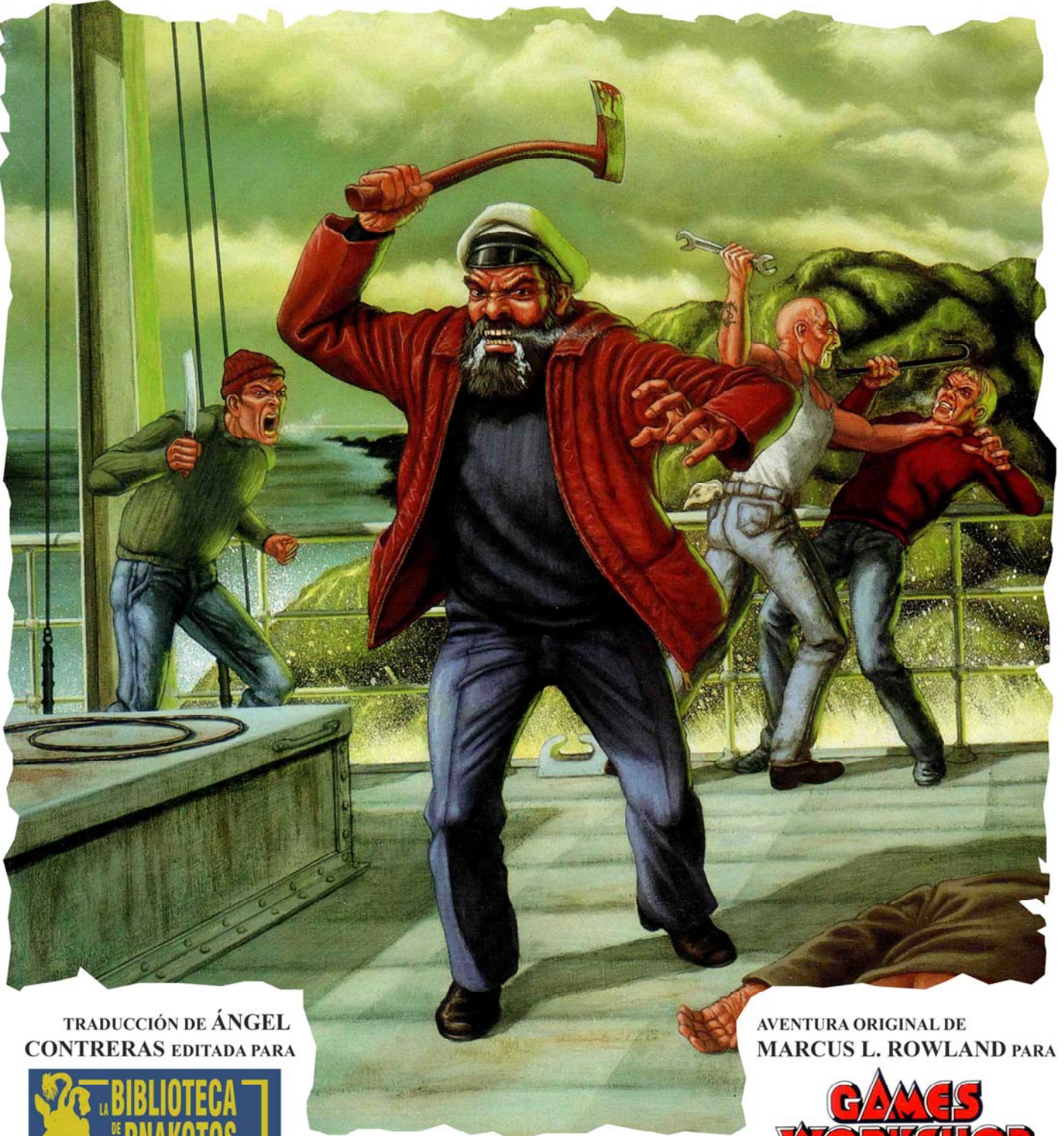


EL RASTRO DE LA REPUGNANTE

BABA



TRADUCCIÓN DE ÁNGEL
CONTRERAS EDITADA PARA



AVENTURA ORIGINAL DE
MARCUS L. ROWLAND PARA

**GAMES
WORKSHOP**

INTRODUCCIÓN PARA EL GUARDIÁN

Esta aventura fue originalmente desarrollada como parte de una campaña en época actual ambientada en diversas localizaciones del Reino Unido entre 1983 y 1985. Una pequeña sinopsis con ciertos detalles alterados u omitidos, apareció en el n° 43 de la revista *White Dwarf* (de Julio del 83) en el artículo “Cthulhu Now”. Bastante material de esta aventura modifica información que apareció en la primera parte del artículo, en el n° 42 de *White Dwarf* (Junio del 83).

El Guardián debería leer toda la aventura y enterarse bien de la trama antes de comenzar a dirigirla. Al final de la aventura se proporcionan las pistas que encuentran los investigadores para que puedan ser entregadas a sus jugadores.

(N. del R.: A continuación se daba en el original una serie de habilidades nuevas o modificadas para época actual. Sin embargo, ha llovido bastante desde su publicación, momento en el que aún no se habían hecho ambientaciones oficiales para La Llamada de Cthulhu en época actual. Puesto que hoy en día esta lista no tendría validez, la he omitido.)

Uso en campañas ambientadas en los años 20

Aunque esta aventura pierde bastante tono en una adaptación para los años 20, los cambios de importancia que se requieren para una campaña son pocos. Se desarrolla cerca de las Islas Malvinas, tras los conflictos de 1982, y sería posible retroceder en el tiempo hasta el periodo inmediatamente posterior a la I Guerra Mundial, en la que también hubo combates en la zona. Las principales diferencias son los cambios pertinentes en el equipo (los zoólogos no llevarán un helicóptero, ni ordenadores, ni un globo aerostático, ni videocámaras o grabadoras de audio) y el objetivo será distinto. Los exploradores estarán potencialmente más interesados en encontrarle una utilidad comercial a la explotación de los recursos de la isla (como carbón, o pieles), o en el caso de una exploración puramente científica, conservarlos.

Esta embarcación no podría tener un motor diesel, más bien sería un velero, o más probablemente un vapor. El radar y otros mecanismos modernos de navegación no estarían presentes. Ninguna expedición de rescate aparecerá en caso de problemas, ya que es más que probable que el barco ni siquiera disponga de equipo radiotransmisor.

La expedición de Hamilton a Isla Grifón podría ser reubicada a finales del XIX, y el diario tendría que ser alterado convenientemente, con sus sucesos acaecidos durante la I Guerra Mundial. El “malo” del escenario actual deberá ser sustituido por su abuelo, Arthur Hoskins, ansioso por encontrar el tesoro que según él aguardaba en Isla Grifón, y usarlo para fundar una nueva secta en Sudamérica. Hoskins se parecería mucho a su nieto, alguien que ralla en la psicopatía y que matará a cualquiera que se cruce en su camino.

Bibliografía

Los relatos listados a continuación sirvieron de inspiración para esta aventura, y se recomiendan al Guardián que quiera leer cosas relacionadas con la aventura, ya sea antes o después de dirigirla.

HP Lovecraft	En las Montañas de la Locura	John McDonald	<i>The Green Ripper</i>
John Brunner	<i>The Auriga Madness</i>	John Sladek	Los Nuevos Apócrifos
Dr. Chris Evans	<i>Cults of Unreason</i>	Colin Wilson	El Regreso de los Lloigor
Fritz Leiber	Nuestra Señora de las Tinieblas		

Me gustaría agradecer a Chaosium Inc. sus recomendaciones tanto con éste como con otro material, en particular con la simplificación de bastantes habilidades para los años 80 que yo había complicado en demasía, y en sugerir unas cuantas reglas que a mi nunca se me habrían ocurrido.

- Marcus L. Rowland, Verano de 1985

SOBRE ESTA TRADUCCIÓN



Los hispano-parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% del material oficial para *La Llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas. *Games Workshop* es una de esas editoriales que para nosotros son desconocidas y cuyas publicaciones para el juego permanecen inéditas en español, y “El Rastro de la Repugnante Baba” (*Trail of the Loathsome Slime*, a la izquierda tienes una miniatura de su portada original) es uno de sus suplementos. Esta curiosa aventura, publicada en 1985, se ambientó en la época actual mucho antes de que existiera una ambientación oficial. Su autor fue Marcus L. Rowland; de las ilustraciones, incluyendo la de portada, se encargó Brian Williams, y los planos y mapas son de Brian Cumming.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Inforol* Ángel Contreras para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaba la traducción, ya sólo había que pulirla. A partir de ese texto inicial (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he reconstruido esta versión traducida que incorpora todo el material que había en el original, incluidos los mapas, las ilustraciones y las ayudas de juego, que he retocado para que muestren los textos en español.

En fin, ha dado trabajo pero creo que ha merecido la pena. Éste es el primero de la que espero sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- Tectokronos, Septiembre de 2007

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

A primeros de octubre, el investigador con el porcentaje más alto en Ocultismo recibe una llamada de teléfono de Russell Corey, un conocido clarividente americano de buena reputación con residencia en Londres. Corey ha escrito varios libros sobre Ciencias ocultas y fenómenos psíquicos, y ha demostrado ser una útil fuente de información sobre muchos temas en el pasado.

Durante la llamada Corey parece estar ocultando su acento, pero afirma haber encontrado algo que realmente hará “abrir los ojos” de los escépticos. Invita al investigador, y a cualquier colega “que sepa de este tipo de cosas” a visitarle en su apartamento esa noche donde les revelará todo.

Cuando los investigadores llegan hay tres coches de policía fuera del edificio, y unos camilleros están cargando un cuerpo envuelto dentro de la ambulancia. Corey está muerto...

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Hasta 1982, la Sociedad Británica de Preservación de Aves (SBPA) enviaba una expedición cada mes de marzo a Isla Grifón (N. del R.: *para los que no lo sepáis, el grifón belga o grifón de Bruselas es una raza de pequeños perros que antes se usaban para controlar la población de ratas y que hoy día son sólo animales de compañía*), a 557 millas náuticas (N. del R.: *1032 kilómetros*) al sur de las Islas Malvinas en la parte sur del Océano Atlántico. Estas expediciones fueron informando de la gradual recuperación del pingüino con cresta, una

especie sobre la cual no se conoce otro lugar de cría y reproducción, y cuya población estaba ya casi extinta en los 70 por culpa de la contaminación.

En 1982 el barco de la sociedad, el *Pionero Delta*, desapareció con seis científicos y diez marineros a bordo. La fecha estimada de llegada a la zona coincidió con fuertes tormentas, y con el estallido del conflicto anglo-argentino. Cuando la expedición desapareció sin dejar rastro, se supuso que el barco había sido hundido por las tormentas o por acción del enemigo.

Poco después de que la desaparición fuese anunciada, Corey comenzó a soñar con el barco. En sus sueños el barco estaba navegando hacia una isla, mientras que los tripulantes se mataban los unos a los otros. Otros sueños le dieron más detalles de la isla. Varios de los artículos de Corey han tratado acerca de la desaparición del *Pionero Delta*, y han provocado bastante aflicción entre las familias de los científicos desaparecidos y de otros miembros de la SBPA.

Recientemente Corey adquirió en una subasta el diario de Ernest St. Vincent Hamilton, un sectario adorador de Dagon que fue ejecutado (como sacrificio humano) en 1927. El diario está en clave, pero Corey utilizó un programa de ordenador para descifrarlo. En el diario de Hamilton se describe cómo a él y a sus seguidores se les ordenó enterrar un arcón sellado en una cueva de una isla sin nombre “al sur de las américas”. Menciona que otros arcones fueron ocultados, pero no dice nada de sus localizaciones, insinuando que sólo los líderes de la secta conocían todos los lugares. El diario no da la localización exacta del arcón, pero contiene suficiente información





como para permitir le a cualquiera que sepa por dónde empezar el dar con la cueva. Mientras Corey leía el diario se dio cuenta de que con toda probabilidad lo que se describía era Isla Grifón.

