

LA ERA DE CTHULHU

Muerte en Lúxor



Para
La llamada de
CTHULHU
Años 20

Por Harley Stroh





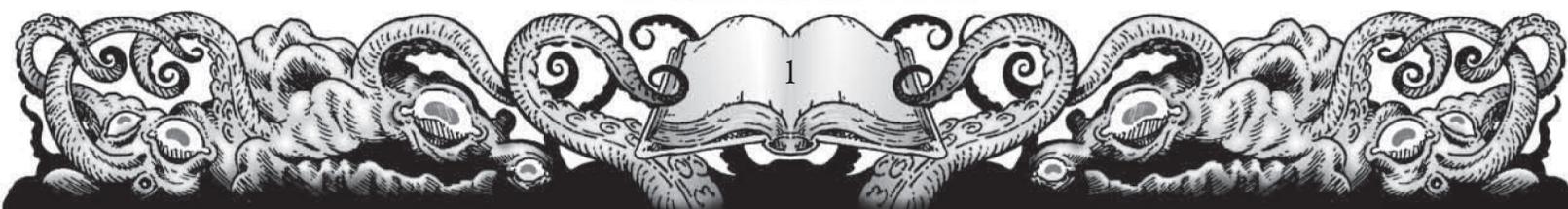
LA ERA DE CTHULHU Muerte en Lúxor

Una aventura de
La Llamada de Cthulhu
por
Harley Stroh

Índice

Introducción	3
Información para el Guardián	3
Sumario	4
Comienzo	6
Escena 1a, la Casa Chicago	7
Escena 1b, la Casa Chicago - El cordón policial	14
Escena 2, Alí Babá	15
Escena 3, El templo de Ramsés	20
Escena 4, La cripta de los Profundos	24
Escena 5, el escondite de Alexis	30
Escena 6, la prisión de la Semilla Estelar	37
Apendice I: Ayudas de juego	43
Apendice II: Personajes pregenerados	50

Edición española
Traducción de Ángel Contreras
Portada, mapas y ayudas por Abdul Alhazred
Maquetado por Miguel Nieve



NORTE DE LA CIUDAD DE LÚXOR

EGIPTO, 1927



CLAVES

- ① CASA CHICAGO
- ② ALÍ BABÁ
- ③ EL TEMPLO DE RAMSÉS
- ④ CRIPTA DE LOS PROFUNDOS
- ⑤ ESCONDITE DE ALEXIS
- ⑥ PRISIÓN DE LA SEMILLA ESTELAR

300 METROS



Introducción

En 1924, la Universidad de Chicago estableció el Instituto oriental en Lúxor, Egipto. Más conocido como la Casa Chicago, el instituto llevó a cabo un estudio arquitectónico y epigráfico de Medinet Habu, el templo mortuorio de Ramsés III. Bajo el auspicio del Servicio de antigüedades egipcias, el equipo epigráfico y un pequeño contingente de trabajadores desenterraron un templo que llevaba imperturbable más de tres mil años.

A finales del verano de 1926 el equipo descubrió una serie de relieves que reflejaban la victoria de Ramsés sobre “los habitantes del mar”. Avanzando en la excavación se encontraron más cerámicas, jeroglíficos e inscripciones. El 18 de agosto, por la noche, el profesor Aaron Bollacher logró traducir las inscripciones que según él establecerían una primacía para el Instituto oriental en el campo de la arqueología:

“El ingobernable Gran verde, a quien nadie ha sabido cómo combatir, surgió enérgicamente del mar, y nadie pudo oponérsele.”

Con el hallazgo de Bollacher, el equipo redobló sus esfuerzos, obteniendo otras inscripciones y ordenándolas a lo largo de todo el día. Bollacher llamó entonces a unos viejos amigos, y ahora un equipo de expertos atraviesa el charco.

Los misterios del antiguo Lúxor son emocionantes.