La secta de Hamilton no sobrevivió a los años 20, aunque unos cuantos de sus miembros escaparon del destino de sus líderes. Uno de ellos fue Arthur Hoskins, un marinero que acompañó a Hamilton en el viaje a Isla Grifón. Hoskins aguardaba a bordo del barco mientras Hamilton y varios sectarios ocultaban el arcón. Hamilton volvió solo, y no contó nada de la suerte de los otros sectarios. A Hoskins le asustaba hacerle cualquier tipo de pregunta, y nunca llegó a saber la localización exacta de la cueva. Como era un miembro menor de la secta, no se le confiaron hechizos para contactar con los Profundos ni con Padre Dagon. Cuando la secta fue destruida él desapareció. Más tarde, sin embargo, decidió intentar encontrar el arcón, recuperar el tesoro que él imaginaba contenía y fundar una nueva secta. Sin disponer de los recursos necesarios como para financiar una expedición privada, Hoskins se vio forzado a unirse a las misiones científicas de la región, a menudo persuadiendo a sus capitanes para ir a la isla a coger agua. Esto condujo al actual interés científico sobre los pingüinos indígenas de la isla. Hoskins murió en 1965, antes de lo cual le habló a su nieto, Arnold Rothman, de su pasado. Rothman también es un hombre de mar, aunque está más interesado en el dinero que en religiones alienantes. Decidió probar a encontrar el tesoro, y sirvió como segundo oficial en el *Pionero Delta* desde 1976 hasta 1981, empleando su tiempo libre en buscar el tesoro de Isla Grifón.

A finales de 1981 Rothman se rompió una pierna, y se encontraba en el hospital cuando el *Pionero Delta* desapareció. Dieciocho meses pasaron antes de que la SBPA pudiese convencer a sus inversores de financiar otro navío, el *Pionero Epsilon*. Rothman se unió a la tripulación, de nuevo como segundo oficial.

Rothman leyó recientemente un artículo de periódico en el que se mencionaba la adquisición de Corey del diario de Hamilton. Se enteró de que el diario cubría el periodo de la expedición de 1923, y decidió entrar a casa de Corey y robarlo. Desgraciadamente, Corey le pilló con las manos en la masa. Durante la pelea subsiguiente Rothman le apuñaló con una navaja, y se la dejó clavada. Después cogió el diario y la traducción de Corey, y huyó.

Ahora Rothman quiere usar esta información para encontrar el arcón y recuperar el tesoro, y después desviar el *Pionero Epsilon* a un puerto amistoso de Sudamérica. Un grave error en su plan es el hecho de que el arcón no contiene tesoro alguno, tan sólo artefactos de la secta. Por si fuera poco la cueva contiene dos terribles guardianes, shoggoths enviados por Padre Dagon. Los sectarios que acompañaron a Hamilton fueron sacrificados para convocarlos.

En julio de 1981 las tormentas derrumbaron una zona del precipicio en torno a las cuevas, permitiendo a los shoggoths deambular por la isla. Normalmente salen por la noche, y han matado a la mayoría de los pingüinos y otras aves que anidan en la isla. También destruyeron el *Pionero Delta*, que alcanzó la isla sano y salvo pero fue incapaz de informar a su base por culpa de un fallo en la transmisión de radio.

Hay otro problema que debe afrontar Rothman y todos los que le acompañen en el *Pionero Epsilon*: los sueños de Corey no eran visiones del pasado, sino precogniciones del futuro. El barco de sus sueños era el *Pionero Epsilon*, y la comida que cargarán en las Islas Malvinas estará contaminada con cornezuelo, un hongo que infecta el pan y libera una sustancia química similar al LSD que provoca una demencia violenta.

(Nota: Se ha escogido para esta aventura un intervalo concreto de 1983 a 1984 para evitar complicaciones adicionales, pero el Guardián debería ser libre de trasladarla a otro año si lo considera oportuno.)

FUENTES DE INFORMACIÓN

El piso de Corey

A los investigadores sin acreditaciones adecuadas les será difícil acceder al apartamento de Corey en la sexta planta. Las modernas técnicas de criminología hacen esencial que las habitaciones sean selladas hasta que todas las pistas relevantes hayan sido encontradas. Esto llevará 2D4+2 días. Después de tres semanas los efectos personales de Corey serán embalados y enviados a su familia en Estados Unidos.

Hasta que no hayan terminado con el piso la puerta permanecerá cerrada, abierta sólo cuando la policía y los científicos estén presentes. Sólo hay otras dos vías de entrada posibles: utilizar una cuerda para descolgarse desde el tejado o hacer una peligrosa aproximación por la cornisa de la ventana. Como la puerta del edificio es muy robusta y tiene portero automático no será fácil conseguir acceder al edificio.

Todos los documentos relevantes fueron robados por Rothman, quien ha tomado aquellos que necesita y quemado los demás. Las únicas pistas que quedan en el apartamento son dos disquetes mezclados con otros 27 en una caja cerca del PC de Corey. Uno tiene el texto del diario de Hamilton y otros archivos de texto. El otro contiene un programa, "CODEBREAK.BAS", con el que Corey descifró el texto original del diario. Entre todos los disquetes (incluyendo estos dos) hay otros 3D8 programas y archivos más, todos ellos con nombres extraños. Corey no fue metódico al etiquetar los disquetes, y lucen nombres en plan "fenómenos psíquicos - texto", "artículos de deporte" o "Cuentas '12"

Si los investigadores quieren revisar los disquetes necesitarán 180 minutos menos los puntos de Informática que tengan en minutos, para encontrar el texto del diario y el programa descriptador; éste tarda otros 25 minutos en reventar el código del diario de Hamilton, que no es especialmente complejo, durante lo cual hay que pasar una tirada de Informática. Finalmente, se podrá obtener una impresión del texto descifrado (*Ayuda 1*). Imprimir el diario, que abarca sucesos ocurridos durante cinco años, llevará una hora, aunque el tiempo se puede reducir con una tirada de Informática.

Lógicamente, usar el ordenador y la impresora durante tanto tiempo supone para los investigadores el riesgo de ser descubiertos. Por cada media hora que pasen en el apartamento tienen que hacer una tirada de Discreción; si alguno falla la policía llegará en 2D4 minutos, alertada por

EL DIARIO DE HAMILTON

Cinco pasajes del texto son especialmente relevantes para las pesquisas de los investigadores:

15 de noviembre de 1922

Convocado por los Mayores, y enterado de un nuevo objetivo. Tengo que conducir a diez de nuestros hermanos a una isla, al sur de las Américas, donde debemos depositar algunos de nuestros más preciados tesoros. Los rumores de muerte y el descubrimiento son descorazonadores, y es obvio que ésta es otra precaución contra tanto infortunio. A pesar de ello. D. ha ordenado este objetivo, y debe hacerse. No fallaremos.

27 de enero de 1923

Habiendo tomado pasaje en barco de vapor de Londres a Nueva York, tomamos tierra en Montevideo, ahora estamos navegando hasta nuestro destino final. He dirigido un pequeño sacrificio en la costa; el honrado fue un nativo, y no será olvidado. Hoskins ha estado aquí durante tres semanas, y organizó bien las cosas; el barco tiene una tripulación que no hace preguntas. Hoskins parece tenerlos bajo un control férreo. No será posible utilizarlos para el ritual final, más aún desde que carezco de las habilidades necesarias para asegurar un regreso a Montevideo. No creo acertado contarles a los demás de la necesidad de su sacrificio, y espero que lo acepten con la gratitud apropiada.

19 de febrero de 1923

Tras varios retrasos y el inclemente clima, hemos llegado a la isla. Hay abundante agua fresca, un puerto natural y comida en forma de gordas aves. Huelen y saben mal, pero llenan la barriga. La tripulación las mata y las mete en salmuera, como provisiones para el viaje de vuelta. Mañana saldremos en busca de la cueva, y llevaremos a cabo nuestro ritual.

20 de febrero de 1923

Mencioné la localización de la cueva, pero debo registrar su posición exacta para evitar errores cuando el arcón tenga que ser recuperado. En vista de nuestra latitud debo emplear métodos rudimentarios, preferibles a los cálculos con compás.

- 1. Trácese una línea desde la punta del cuerno de la zona más cercana a la charca.*
- 2. A mitad de esta línea, dirigirse al sur.*
- 3. Al encontrarse con los acantilados, ir al noreste durante doscientos metros.*

La entrada de la cueva se encuentra a veinte metros tierra adentro desde el borde del acantilado. Después de que el sacrificio fuese completado la cerré con rocas, que cubrí con tierra y plantas. Hay otra entrada por mar, la cual debería ser adecuada para que los Guardianes entren.

20 de marzo de 1923

Estamos de vuelta en Montevideo, y Hoskins se ha deshecho convenientemente de la tripulación y del velero. Incluso ahora, podemos ver el fuego ardiendo sobre el puerto. Hoskins va a coger un vapor sin escalas de vuelta a Liverpool, yo tengo que volver a Norteamérica y felicitar a nuestros compañeros en Innsmouth. Una conclusión con éxito de una empresa difícil y agotadora.

(Las indicaciones en la entrada del 20 de Febrero llevan a un punto en el SE de la costa de Isla Grifón, en el cuadrante O-21 del mapa de la isla.)

un vecino suspicaz. Otra opción sería hacerse con los disquetes y leerlos en un ordenador del mismo fabricante. Es un PC muy caro y moderno, que cuesta unas 1800 libras esterlinas (incluyendo la impresora). Los investigadores que ya tengan su propio PC podrían hacer una tirada de Suerte para ver si su ordenador es capaz de leer este tipo de disquetes. De lo contrario, se trata de otro modelo de ordenador más antiguo que no puede leerlos. Como alternativa se podría alquilar uno, o con una tirada de Charlatanería convencer a un vendedor para que le deje probar uno durante unas horas “para echar un vistazo antes de comprar uno”.

Si los investigadores son sorprendidos en el piso serán arrestados y considerados como sospechosos del asesinato. Estarán bajo arresto o bajo fuerte vigilancia policial incluso hasta después de que el *Pionero Epsilon* se haya hecho a la mar.

PSÍQUICO OFRECE UNA NUEVA PISTA SOBRE LOS ECOLOGISTAS DESAPARECIDOS

El experto psíquico Russell Corey ha anunciado que ha resuelto el misterio del *Pionero Delta*, el barco de investigación que desapareció durante el comienzo de las hostilidades en las Malvinas. El *Pionero Delta* pertenecía a la Sociedad Británica de Protección de Aves (SBPA), y desapareció en día en que las primeras tropas argentinas invadieron el sur de Georgia. Dieciséis científicos y la tripulación desaparecieron junto con el barco.

Los científicos iban a estudiar las raras especies de ave encontradas en Isla Grifón, a 1000 kilómetros de las Malvinas, pero aparentemente jamás llegaron a la isla. Su fecha estimada de llegada se correspondía con las tormentas y el inicio del conflicto. Hasta ahora se ha asumido que el barco fue hundido por las tormentas o por acciones enemigas. Sin embargo, la Marina Real ha sido incapaz de encontrar cualquier rastro del naufragio, y el gobernador de Argentina en Buenos Aires ha negado todo conocimiento sobre su destino.

El psíquico experto Russell Corey reivindica ahora que el barco encontró su fin “muy cerca” de la isla. En una entrevista ayer con el Sr. Corey éste dijo:

“Me he sentido inquieto por este tema desde que oí hablar del misterio. He tenido sueños en los cuales me encontraba en la cubierta, observando cómo los pasajeros y la tripulación se mataban los unos a los otros, mientras la corriente los dirigía hacia una línea de acantilados. En otro sueño me encontraba sobre un acantilado, mirando hacia el interior de la bahía y observando cómo el barco se hundía.

“He estudiado los mapas de Isla Grifón desde que estos sueños comenzaron, y todos parecen ajustarse a los mismos. La bahía tiene la misma forma que un puerto natural en la isla, y los acantilados tienen la misma altura que en mis sueños. Creo que algo espantoso le ocurrió al barco, y que está en algún lugar bajo las aguas de la bahía”.

Hoy, el portavoz de la SBPA Meter Hastings dijo: “Ésta no es la primera vez que el Sr. Corey ha hecho este tipo de declaraciones. Creo que esta tontería afectará seriamente a nuestro trabajo. Intentamos enviar otro barco a la isla en enero próximo, y la publicidad causada por sus estúpidas declaraciones ha provocado que muchos científicos se retiren, así como la aflicción de las familias de los científicos y los tripulantes perdidos. Espero que este imbécil se sienta satisfecho con lo que ha hecho”.

- *The Daily Chronicle*, 16 de Julio de 1983

RÉCORD EN LA PUJA DE LIBROS DE OCULTISMO

Nuevos *records* se dieron lugar en la venta de la semana pasada de libros sobre ocultismo en la sala de audiciones de Sackville. Esta venta anual normalmente atrae a una pequeña multitud, y comparativamente baja en el nivel de pujas, pero este año vimos enérgicas pujas por muchos objetos extraños. Una edición de 1916 del *Necronomicón*, en una edición limitada publicada por Crowley, vendida por 350.000\$ por teléfono a un pujador de Nueva York, superando las pujas de la Biblioteca de Londres y muchos especuladores. Se cree que ha sido adquirido por un coleccionista privado.

La sorpresa del día fue la venta del Diario de Ernest St. Vincent Hamilton, un satánico que fue ejecutado por asesinato en 1927. El diario, que cubre los años entre 1920 y 1925, se esperaba vender aproximadamente por 100\$. Sorprendentemente las enérgicas pujas elevaron este objeto hasta los 740\$, pagados por el Sr. Russell Corey, americano conocido por ser un experto psíquico. “Los demás pujadores sólo lo querían para colecciones privadas y museos, pero estoy muy seguro de que contiene algo de verdadera importancia para la investigación psíquica. Cuando vi este objeto en el catálogo noté cómo destacaba”.

Otros lotes no lograron tan inesperados precios, pero hubo una tendencia al alza. Evidentemente, este campo está llegando a ser importante para las inversiones privadas e institucionales. Aconsejamos a los lectores comprar dentro de un año o año y medio, antes de que el ocultismo sufra la devaluación que ya han sufrido el arte y otras áreas.

- *Revista Mensual del Coleccionista*, Agosto de 1983

INTERROGATORIO AL SARGENTO PHILLIPS

Sir John Berry (fiscal): Sargento Phillips, usted ha declarado que dos agentes patrullaban regularmente los alrededores de la casa de Hamilton cada noche.

Sgt. de Policía Phillips: Sí, es la rutina que seguimos desde 1925.

Sir John Berry: La casa de Hamilton está en las afueras de la ciudad. ¿Por qué creía que esto era necesario?

Sgt. de Policía Phillips: En 1924 recibimos cartas de la Policía de Buenos Aires, pidiéndonos que interrogáramos a Hamilton sobre la destrucción del velero *Alicia Gonzales*, que ardió hasta las amarras en Montevideo en 1923. Se registró a Hamilton como pasajero en el velero poco antes de ser destruido, y dejó Sudamérica antes se le interrogara al respecto.

Cuando me entrevisté con Hamilton negó todo conocimiento sobre el incidente, pero algo en su lenguaje corporal me decía que merecía la pena vigilarle.

Sir Neville Bowles (defensor): Protesto. Esto no es más que una mera opinión basada en impresiones subjetivas y un informe sin verificar de un gobierno extranjero. No puede ser aceptado como prueba en el caso.

Juez Patterson: Admitida. Por favor, siga otra línea en el interrogatorio.

Diario de Hamilton

El diario abarca los años entre 1920 y 1925, y computa como un libro de los Mitos, incluso aunque se lea en un documento impreso o en el monitor de un PC. La mayoría de los pasajes acerca de los Mitos son crípticos, sustituyendo iniciales por los nombres de las criaturas de los Mitos. Ofrece +3% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D3 puntos de COR leerlo, aunque no contiene hechizos. (Mira el cuadro en la parte inferior de esta página para ver su contenido).

Investigación en las bibliotecas

Los investigadores que visiten un periódico o biblioteca (o una base de datos adecuada) y pasen una tirada de Buscar libros, obtendrán las siguientes historias relacionadas con Corey: "Record en la puja de libros de ocultismo" (*Ayuda 2*) y "Psíquico ofrece una nueva pista sobre los ecologistas desaparecidos" (*Ayuda 3*).

Los reportajes del periódico sobre el juicio de Hamilton no dan ninguna información útil. Él y otros tres sectarios fueron arrestados mientras realizaban un sacrificio (descrito como una misa negra) en los acantilados cercanos a Folkestone, Kent, en 1927. Ninguno dio explicación alguna de sus actividades, y todos fueron ejecutados. Nuevas investigaciones no arrojaron luz sobre el asunto. Sin embargo, si el registro del tribunal es estudiado y se pasa una tirada de Buscar libros, se encontrará información adicional del interrogatorio al sargento de policía que arrestó a Hamilton (*Ayuda 4*).

Los artículos de periódico tras la muerte de Corey hicieron un refrito con la historia del *Pionero Delta* que ha aparecido resumida antes en la Información para el Guardián, pero no mencionaron ni el diario, ni a Hamilton, ni el juicio.

La Sociedad Británica de Preservación de Aves (SBPA)

La SBPA financia santuarios de aves por todo el mundo, y es la responsable del trabajo final tanto ecológico como de población. Si se le solicita y se le paga 1'15 libras, enviarán copias de un panfleto acerca del proyecto de investigación en Isla Grifón.

Resumiendo las 32 páginas del folleto, el proyecto está estudiando la recuperación gradual de la población de pingüinos en Isla Grifón tras una marea negra a mediados de los setenta. La isla es visitada durante tres semanas cada verano (el verano antártico, de febrero a marzo), y se hacen observaciones y recuentos todos los años.

Isla Grifón se halla en la zona antártica británica, a 557 millas náuticas de las Islas Malvinas. Fue descubierta por el *MSH Grifón*, un barco de reconocimiento, en 1840. La isla se distingue por una fuente moderadamente fiable de agua potable, una charca que se mantiene llena por la lluvia y la nieve derretida. Tras numerosas tormentas esta charca podría ser contaminada por el agua salada. Los científicos han establecido un refugio de piedra permanente, que es utilizado como base y almacén de suministros en caso de emergencia, así como una serie de escondites alrededor de la costa para observar

discretamente la vida salvaje. Normalmente estas estructuras requieren reparaciones tras las tormentas de invierno.

El *Pionero Delta* era un barreminas transformado, equipado con un laboratorio, sala oscura, polea y diverso equipo científico. Su sustituto, el *Pionero Epsilon*, es un navío casi idéntico, pero tiene un pequeño helipuerto, un generoso regalo del dueño de una empresa aeronáutica. La expedición de 1984 será la primera dirigida a Isla Grifón desde 1981. Una búsqueda en avión del *Pionero Delta* no halló evidencias de que el barco alcanzase la isla en 1982.

El folleto incluye un mapa de Isla Grifón (*Ayuda 5*) y un diagrama del *Pionero Epsilon* (*Ayuda 6*), los cuales se pueden entregar a los investigadores.

EL PIONERO EPSILON

Si los investigadores se han enterado del interés de Corey sobre el *Pionero Delta* es probable que decidan unirse a la expedición del *Pionero Epsilon*. Debido a la publicidad resultante de la desaparición del *Pionero Delta* y de la muerte de Corey, hay muchos candidatos para cada camarote. Los investigadores serán invitados a asistir a una entrevista en el cuartel general de la SBPA en Londres diez semanas antes de que el *Pionero Epsilon* se haga a la mar, y se les preguntará acerca de su interés por la ornitología, cualificaciones relevantes, forma física y similares. Serán aceptados con una tirada de INT+APA+EDU+CON o menos en porcentaje. Podrían aplicarse modificadores si los investigadores estudian la materia antes de la entrevista, o tienen un alto conocimiento de la zoología u ornitología.

Si la tirada falla, una tirada de Charlatanería hará que se le apunte en una lista por si alguien "se cae" a última hora. Los nombres de los candidatos que obtienen el puesto serán publicados tres días después de la entrevista, dando a los investigadores algún tiempo para realizar sobornos, amenazas o accidentes, y sacar a algún PNJ de escena. Esto no debería ser fácil, ya que todos los candidatos están genuinamente interesados por la ornitología, y resistirán los típicos incentivos.

Si todo lo demás falla, los puestos de tripulación podrían ser cubiertos por investigadores que demuestren tener conocimientos de navegación, mecánica, etc. Si esto no es necesario los puestos serán cubiertos por PNJs marineros. Normalmente el barco llevara a bordo a dieciocho personas, si todos los puestos de tripulación y de científicos están cubiertos. Las estadísticas de los PNJs para rellenar la tripulación se encuentran al final de la aventura; los puestos marcados con un asterisco no deberían ser cubiertos por investigadores.

El *Pionero Epsilon* está equipado con dos lanchas de motor (150 Km/h) de seis plazas, un helicóptero de dos plazas (250 Km/h), dos botes salvavidas de cuatro plazas y un globo de aire caliente para una persona. Hay suficiente gasolina como para que el helicóptero a bordo haga cuatro vuelos completos, y suficiente gas licuado para cuatro horas en el aire en globo.

El barco no tiene armamento pesado. Sin embargo, la cabina del capitán guarda un estante para armas que contiene dos fusiles automáticos .223 (3 disparos por

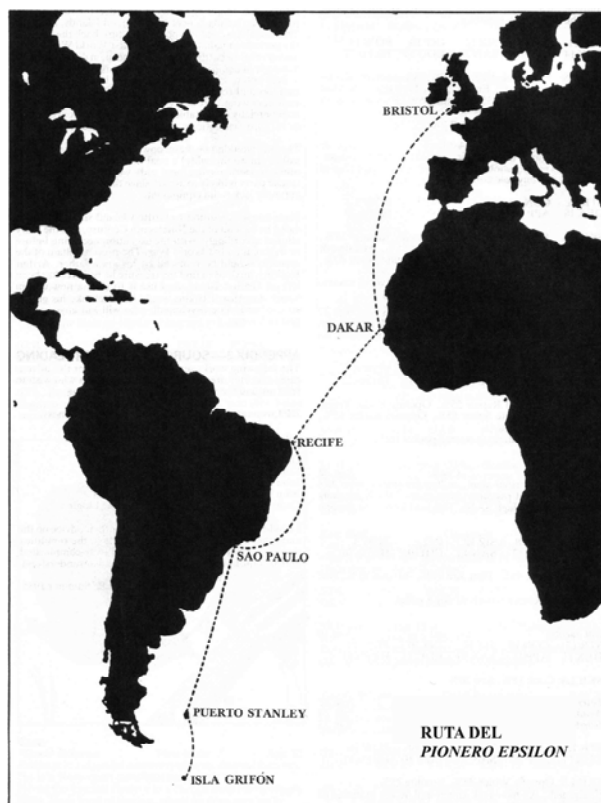
asalto, daño 2D10, base 10%, alcance 150m., 16 puntos de resistencia, pueden empalar), dos escopetas de tambor galga .20 (2 disparos por asalto, daño 2D6 a hasta 10m., 1D6 a 10-20 y 1D3 a 20-50m, base 30%, 8 puntos de resistencia) y una pistola de bengalas (1/2 disparos por asalto, daño 1D6+8, base 10%, alcance 10 m., 11 puntos de resistencia). La pistola de bengalas no está diseñada como arma y sus proyectiles alcanzan los 100m., al dispararse verticalmente. Al explotar, las bengalas proporcionan luz equivalente a la del día durante 2D4 segundos.