Información para el Guardián

Mil años antes del nacimiento de Cristo, Ramsés III gobernaba el Nuevo imperio. Durante el reinado del faraón, Egipto estaba acosado por muchos enemigos, pero los peores de todos eran los habitantes del mar, una nación tribal subhumana de creencias atávicas y post-atlante. Aliados con los Profundos, los habitantes del mar celebraron terribles festines y sacrificios en honor (y a modo de imitación) a Aat-noth, una Semilla estelar de Cthulhu.

Contra tales enemigos, ni los poderosos ejércitos de Ramsés podían hacer nada. Formaban a lo largo del Nilo con arcos, disparando una lluvia de flechas sobre sus enemigos; la armada empleaba ganchos para atrapar a los

Profundos, arrastrándolos fuera del agua. Pero todo esto no bastaba.

Incapaz de vencer a los habitantes del mar en batalla, Ramsés buscó una solución más siniestra. Invocando al poderoso Dagón, Ramsés hizo un terrible pacto, enviando a miles de almas al Nilo en un intento desesperado por preservar su amado Egipto. Dagón respondió a la llamada, proveyendo los hechizos necesarios para convocar y atar a los servidores de los Mitos.

Ramsés estaba colérico, masacrando a los habitantes del mar hasta acabar con todos ellos. El Nilo corría rojo con la sangre de sus enemigos y los cocodrilos se hinchaban con los cadáveres. Los escribas recogieron la hazaña del faraón:

“...aquellos que alcanzaron mis orillas, no dejaron su semilla. Aquellos que llegaron juntos desde el mar, las llamas los recibieron en la desembocadura del río, y una estocada de lanzas los rodeó en la orilla. Sus corazones y sus almas han perecido para toda la eternidad.”

Ramsés ató al ejército de Profundos a la Nueva cripta que hay bajo Lúxor, para poder invocarlo cuando fuese necesario. Y en un último acto de arrogancia, marchó un millar de veces un millar de esclavos al Nilo, y se apoderó de la Semilla estelar de Cthulhu.

El último acto de vanagloria de Ramsés fue su propia caída. A lo largo del mundo antiguo, los agentes de los Mitos lloraban su consternación. El poderoso Hekla, en la distante Islandia, vomitó cenizas y desechos a la atmósfera. Durante dos décadas ni un rayo de Sol alcanzó la Tierra, impidiendo que los árboles crecieran, y provocando que las cosechas en todo el mundo desaparecieran. Incapaz de alimentar a sus ejércitos y acosado por asesinos en todas partes, el una vez poderoso Ramsés III cayó en la ignominia. Su amado Egipto, por el cual se había sacrificado tanto, cayó en el caos y la ruina, forzando al moribundo Ramsés a defender su templo mortuorio contra su propia gente.

Ramsés III y sus siervos llevan durmiendo cerca de tres mil años. No fue hasta el descubrimiento del profesor Bollacher y su asistente, Jamison, cuando el siniestro legado de Ramsés amenazó con ver la luz.

Ramsés III contaba con un ejército de Profundos bajo Medinet Habu, encerrando sus cuerpos inmortales en





sarcófagos y sal, declarando: “Hasta que el Nilo corra otra vez, los demonios marinos dormirán.”

Examinando las criptas bajo Medinet Habu, Bollacher y Jamison descubrieron una clave inscrita con extrañas runas. Al retirar la piedra, la pareja puso en marcha una serie de acontecimientos que amenazarían con traer el fin a la era moderna, dando lugar a la Edad oscura de Cthulhu.

Mientras tanto, el profesor sufría terriblemente por su curiosidad. Afectado por sueños de horrores bajo Lúxor y consciente de las infidelidades de su esposa, la mente de Bollacher se colapsó. El profesor, dispuesto a vengarse de su mujer, fue corriendo por la Casa Chicago, matando a todo lo que se movía, y ofreciendo la sangre de su masacre a fuerzas oscuras y desconocidas. Su ferocidad invocó una tormenta, inundando Lúxor, y atrayendo al Nilo hasta la Nueva cripta, acelerando así la liberación de los Profundos.