Los depósitos de gas y combustible permiten la creación de diversas armas explosivas. Los depósitos de combustible para el helicóptero pueden ser detonados, lo que provoca 5D6 puntos de daño en un radio de 3m. Hay seis de estos depósitos a bordo. Hay suficientes botellas en el barco como para hacer hasta 17 cócteles Molotov con este combustible, que al explotar hagan 3D6 puntos de daño en un radio de 1 metro. Las botellas de gas explotan causando 4D6 puntos de daño en un radio de 4m. Hay cuatro de éstas a bordo. Se requiere una tirada de Química o de Explosivos para preparar estos recursos y que puedan ser usados como explosivos.

Los científicos y los tripulantes pueden cargar 50 kilos de equipaje en el *Pionero Epsilon*. El capitán Warncliffe no permitirá armas de fuego a bordo; sin embargo, los investigadores podrán realizar tiradas de Ocultar para subirlas a bordo.

EL VIAJE

A menos que el Guardián desee organizar otros incidentes específicos durante la ruta, el viaje debería ser relativamente tranquilo. En Dakar un PNJ científico mencionará que los prismáticos han sido robados de su camarote. Otros robos insignificantes tendrán lugar, y objetos robados podrán ser encontrados a la venta en el bazar local. Robos más serios también tendrán lugar en este punto, pero no se sabrá de ellos a menos que se fleten los botes del barco. En Sao Paulo el embajador británico visitará el barco y advertirá al capitán para que se mantenga alejado de las aguas de Argentina. Entre Sao Paulo y Puerto Stanley el barco será avistado en tres ocasiones por aviones argentinos, y dos por aviones británicos. No serán atacados a menos que los



investigadores hagan algo realmente estúpido (como disparar al avión).

En Puerto Stanley el *Pionero Epsilon* se aprovisiona y reposta gasolina. La comida cargada incluye una barra de pan hecha con grano húmedo. Está infectado con cornezuelo, y se comerá la noche antes de que el barco llegue a Isla Grifón.

El hongo

El cornezuelo es un tipo de hongo que afecta al trigo y a otros tipos de cereales. Segrega una variedad de toxina, la cual incluye un potente alucinógeno (la fuente natural del LSD), así como una gama de venenos. En términos de juego, cualquiera que coma el pan debe resistir un veneno de POT 2D4+2. Si la víctima no resiste el veneno, ésta comienza a sufrir los efectos siguientes, conocidos comúnmente como ergotismo:

TABLA DE ACONTECIMIENTOS A BORDO DEL *PIONERO EPSILON* EN EL VIAJE A ISLA GRIFÓN

12 de octubre de 1983	Corey es asesinado.
9 de noviembre de 1983	Entrevistas para los puestos del <i>Pionero Epsilon</i> .
11 de enero de 1984	Salida de Bristol hacia Dakar.
22 de enero de 1984	Llegada a Dakar, repostaje, aprovisionamiento.
26 de enero de 1984	Salida de Dakar hacia Recife.
4 de febrero de 1984	Llegada a Recife, repostaje, aprovisionamiento.
8 de febrero de 1984	Salida de Recife hacia Sao Paulo.
13 de febrero de 1984	Llegada a Sao Paulo, repostaje, aprovisionamiento.
16 de febrero de 1984	Salida de Sao Paulo hacia Puerto Stanley.
24 de febrero de 1984	Llegada a Puerto Stanley, repostaje, aprovisionamiento.
17 de febrero de 1984	Salida de Puerto Stanley hacia Isla Grifón.
1 de marzo de 1984	Llegada a Isla Grifón, 07:15 horas.

6-8 horas tras ingerirlo	Náuseas, malestar.
3-4 horas más tarde	Mareos, alucinaciones.
3-4 horas más tarde	Furia homicida (-3D10 puntos de COR).
2-3 horas más tarde	Vómitos, inconsciencia.
2-3 horas más tarde	Muerte

En cada estadio, una tirada de Primeros auxilios retrasará la progresión del siguiente estadio en 1D6 horas. Una tirada de Medicina permitirá a la víctima recuperarse lentamente, después de 4D6+4 horas de inconsciencia. Alternativamente, las víctimas pueden ser sedadas (no ante la tentativa de una cura) y morirán sin dolor. Si el tratamiento es efectivo, se pueden recuperar 3D6 puntos de COR (aunque la recuperación no debe exceder la COR perdida por la enfermedad).

El pan será servido junto a la cena de la tripulación a las 21:00 horas del 29 de febrero. Todos los investigadores que sean miembros de la tripulación (no científicos) deben tirar Suerte para evitar comerlo. Con las excepciones de Arnold Rothman, Fred Simpson y Achmed Patel, todos los PNJs tripulantes comerán del pan y llegarán a ser víctimas de sus efectos. Al equipo científico se le sirve otra barra, y no son afectados. El capitán Warncliffe come en su camarote, pero su comida incluirá pan de la misma barra y será afectado.

En las primeras horas de la mañana siguiente los investigadores deberían darse cuenta de que algo va mal. Los miembros de la tripulación serán encontrados alucinando o vomitando. Más tarde, el primer intento de asesinato tendrá lugar. Al caer en Sol la mayoría de los

PNJs caerán inconscientes o muertos.

El Guardián debería seguir atentamente el tiempo y listar los nombres de las víctimas, para mantener una traza del envenenamiento y de cómo se propaga por el barco. Mientras las víctimas entran en la fase homicida intentarán matar a los investigadores y a los PNJs. Los investigadores que se vuelvan locos también deben intentar matar a otros investigadores o PNJs cuando se los encuentren.

La mayoría de las víctimas de la enfermedad empezarán a mostrar síntomas homicidas al mismo tiempo en que el barco se aproxima a la isla. Rothman dirige el barco en este momento, y está determinado a atracar en la isla. Ignorará las peticiones de dar la vuelta, diciendo que quiere dejar a los “maníacos” en la orilla hasta que llegue ayuda, y que deben entrar en la bahía con la marea alta (aproximadamente a las 07:30 horas). Sin embargo, la entrada a la bahía está obstruida por las rocas removidas por las tormentas del invierno, y el *Pionero Epsilon* podría encallar y sufrir serios daños si pasa a través de la boca de la rada.

Inmediatamente, el barco comenzará a entrar en las aguas y se escorará violentamente. Rothman lo dirigirá a zonas poco profundas, encallando el barco y evitando así que se hunda, luego ayudará a someter a las víctimas violentas. En este momento debería descubrirse que Niles ha aplastado el transmisor de radio. Un mínimo de 3 horas de trabajo y 2 tiradas de Electricidad serán necesarios para descubrir que es irreparable con las herramientas y repuestos disponibles. En teoría debería haber dos transmisores auxiliares a bordo de los botes del barco, los



cuales se suben mediante poleas. Rothman ordenará a alguien que suba alguno, pero los transmisores, compases, brújulas, suministros de alimentos de emergencia y otras cosas han sido robados entre Inglaterra y las Islas Malvinas, probablemente en Dakar.

La baja marea permitirá examinar los daños y comenzar las reparaciones. Éstas requerirán 50 horas/hombre de trabajo, con una tirada de Mecánica por cada persona trabajando. No más de 4 personas pueden trabajar a la vez.

(Nota: el helicóptero sólo puede despegar del barco cuando la cubierta se encuentra razonablemente nivelada, esto es, antes de encallar. Cualquiera que intente hacer despegar al helicóptero debe tirar Pilotar helicóptero con un -30% para evitar estrellarse. Gruber es lo suficientemente sensato como para evitar tal empresa. El transmisor de radio del helicóptero no es lo suficientemente potente como para comunicarse con las Islas Malvinas).

ISLA GRIFÓN

En la excitación de la emergencia es probable que los investigadores no presten mucha atención mientras el *Pionero Epsilon* se adentra en la bahía. Sin embargo, mientras se trata de controlar a los maníacos y Rothman lleva el barco hasta la playa, debería llegar a ser aparente que la isla está mortalmente tranquila. Si ningún jugador pregunta acerca de las condiciones de la isla, Rothman dirá finalmente “Esto está más tranquilo que otras veces. La última vez que estuve aquí, tenías que hablar a voces por culpa del ruido de los putos pingüinos”.

Mientras los investigadores miran por los alrededores, deberían darse cuenta de que lo que ven no se aparece a las fotos del panfleto de la SBPA. Sólo hay unas pocas docenas de aves a la vista, mucho menos que los cientos de miles que normalmente habitan en la orilla, y las pendientes de los alrededores están cubiertas por anchos rastros de baba brillante, de ocho o diez pies de ancho. Bajo ellos no pueden verse plantas, sólo rocas y tierra. La cabaña encima de la bahía está derrumbada y también está cubierta de baba. Una inspección cercana hará ver que la baba es de un material mocososo, con un olor a algas podridas. Miles de diminutos fragmentos blancos están enterrados en la misma.

El *Pionero Epsilon* no cuenta con ningún equipo sofisticado de análisis químico, pero los productos químicos y los aparatos a bordo permitirán un análisis básico. Una tirada de Química revelará que la baba parece ser una mezcla de proteínas y aminoácidos de tipo desconocido. El laboratorio cuenta con un buen microscopio, y el posible establecer que la baba no posee estructura celular. El examen también revelará que los fragmentos blancos son piezas diminutas de huesos. Una búsqueda por la orilla y una tirada de Descubrir hará encontrar piezas más grandes de hueso, y una tirada de Biología revelará que son de pingüino.

La cabaña ha sido aplastada, y todo su mobiliario y accesorios completamente destruidos. Las latas de comida están rotas, y no parece haber ningún contenido. Los refugios también han sido demolidos.

Bandas de repugnante baba cruzan la isla entera. La charca central está cubierta por una capa de suciedad y

cualquiera lo suficientemente tonto como para probar el agua notará que está desagradablemente salada (aunque es inofensiva). La población de pingüinos de Isla Grifón, de más de cinco millones, ha descendido a unos pocos miles de aves aproximadamente. Cualquier ornitólogo superviviente se dará cuenta de que las aves no están anidando, y parecen aturdidas y confusas. De hecho el número de aves está por debajo del necesario para la supervivencia de la especie, y el pingüino con cresta pronto llegará a extinguirse.

Durante la tarde Rothman dejará el barco, diciendo que quiere echar un vistazo a las rocas en torno a la boca de la bahía hasta el acantilado, y se dirige hacia la localización desvelada por el diario de Hamilton. Si los investigadores están siguiendo también el diario de Hamilton, Rothman les seguirá de cerca, tendiéndoles una emboscada cuando salgan de la cueva.

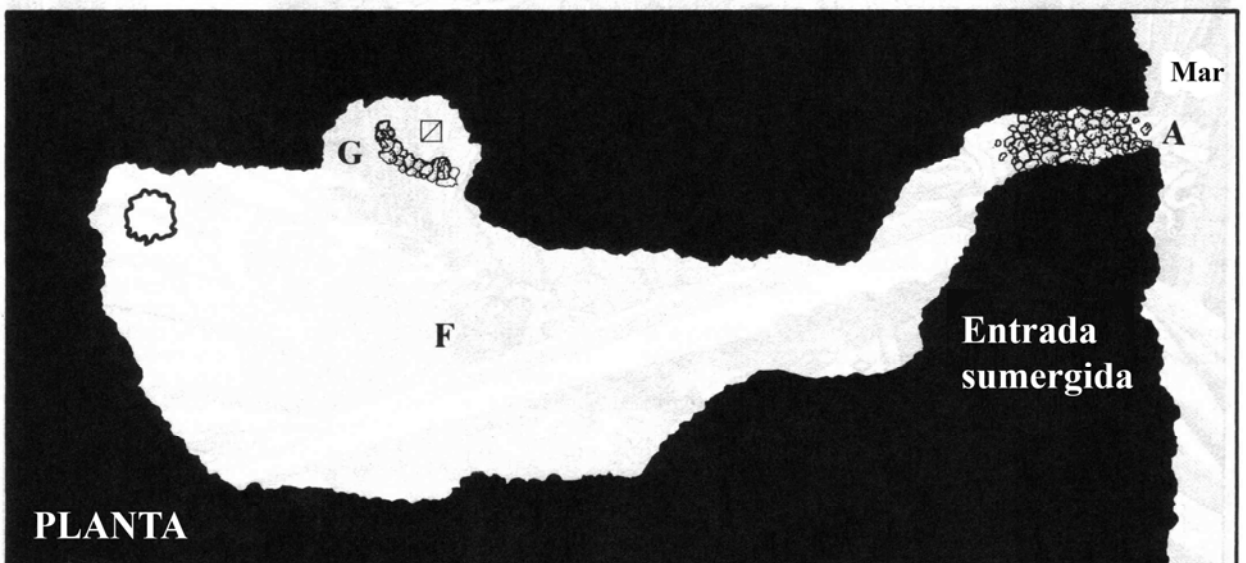
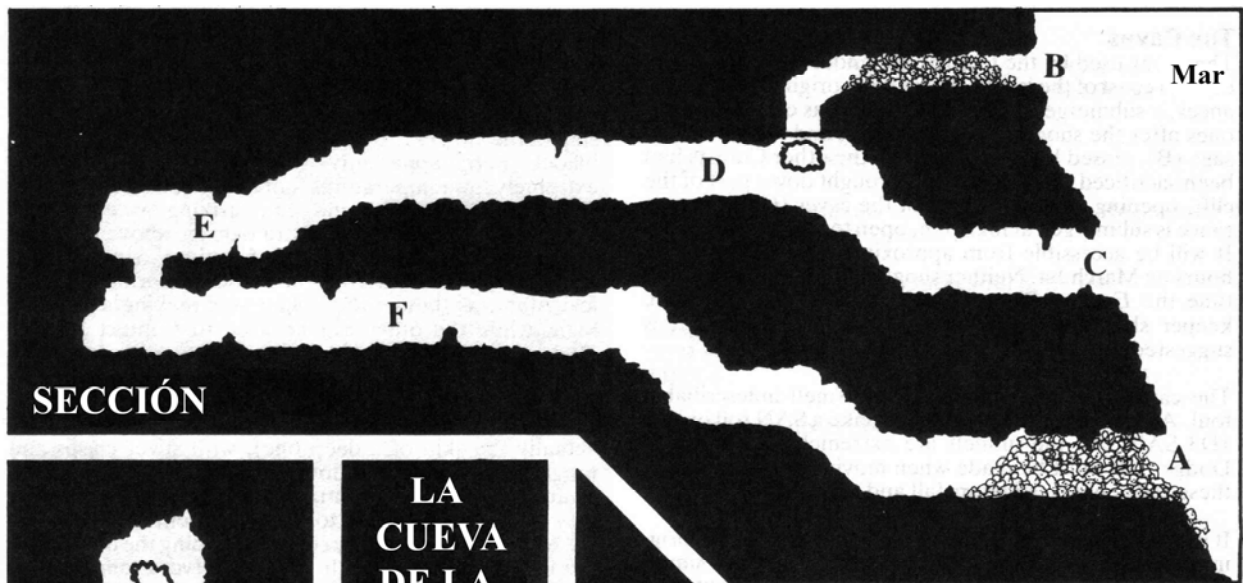
Las cuevas

Las cuevas utilizadas por los sectarios se encuentran bajo los acantilados de la costa este de la isla. Originalmente había dos entradas, un túnel sumergido (A) que fue cerrado por los Profundos después de que los Shoggoths hubieran entrado, y un estrecho paso (B), cerrado por Hamilton después de que los otros sectarios hubiesen sido sacrificados. La tormenta de 1981 hizo caer parte del acantilado abriendo una salida en una de las cuevas (C). Esta entrada está sumergida cuando hay marea alta, y al aire libre con marea baja. Será accesible aproximadamente desde las 16:00 hasta las 20:00 horas del 1 de marzo. Los Shoggoths no están en las cuevas cuando el *Pionero Epsilon* atraca, y el Guardián no debería pronunciar la palabra Shoggoth a menos que sea sugerida por los investigadores.

Las cuevas tienen un rastro de baba y huelen asquerosamente mal. Cualquiera que entre debe tirar COR o perder 1D3 puntos. Todos los túneles son extremadamente resbaladizos, y debe tirarse DESx5 al ir por una cueva. Si la tirada falla los investigadores que caigan sufren 1D3 puntos de daño.

Llevará 6 horas/hombre de trabajo abrir el túnel original de los sectarios (B). Hasta tres investigadores pueden trabajar simultáneamente. El túnel desciende en un ángulo de 25°, penetrando en una cueva en forma de salchicha (D) con un agujero de 5 metros de diámetro en el suelo. La zona este de la cueva desciende en un ángulo de 25° y está inundada con marea alta. Un túnel horizontal (E) conduce a una segunda cueva (F), accediendo a través del agujero.

Esta cueva está llena de baba, la cual llega hasta una profundidad de 2 metros en algunas zonas. Los investigadores que saquen una tirada de Descubrir notarán que una esquina de la cueva (G) está limpia de baba; algún tipo de influencia ha mantenido a la criatura que segrega la baba apartada. Una segunda tirada de Descubrir revelará que la pared tras esta zona ha sido cubierta con rocas. Lleva aproximadamente 30 minutos/hombre apartar las rocas, revelando un viejo arcón. Está cerrado, y contiene una caja de metal sellada, cubierta de aceite y grasa, la cual aún se encuentra en buenas condiciones. La cerradura aguanta 15 puntos de daño, la caja 10.





El tesoro de los sectarios

Dentro de la caja hay dos espadas de doble filo de plata, de curiosa manufactura, y un fardo envuelto en seda podrida. Los arqueólogos no serán capaces de reconocer la manufactura de las espadas, pero los metalurgos descubrirán que las hojas fueron aparentemente hechas a temperaturas extremadamente bajas, y no como en la forja convencional. Ambas espadas son mágicas, contando como armas encantadas. Además, una vale para aumentar la probabilidad de éxito cuando el que la sostiene lleva a cabo cualquier ritual mágico, como si el usuario estuviese haciendo un Signo de conjuración, mientras que la otra puede ser usada para Contactar con Madre Hidra (la espada debe ser usada para tomar una vida humana en o cerca del mar).

El fardo contiene un libro de cuero (el “cuero” es realmente la piel de un Profundo), con cierres y bisagras

de plata. El tomo es un volumen sin título, escrito a mano con cierta variedad de caligrafías, con entradas que datan desde el siglo IX (en inglés medieval) al XVII. Describe la formación de un culto a la fertilidad adorador de los Profundos, de los sacrificios y contactos con Padre Dagón y Madre Hidra, los hechizos y otros detalles. Una entrada del siglo XI menciona las propiedades de las espadas. Entradas posteriores están en un inglés de los periodos apropiados, aunque lleno de contradicciones y abreviaturas que hacen que leerlo sea extremadamente difícil. Hace referencias a la Masonería y otras sociedades secretas, insinuando que organizaciones como éstas podrían estar pervertidas por la Secta.

El libro es una fuente única de los Mitos, (+8% a Mitos, multiplicador de hechizos x3, -3D4 puntos de COR por leerlo, 1D6 por ojearlo, se tarda 15 semanas en leerlo). Contiene tres hechizos completos, los cuales pueden ser encontrados en el siguiente orden por cualquiera que lo lea entero: Contactar con un Profundo, Contactar con Hidra (requiere un sacrificio humano a la orilla del mar), Contactar con Dagón (requiere un sacrificio humano múltiple a la orilla del mar).

Nada más de valor puede ser hallado en la cueva, aunque una búsqueda concienzuda (tras varias horas en la nociva cueva) finalmente desenterrará relojes, monedas y otras reliquias de los sectarios sacrificados por Hamilton. Todos tienen valor como antigüedades, 2D100+200 libras en total.

Los guardianes

A los Shoggoths no les gusta la luz del Sol, y pasan el día bajo el agua. Uno está en el fondo de la charca (a una profundidad de 14 metros); el otro está sumergido en el fondo de la bahía, dentro de la proa de los restos del *Pionero Delta*. Este resto se encuentra en el cuadrante L-06, en la parte más profunda de la bahía, y sólo es visible con la marea muy baja (en torno a las 18:00 horas). La única parte que sobresale del agua son los destrozados restos de la antena de radio. Todo está cubierto de baba, la cual le da un color luminiscente y lo hace casi invisible desde el aire. Se hace de noche a las 22:00, y los shoggoths saldrán a la superficie y se dirigirán a la orilla. También emergerán (durante el día) si la charca o los restos son removidos.

Shoggoth de la charca

FUE 58 CON 39 TAM 67 INT 5 POD 10

DES 5 MOV 10 PV 53

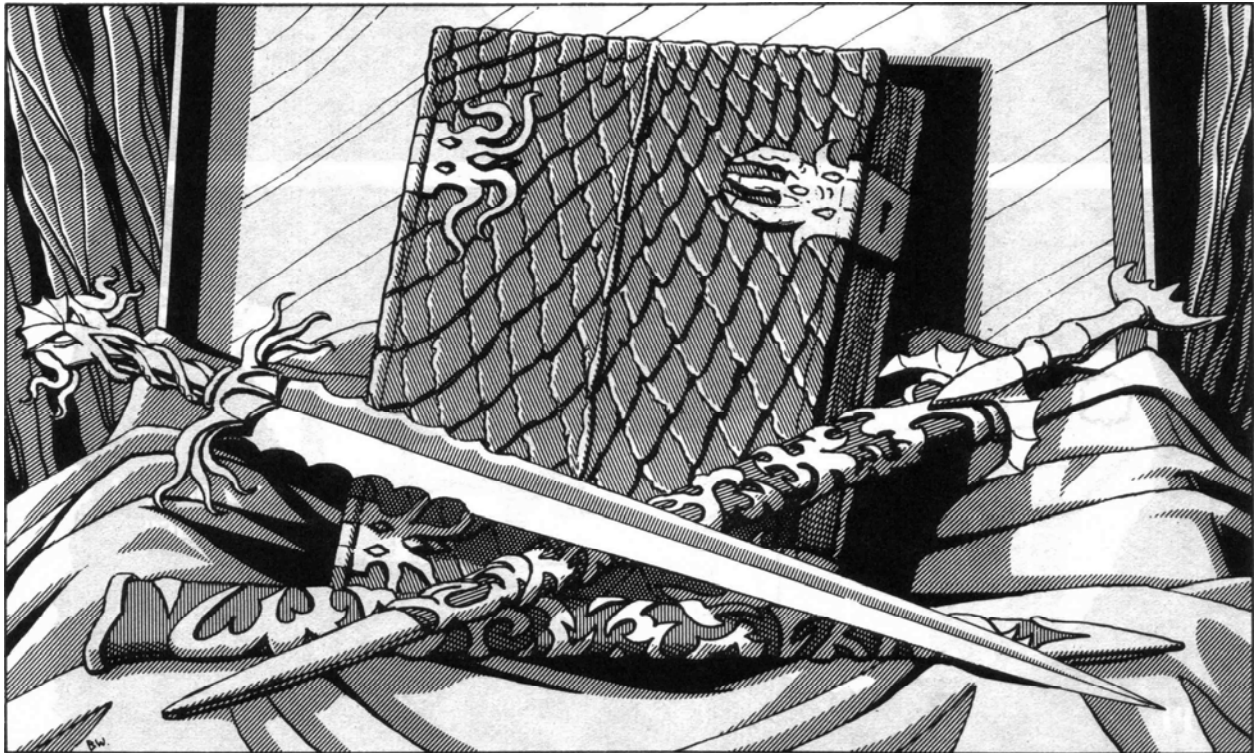
Bonificación al daño: +8D6

Ataques: Aplastamiento* 70%, daño por presa**

*5m² de área, tantos ataques como oponentes. Cada oponente tiene derecho a una tirada de resistencia de su FUE contra el shoggoth, que deberá repartir su FUE entre los oponentes que alcance con el aplastamiento.