A la llegada de los investigadores, ya es demasiado tarde. El profesor Aaron Bollacher y todo su equipo ya están muertos. Los únicos supervivientes, un becario y la esposa del profesor, han desaparecido, perdidos por las oscuras calles de Lúxor. ¿Podrán evitar los investigadores que los Profundos despierten a su temido amo? ¿O volverá a emerger la Semilla estelar para cobrar venganza contra los descendientes del odiado Ramsés?

Sumario

Al tratarse la aventura de una investigación por libre, los personajes pueden tomar cualquier camino (es más, incluso pueden volver sobre sus pasos) en su intento por resolver los crímenes de la Casa Chicago. La aventura está organizada en escenas, así que el Guardián puede pasar de una a otra cuando lo necesite.

Comienzo: Donde los investigadores viajan a Lúxor y se las ven con agentes de policía corruptos.

Escena 1a, La Casa Chicago: Donde los investigadores se topan con el desastre de la expedición de la Casa Chicago, siendo perseguidos por la policía de Lúxor.

Escena 1b, La Casa Chicago-El cordón policial: Donde los investigadores vuelven a la Casa Chicago para un examen más concienzudo.

Escena 2, Alí Babá: Donde los investigadores siguen la pista de Rose Bollacher, tratan con un trío de matones y empiezan a vislumbrar el auténtico misterio que tienen frente a ellos.

Escena 3, El Templo de Ramsés: Donde los investigadores hallan el campo de trabajo de los antiguos persas y los devotos de la Semilla estelar, conocen a Carlisle y Jack Saul, y encuentran un pasadizo hasta la Nueva cripta (el lugar de reposo de los Profundos enterrados).

Escena 4, La cripta de los Profundos: El primer encuentro de los investigadores con la raza servidora de Cthulhu, enterrada en las profundidades de Lúxor. Un misterio es resuelto, pero más cuestiones quedan sin resolver.

Escena 5, El escondite de Alexis: Donde los investigadores descubren la cábala del teosofista, son acechados por un Shoggoth menor y huyen por sus vidas a las oscuras calles de Lúxor.

Escena 6, La prisión de la Semilla estelar: En la que los investigadores viajan al Valle del ídolo, localizan la prisión de la Semilla estelar y se enfrentan a un horror de más allá de las estrellas.

Investigaciones en Lúxor: La aventura se centra principalmente en la investigación. A pesar de ello, el peligro (físico, espiritual y mental) acecha en cada esquina. Investigadores inteligentes y astutos podrán andar por Lúxor sin necesidad de enfrentarse a nadie.

Cada pista ofrece dos o más vías de investigación. Será cosa de los investigadores elegir cuál. La aventura está diseñada para ofrecer a los investigadores opciones varias, disminuyendo así las rarezas a las que están acostumbrados. Cada encuentro ofrece una serie de soluciones, pero los Guardianes siempre serán quienes tengan la última palabra, y debería fomentarse la creatividad y la astucia.

Si ocurriese algo impensable, y los investigadores se encontrasen en un punto muerto, el Guardián debería permitirles un breve enfrentamiento (en ocasiones la inspiración surge de la desesperación). Aunque, como en todos los juegos, el Guardián debiera actuar antes de que el juego se vuelva demasiado complicado o aburrido. Si se precisan medidas desesperadas, el Guardián debería pasar al siguiente encuentro, devolviendo así rápidamente a los investigadores a la acción.





Léase o parafrasease lo siguiente:

“Unos coches de policía se paran delante de vosotros, y de ellos bajan seis hombres, ordenándoos que os detengáis. Porras en mano, o piden vuestras identificaciones.”

La policía, avisada por Carlisle o los teosofistas, ha estado buscando a extranjeros que encajasen con la descripción de los investigadores. Los personajes han sido vistos por uno de los locales, posiblemente un mendigo o un vendedor callejero.

La policía intenta arrestar a los investigadores, quitándoles cualquier arma e identificación, luego les ponen unas capuchas en la cabeza y los meten en los coches. Los llevan hasta el escondite de Alexis para ser interrogados por Carlisle. La teosofista les saca toda la información que pueda, presenta sus argumentos y después se marcha. Los investigadores, por su parte, necesitan escapar de allí para recuperar la libertad. Consúltese la Escena 5 para más información.