**Los que hayan sido absorbidos tras el aplastamiento tienen derecho a una tirada de FUEx1 con 1D100 para escapar. Cada asalto que el shoggoth los retenga les hace su BD en puntos de daño por fracturas, aplastamiento y succión.

Hechizos: ninguno



Armadura: El fuego y la electricidad le causan la mitad de daño. Las armas físicas que no sean mágicas le hacen 1 punto de daño, incluso si empuñan. Regenera 2 puntos de vida por asalto.

COR: 1D6/1D20

Shoggoth en los restos

FUE 82 CON 51 TAM 79 INT 7 POD 13

DES 4 MOV 10 PV 65

Bonificación al daño: +8D6

Ataques: Aplastamiento* 70%, daño por presa**

**5m² de área, tantos ataques como oponentes. Cada oponente tiene derecho a una tirada de resistencia de su FUE contra el shoggoth, que deberá repartir su FUE entre los oponentes que alcance con el aplastamiento.*

***Los que hayan sido absorbidos tras el aplastamiento tienen derecho a una tirada de FUEx1 con 1D100 para escapar. Cada asalto que el shoggoth los retenga les hace su BD en puntos de daño por fracturas, aplastamiento y succión.*

Hechizos: ninguno

Armadura: El fuego y la electricidad le causan la mitad de daño. Las armas físicas que no sean mágicas le hacen 1 punto de daño, incluso si empuñan. Regenera 2 puntos de vida por asalto.

COR: 1D6/1D20

COMPLETANDO LA AVENTURA

El transcurso exacto de los acontecimientos en la isla está subyugado a las acciones y el conocimiento de los investigadores. Si han descifrado el diario de Hamilton encontrarán la cueva fácilmente, y deberían ser capaces de encontrar el tesoro por la tarde. Tendrían entonces que ser capaces de volver a poner a flote al *Pionero Epsilon* antes de que los shoggoths emerjan (aunque ellos no sabrán que

tienen que aparecer, por supuesto). Esto hace que el uso del helicóptero y otros recursos sea más fácil, y otorga al grupo más capacidad de maniobra. Los shoggoths son capaces de perseguir al barco hasta cierta distancia de la isla (en un radio de quince km. desde la costa) y podrían hacer repetidos ataques si el barco permanece a su alcance. No atacarán ciegamente y de forma continua hasta que no estén medio muertos. Tienen la oportunidad de abordar o volcar el barco.

Si los investigadores comienzan a examinar la isla a cierta distancia probablemente llamarán la atención de ambos shoggoths. Sin embargo, el Guardián podría querer dar a los investigadores alguna razón para seguir a Rothman, quien les conducirá hasta la cueva. Si un grupo es particularmente débil el Guardián podría quitar un shoggoth (preferiblemente el que hay en la charca), o posiblemente omitir el contagio de cornezuelo. Aún así, un alto número de PNJs hacen el escenario menos desafiante, y la mayoría de ellos deberían ser despachados antes de llegar a la isla. Alternativamente, podría encontrarse un avión argentino estrellado armado con misiles, dando a los investigadores una poderosa arma (aunque fácilmente desperdicable).

Si un grupo es excepcionalmente fuerte, y parece que no tiene problemas para batir a los shoggoths, podría haber un segundo brote de cornezuelo durante el viaje de vuelta. La enfermedad destaca por su persistencia, y por su tendencia a contaminar el resto de alimentos.

Si el barco permanece fuera de contacto durante más de tres días, se le pedirá ayuda a la Marina Real. Sus aviones llegarán a la mañana del 4 de marzo. Si el barco ha sido hundido los pilotos dejarán caer suministros y harán que un destructor visite la isla y rescate a los supervivientes.

CONSECUENCIAS

El libro de los sectarios da algunas pistas sobre los Profundos y sus líderes, y podría ser importante en una futura aventura. Las espadas son extremadamente útiles, ya que pueden usarse contra las criaturas para las cuales no sirven las armas convencionales. El naufragio explica la desaparición del *Pionero Delta*, pero no hay recompensa por su descubrimiento. La aseguradora ha pagado ya por un nuevo barco, y el naufragio no es salvable.

Si los investigadores pueden obtener pruebas tangibles de la existencia de los shoggoths, como fotografías o muestras de tejido, podrán publicar sus historias y lograr algo de fama (o notoriedad). Biólogos y genéticos marinos emplearán muchas horas en argüir acerca del origen de tan extrañas criaturas. Tanta publicidad sobre los investigadores podría llamar la atención de los sectarios, con resultados menos deseables.

Una nota menos feliz: es difícil que los investigadores puedan explicar los muertos de algunos o todos los tripulantes si no recuperan los cuerpos. Interrogatorios, tediosas investigaciones, montañas de papeleo y cargos criminales podrían darse si el equipo no está preparado para cumplir con sus obligaciones legales.



PERSONAJES

A menos que se especifique lo contrario, los siguientes PNJs son británicos. No se incluyen todas las habilidades, sólo aquellas relevantes para la aventura. Aquellos personajes marcados con un asterisco no deberían ser reemplazados por investigadores.

Dr. Paul Yates, ornitólogo, 29 años

Yates se formó mientras boxeaba y aún está en prácticas. No está particularmente interesado en los pingüinos (los cuervos son más de su campo), pero le gustó la idea de

unas largas vacaciones de invierno. Está por obtener el permiso del Ministerio de Agricultura.

FUE 18 CON 17 TAM 16 INT 14 POD 14
DES 16 APA 5 EDU 17 COR 70 PV 17

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D6
Patada 25%, daño 1D6+1D6

Habilidades: Biología 45%, Bote 25%, Ecología 30%, Ocultarse 75%, Ornitología 55%, Seguir rastros 40%, Vela 20%.

Equipo: Cámara de 35mm, lentes, cámara de cine de 8mm, reproductor de cilindro.

***David Warncliffe, capitán, 43 años**



Warncliffe es un ex-oficial de submarino, relajado pero firme y disciplinario. Cree que hay que guardar cierta distancia entre los pasajeros y la tripulación, y normalmente come sólo. Está medianamente interesado en la ecología, y le gusta que el trabajo le permita dirigir una pequeña embarcación por las zonas más raras del planeta.

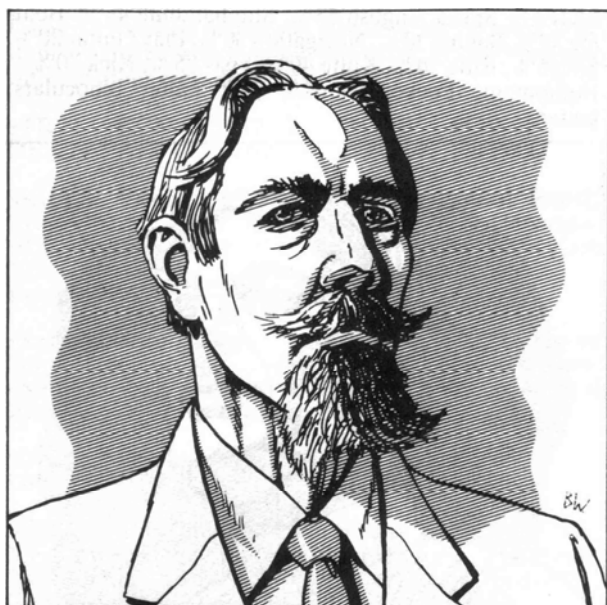
FUE 13 CON 12 TAM 9 INT 11 POD 11
DES 15 APA 9 EDU 12 COR 55 PV 11

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3
Patada 50%, daño 1D6
Navaja 40%, daño 1D4
Rifle 35%, daño 2D6+4

Habilidades: Bote 35%, Navegar 75%, Orientarse 50%, Vela 40%.

Equipo: Mirar la lista de equipo del *Pionero Epsilon*.

***Profesor Eric Schmidt, director científico, 52 años**



Schmidt es hijo de refugiados alemanes, nacido en Inglaterra. Está fanáticamente interesado en la ornitología, y ha escrito un importante libro de texto sobre los pingüinos. Tiene mujer y tres hijos en su casa de Londres.

FUE 11 CON 14 TAM 14 INT 17 POD 8
DES 8 APA 11 EDU 20 COR 35 PV 14

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4
Patada 25%, daño 1D6+1D4

Habilidades: Biología 60%, Ecología 50%, Ocultarse 70%, Ornitología 85%, Seguir rastros 35%.

Equipo: Prismáticos, cámara de 35mm, objetivos, radiocasete.

Dra. Norma Patterson, ecologista y meteoróloga, 35 años

Patterson está dedicada a la ciencia, es un miembro fijo de la SBPA.

FUE 12 CON 12 TAM 8 INT 16 POD 7
DES 17 APA 11 EDU 19 COR 35 PV 10

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3
Patada 25%, daño 1D6

Habilidades: Biología 35%, Informática 55%, Ecología 70%, Meteorología 55%.

Hans Gruber, piloto y fotógrafo, 37 años

Gruber es un experimentado mercenario al que no le gusta una vida más tranquila que la de un fotógrafo por cuenta propia y piloto. Ha trabajado para la SBPA durante seis meses. Gruber puede ser descrito como pesimista prudente. Es suizo.

FUE 17 CON 17 TAM 13 INT 13 POD 11
DES 15 APA 16 EDU 11 COR 55 PV 15

Habilidades: Explosivos 45%, Inglés 40%, Medicina 30%, Pilotar avión 45%, Pilotar globo 20%, Pilotar helicóptero 30%, Primeros auxilios 65%, Química 45%.

Equipo: Varios tipos de cámaras, lentes y filtros, revólver .45, cuchillo de comando.

Nota: El capitán Warncliffe no sabe que Gruber lleva armas, y se las confiscará si llega a saber de su existencia.

Geoff Philpott, jefe de máquinas, 41 años

Philpott es todo un ingeniero, prefiere la compañía de sus motores a la de los humanos. Es un mujeriego, pero prefiere practicar esta afición fuera del barco.

FUE 12 CON 18 TAM 7 INT 13 POD 10
DES 13 APA 15 EDU 15 COR 50 PV 13

Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3
Patada 50%, daño 1D6
Navaja 40%, daño 1D4

Habilidades: Electricidad 55%, Manejar cabestrante 45%, Manejar generador 45%, Manejar motor diesel 55%, Maquinaria pesada 40%, Mecánica 70%.

Equipo: Navaja, caja de herramientas, linterna, calculadora.

****Norman Jones, ingeniero, 29 años***

Jones es extremadamente ambicioso, y pasa la mayor parte de su tiempo libre estudiando manuales de ingeniería y

planos. No es muy popular entre los otros miembros de la tripulación.

FUE 11 CON 11 TAM 12 INT 10 POD 15
DES 14 APA 10 EDU 14 COR 75 PV 12

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3
Patada 25%, daño 1D6
Cuchillo de caza 45% 1D6

Habilidades: Electricidad 35%, Manejar cabestrante 35%, Manejar generador 40%, Manejar motor diesel 50%, Maquinaria pesada 40%, Mecánica 50%.

Equipo: Navaja, caja de herramientas.

Dra. Patricia Singh, doctora, 29 años



La Dra. Singh acaba de completar su carrera y dos años de trabajo en el hospital, y le entusiasma abordar algo diferente. El *Pionero Epsilon* es el tipo de reto que busca. Es inglesa de padres hindúes.

FUE 9 CON 16 TAM 9 INT 18 POD 16
DES 17 APA 17 EDU 16 COR 80 PV 13

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3
Patada 25%, daño 1D6

Habilidades: Biología 25%, Cantar 45%, Farmacología 40%, Medicina 70%, Psicología 40%, Psicoanálisis 35%, Química 40%, Primeros auxilios 85%.

Equipo: Botiquín, cámara de bolsillo y microscopio.

Nota: Es probable que la Dra. Singh sea el miembro más vital del grupo. Sólo debería ser reemplazada por un investigador con mejores habilidades médicas.

Fred Simpson, artificiero, 40 años

Simpson considera la vida en el mar como una gran aventura, a pesar de su trabajo anterior en un ferry. Es un gran fan de las tiras cómicas.

FUE 16 CON 12 TAM 17 INT 8 POD 7
DES 16 APA 7 EDU 8 COR 35 PV 15

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D6
Patada 25%, daño 1D6+1D6
Cuchillo de caza 25% 1D6+1D6

Habilidades: Carpintería 55%, Electricidad 35%, Electrónica 25%, Manejar soldador 40%, Manejar cabestrante 75%, Mecánica 50%, Metalistería 70%.

Equipo: Navaja, un montón de rollos de hilo de cobre, de tornillos, de tuercas, etc.

****Dr. Eric Blatheby, ornitólogo, 27 años***



Blatheby empezó sus estudios como químico, pero hizo un curso de zoología antes de graduarse. Está a punto de conseguir un puesto en el Museo de Historia Natural de Londres.

FUE 16 CON 7 TAM 12 INT 19 POD 6
DES 13 APA 15 EDU 21 COR 30 PV 10

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4
Patada 25%, daño 1D6+1D4
Escopeta 45%, daño 2D6/1D6/1D3

Habilidades: Biología 40%, Ornitología 45%, Química 60%.

Equipo: Prismáticos, videocámara, grabadora de voz.

Eric Duff, timonel, 24 años

Duff es un protestón intolerable, ávido de discutirlo todo a pesar de no saber sobre casi nada. Está gordo y fofo.

FUE 14 CON 11 TAM 16 INT 8 POD 7
DES 10 APA 9 EDU 8 COR 35 PV 14

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4
Patada 25%, daño 1D6+1D4
Navaja 40%, daño 1D4+1D4

Habilidades: Bote 15%, Orientarse 10%, Vela 20%.

Equipo: Navaja, transistor de radio (no tiene componentes útiles para construir un transmisor con él).

****Tim Niles, operador de radio, 27 años***

Niles es un aficionado a los crucigramas y al ajedrez, y pasa mucho de su tiempo jugando con otros operadores de radio de otros barcos.

FUE 16 CON 9 TAM 14 INT 15 POD 6
DES 13 APA 12 EDU 12 COR 35 PV 12

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4
Patada 25%, daño 1D6+1D4

Habilidades: Electricidad 55%, Manejar Radar 45%, Manejar sonar 55%, Radio operador 55%.

Equipo: Calculadora, kit de herramientas.

Percy Brown, cocinero, 32 años

Brown es un hombre aburrido, un hipocondríaco que ha recibido recientemente tratamiento psiquiátrico (lo cual explica su relativamente alta COR). Este dato no lo conoce nadie de a bordo.

FUE 13 CON 8 TAM 12 INT 12 POD 3
DES 11 APA 12 EDU 9 COR 48 PV 10

Habilidades: Charlatanería 30%, Cocinar 45%, Primeros auxilios 40%, Regatear 35%.

Equipo: Usa los objetos de la cocina del barco.

Bill Jacoby, pinche de cocina, 19 años

FUE 12 CON 10 TAM 12 INT 10 POD 10
DES 11 APA 11 EDU 11 COR 50 PV 11

Habilidades: Cocinar 15%, Coser 20%.

****David Ericsson, 1º de a bordo, 32 años***



Ericsson es algo alegre y extrovertido, sin rasgos especiales. Es un marino mercante noruego, y ha tomado el trabajo a bordo del *Pionero Epsilon* por el de una plataforma petrolífera para el suministro a barcos. Le gusta cantar, cosa que hace muy mal.

FUE 16 CON 12 TAM 18 INT 11 POD 9
DES 12 APA 14 EDU 12 COR 45 PV 15

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D6
Patada 45%, daño 1D6+1D6
Cuchillo de caza 40%, daño 1D6+1D6
Rifle 30%, daño 2D6+4

Habilidades: Bote 30%, Cantar 5%, Inglés 55%, Navegar 45%, Orientarse 30%, Tocar instrumento (guitarra) 20%, Vela 30%.

Equipo: Cámara de bolsillo, navaja, prismáticos, guitarra.

****Arnold Rothman, 2º de a bordo, 39 años***



Rothman, como ya se ha dicho anteriormente, es un astuto psicópata excepcionalmente peligroso puesto que puede disimular su locura durante largos periodos de tiempo. Finge ser distante pero amistoso, y se reúne para cantar y para otras actividades comunales.

FUE 17 CON 11 TAM 9 INT 15 POD 12
DES 15 APA 9 EDU 9 COR 34 PV 10

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4
Patada 30%, daño 1D6+1D4
Navaja 60%, daño 1D4+1D4
Navaja autom. 60%, daño 1D6+1D4
Revólver .38 55%, daño 1D10

Habilidades: Bote 25%, Cerrajería 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Orientarse 60%, Navegar 35%, Vela 30%.

Equipo: Revólver .38, navaja pequeña, navaja automática grande, Diario de Hamilton, Traducción de Corey, mapa de la isla.

Peter Fowler, Achmed Patel, Gordon Knowles, mozos, 22, 24 y 23 años respectivamente

FUE 12 CON 10 TAM 12 INT 10 POD 10
DES 11 APA 11 EDU 10 COR 50 PV 11

Habilidades: Bote 25%, Manejar cabestrante 35%.

Equipo: Todos tienen una navaja y acceso a cadenas, hachas (contra incendios), etc.

Nota: Estos tres deberían ser tratados como “carne de cañón” en el incidente con el cornezuelo o para alimentar a los shoggoths.

AYUDAS DE JUEGO

AYUDA 1 - EL DIARIO DE HAMILTON

15 de noviembre de 1922

Convocado por los Mayores, y enterado de un nuevo objetivo. Tengo que conducir a diez de nuestros hermanos a una isla, al sur de las Américas, donde debemos depositar algunos de nuestros más preciados tesoros. Los rumores de muerte y el descubrimiento son descorazonadores, y es obvio que ésta es otra precaución contra tanto infortunio. A pesar de ello. D. ha ordenado este objetivo, y debe hacerse. No fallaremos.

27 de enero de 1923

Habiendo tomado pasaje en barco de vapor de Londres a Nueva York, tomamos tierra en Montevideo, ahora estamos navegando hasta nuestro destino final. He dirigido un pequeño sacrificio en la costa; el honrado fue un nativo, y no será olvidado. Hoskins ha estado aquí durante tres semanas, y organizó bien las cosas; el barco tiene una tripulación que no hace preguntas. Hoskins parece tenerlos bajo un control férreo. No será posible utilizarlos para el ritual final, más aún desde que carezco de las habilidades necesarias para asegurar un regreso a Montevideo. No creo acertado contarles a los demás de la necesidad de su sacrificio, y espero que lo acepten con la gratitud apropiada.

19 de febrero de 1923

Tras varios retrasos y el inclemente clima, hemos llegado a la isla. Hay abundante agua fresca, un puerto natural y comida en forma de gordas aves. Huelen y saben mal, pero llenan la barriga. La tripulación las mata y las mete en salmuera, como provisiones para el viaje de vuelta. Mañana saldremos en busca de la cueva, y llevaremos a cabo nuestro ritual.

20 de febrero de 1923

Mencioné la localización de la cueva, pero debo registrar su posición exacta para evitar errores cuando el arcón tenga que ser recuperado. En vista de nuestra latitud debo emplear métodos rudimentarios, preferibles a los cálculos con compás.

4. Trácese una línea desde la punta del cuerno de la zona más cercana a la charca.
5. A mitad de esta línea, dirigirse al sur.
6. Al encontrarse con los acantilados, ir al noreste durante doscientos metros.

La entrada de la cueva se encuentra a veinte metros tierra adentro desde el borde del acantilado. Después de que el sacrificio fuese completado la cerré con rocas, que cubrí con tierra y plantas. Hay otra entrada por mar, la cual debería ser adecuada para que los Guardianes entren.

20 de marzo de 1923

Estamos de vuelta en Montevideo, y Hoskins se ha deshecho convenientemente de la tripulación y del velero. Incluso ahora, podemos ver el fuego ardiendo sobre el puerto. Hoskins va a coger un vapor sin escalas de vuelta a Liverpool, yo tengo que volver a Norteamérica y felicitar a nuestros compañeros en Innsmouth. Una conclusión con éxito de una empresa difícil y agotadora.

AYUDA 4 - INTERROGATORIO AL SARGENTO PHILLIPS

Sir John Berry (fiscal): Sargento Phillips, usted ha declarado que dos agentes patrullaban regularmente los alrededores de la casa de Hamilton cada noche.

Sgto. de Policía Phillips: Sí, es la rutina que seguimos desde 1925.

Sir John Berry: La casa de Hamilton está en las afueras de la ciudad. ¿Por qué creía que esto era necesario?

Sgto. de Policía Phillips: En 1924 recibimos cartas de la Policía de Buenos Aires, pidiéndonos que interrogáramos a Hamilton sobre la destrucción del velero *Alicia Gonzales*, que ardió hasta las amarras en Montevideo en 1923. Se registró a Hamilton como pasajero en el velero poco antes de ser destruido, y dejó Sudamérica antes se le interrogara al respecto.

Cuando me entrevisté con Hamilton negé todo conocimiento sobre el incidente, pero algo en su lenguaje corporal me decía que merecía la pena vigilarle.

Sir Neville Bowles (defensor): Protesto. Esto no es más que una mera opinión basada en impresiones subjetivas y un informe sin verificar de un gobierno extranjero. No puede ser aceptado como prueba en el caso.

Juez Patterson: Admitida. Por favor, siga otra línea en el interrogatorio.

AYUDA 2 - ARTÍCULO DEL *DAILY CHRONICLE*

PSÍQUICO OFRECE UNA NUEVA PISTA SOBRE LOS ECOLOGISTAS DESAPARECIDOS

El experto psíquico Russell Corey ha anunciado que ha resuelto el misterio del *Pionero Delta*, el barco de investigación que desapareció durante el comienzo de las hostilidades en las Malvinas. El *Pionero Delta* pertenecía a la Sociedad Británica de Protección de Aves (SBPA), y desapareció en día en que las primeras tropas argentinas invadieron el sur de Georgia. Dieciséis científicos y la tripulación desaparecieron junto con el barco.

Los científicos iban a estudiar las raras especies de ave encontradas en Isla Grifón, a 1000 kilómetros de las Malvinas, pero aparentemente jamás llegaron a la isla. Su fecha estimada de llegada se correspondía con las tormentas y el inicio del conflicto. Hasta ahora se ha asumido que el barco fue hundido por las tormentas o por acciones enemigas. Sin embargo, la Marina Real ha sido incapaz de encontrar cualquier rastro del naufragio, y el gobernador de Argentina en Buenos Aires ha negado todo conocimiento sobre su destino.

El psíquico experto Russell Corey reivindica ahora que el barco encontró su fin "muy cerca" de la isla. En una entrevista ayer con el Sr. Corey éste dijo:

"Me he sentido inquieto por este tema desde que oí hablar del misterio. He tenido sueños en los cuales me encontraba en la cubierta, observando cómo los pasajeros y la tripulación se mataban los unos a los otros, mientras la corriente los dirigía hacia una línea de acantilados. En otro sueño me encontraba sobre un acantilado, mirando hacia el interior de la bahía y observando cómo el barco se hundía.

"He estudiado los mapas de Isla Grifón desde que estos sueños comenzaron, y todos parecen ajustarse a los mismos. La bahía tiene la misma forma que un puerto natural en la isla, y los acantilados tienen la misma altura que en mis sueños. Creo que algo espantoso le ocurrió al barco, y que está en algún lugar bajo las aguas de la bahía".

Hoy, el portavoz de la SBPA Meter Hastings dijo: "Ésta no es la primera vez que el Sr. Corey ha hecho este tipo de declaraciones. Creo que esta tontería afectará seriamente a nuestro trabajo. Intentamos enviar otro barco a la isla en enero próximo, y la publicidad causada por sus estúpidas declaraciones ha provocado que muchos científicos se retiren, así como la aflicción de las familias de los científicos y los tripulantes perdidos. Espero que este imbécil se sienta satisfecho con lo que ha hecho".

- *The Daily Chronicle*,
16 de Julio de 1983

AYUDA 3 - ARTÍCULO DE LA REVISTA MENSUAL DEL COLECCIONISTA

RÉCORD EN LA PUJA DE LIBROS DE OCULTISMO

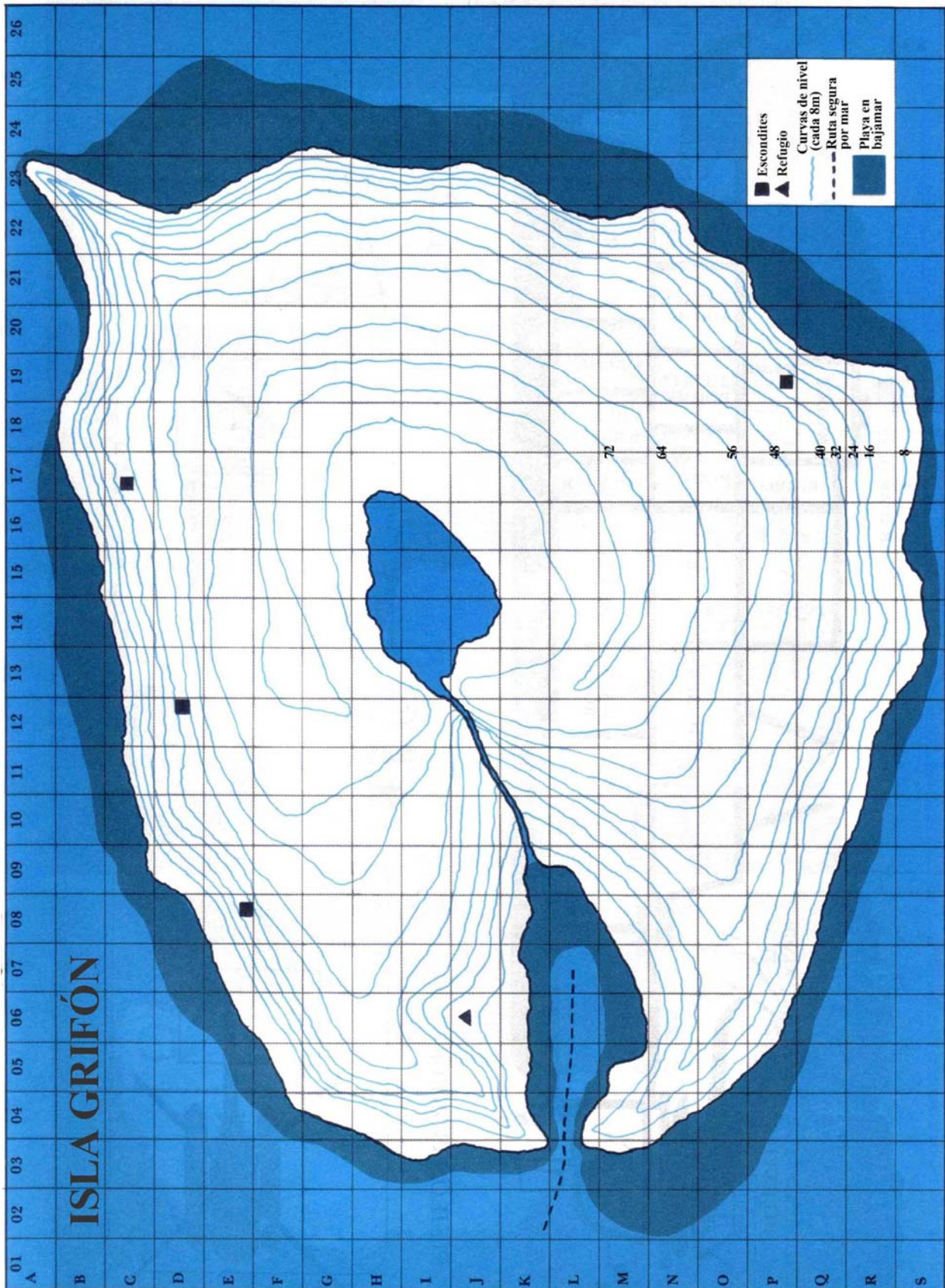
Nuevos *records* se dieron lugar en la venta de la semana pasada de libros sobre ocultismo en la sala de audiciones de Sackville. Esta venta anual normalmente atrae a una pequeña multitud, y comparativamente baja en el nivel de pujas, pero este año vimos enérgicas pujas por muchos objetos extraños. Una edición de 1916 del *Necronomicón*, en una edición limitada publicada por Crowley, vendida por 350.000\$ por teléfono a un pujador de Nueva York, superando las pujas de la Biblioteca de Londres y muchos especuladores. Se cree que ha sido adquirido por un coleccionista privado.

La sorpresa del día fue la venta del Diario de Ernest St. Vincent Hamilton, un satánico que fue ejecutado por asesinato en 1927. El diario, que cubre los años entre 1920 y 1925, se esperaba vender aproximadamente por 100\$. Sorprendentemente las enérgicas pujas elevaron este objeto hasta los 740\$, pagados por el Sr. Russell Corey, americano conocido por ser un experto psíquico. "Los demás pujadores sólo lo querían para colecciones privadas y museos, pero estoy muy seguro de que contiene algo de verdadera importancia para la investigación psíquica. Cuando vi este objeto en el catálogo noté cómo destacaba".

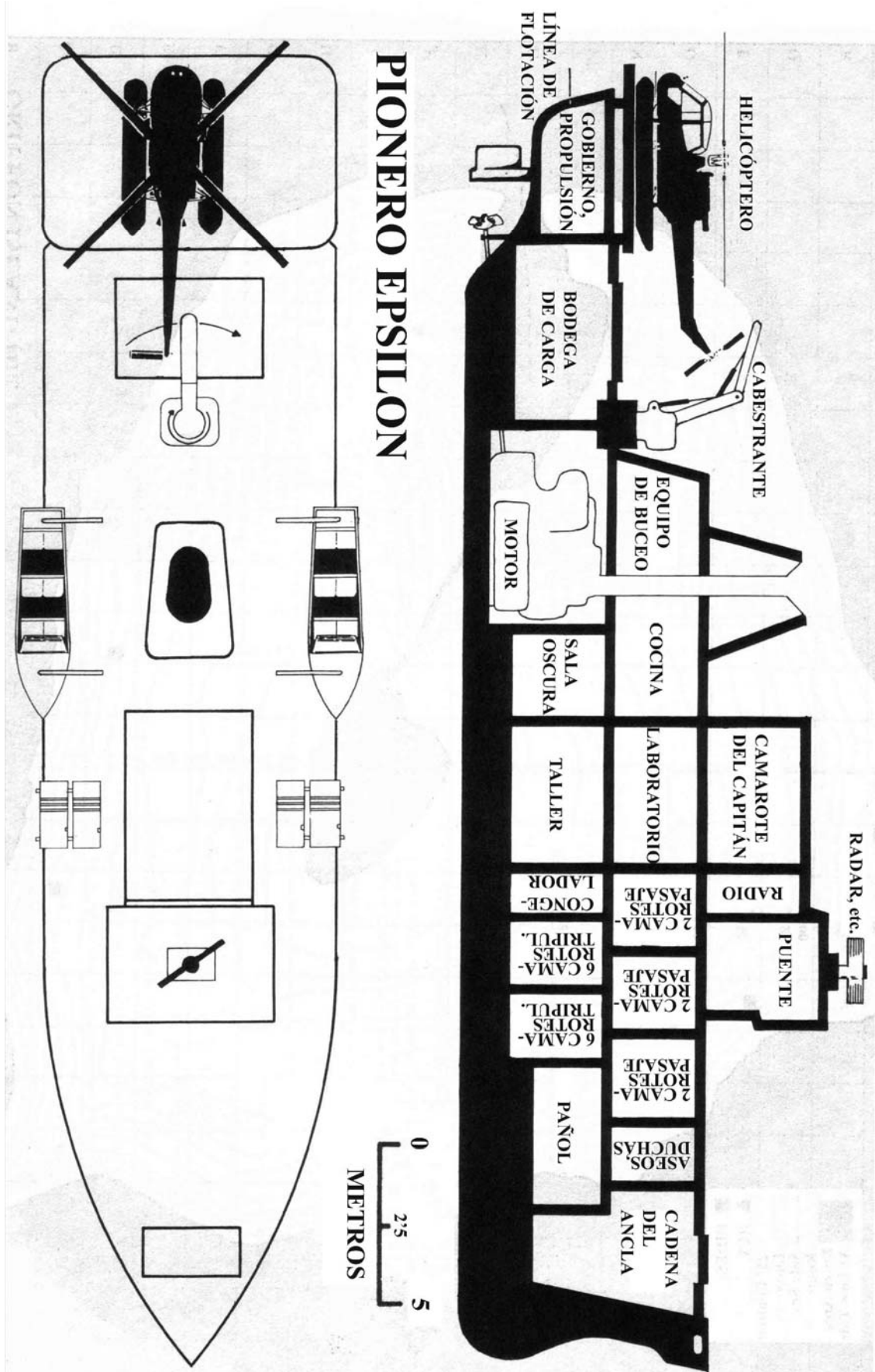
Otros lotes no lograron tan inesperados precios, pero hubo una tendencia al alza. Evidentemente, este campo está llegando a ser importante para las inversiones privadas e institucionales. Aconsejaríamos a los lectores comprar dentro de un año o año y medio, antes de que el ocultismo sufra la devaluación que ya han sufrido el arte y otras áreas.

- *Revista Mensual del Coleccionista*, Agosto de
1983

AYUDA DE JUEGO 5 - MAPA DE ISLA GRIFÓN



AYUDA DE JUEGO 6 - PLANOS DIAGRAMÁTICOS DEL PIONERO EPSILON



EL RASTRO DE LA REPUGNANTE BABA

Por Marcus L. Rowland

Una aventura de *La Llamada de Cthulhu*
para 2-5 investigadores principiantes
ambientada en la era actual.

Russell Corey era una respetada autoridad en fenómenos paranormales y misterios ocultistas. Durante algún tiempo había estado investigando la posible relación entre un naufragio en el Atlántico sur y una secta que practicó sacrificios humanos en los años 20. Corey fue atormentado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentís que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor...



Blog y foro dedicado a *La Llamada de Cthulhu*, el juego de rol de Sandy Petersen ambientado en los mundos de HP Lovecraft y su círculo de escritores.

<http://www.la bibliotecade pnakotos.blogspot.com>

<http://miarroba.com/foros/ver.php?id=1193896>