Seis policías

FUE	CON	TAM	POD	DES	PV
12	13	14	9	11	14

Armas: Luger P08 40% 1D10
Porra 40% 1D10+1D4
Presa 40% Especial

Sueños en Lúxor: Los Profundos hablan con nosotros en sueños. En Lúxor, donde el velo entre un mundo y el siguiente está muy raído, estos sueños viajan a mayor velocidad, ofreciendo visiones... y la locura que conllevan.

Cada noche que los investigadores pasen en Lúxor deben realizar una tirada de COR. Quienes fallen pasan la noche en blanco, asaltados por sueños surgidos de los Primigenios. Por cada investigador que falle la tirada, tírese 1D100 y consúltese la siguiente tabla:

1-7: ...Un paisaje desolado y desértico bajo un cielo color violeta, sin estrellas. Los Profundos danzan y brincan alrededor de una crepitante fogata hecha de cadáveres amontonados. Los Profundos hacen señas al investigador, para que se una a su danza.

8-17: ...Lúxor abandonada. Buscando por la ciudad, el investigador es incapaz de encontrar ni una sola criatura viva, hasta llegar a la Casa Chicago, donde un par de

jóvenes gemelos juegan a las cartas frente a un ídolo de Cthulhu de mirada lasciva. Los gemelos se giran hacia la puerta conforme el investigador entra, revelando sus rostros ensangrentados. Ofrecen sus ojos al investigador, sacándolos de sus cuencas vacías y supurantes.

18-24: ...Un anciano de aspecto siniestro y vestido con un harapiento mantón amarillo, ofrece su esquelética mano al investigador, haciéndole gestos para que se acerque. El anciano susurra una frase entre sus dientes rotos y podridos: “Busca a los antiguos persas entre los huesos de los faraones caídos. El Nilo vuelve a correr.”

25-29: ...En un bar vacío (el cual posteriormente los investigadores reconocerán como el Alí Babá) hay una mujer sentada en la barra bebiendo güisqui. La mujer luce un agujero de bala en su frente; puede verse claramente el agujero de salida del proyectil en su cráneo rojo y húmedo. Mientras bebe juega con unas balas, recargando su revólver.

30-47: ...La Casa Chicago bajo un cielo oscuro. Mientras el investigador se aproxima, ve miles y miles de ranas, formando una alfombra verde y ruidosa alrededor del instituto. Las ranas se apartan del camino del investigador, observándolo con una mirada fija y venerante.

48-54: ...El Nilo. El investigador se encuentra desplegado como un arquero egipcio, alineado a lo largo del banco junto a miles de otros arqueros. Mientras esperan, un ejército de Profundos emerge de las olas. Tras las hordas de Profundos, el Nilo burbujea y hierve, surgiendo de él una amenazadora forma.

55-59: ...Una antigua y ruinoso bóveda. En el corazón de la misma, un enorme disco de piedra cubre un pozo oscuro. Cuando el investigador se asoma, un trío de tentáculos aparta el disco, rompiendo así antiguos sellos.

60-77: ...Una masa de cadáveres atraviesa torpemente las calles de Lúxor. Su carne se desprende de sus huesos, revelando capas de larvas y gusanos que se retuercen. Los cadáveres caen de rodillas y alzan sus brazos para adorar al investigador.

78-91: ...Lúxor en llamas. Sus ciudadanos danzan y saltan desnudos, cantando entre los edificios mientras éstos se desmoronan.

92-100: ...El investigador, está sentado encima de unas ruinas (que más tarde serán reconocidas como Medinet



Habu) bajo una gibosa luna. Es testigo de cómo unos Profundos salen de la Nueva cripta, perdiéndose en la oscuridad.

Una nota acerca de las habilidades

La 5ª edición de *La llamada de Cthulhu* no aplica las tiradas de reglas diferenciadas. En la práctica, todas las tiradas tienen la misma dificultad, poniéndose a prueba únicamente la habilidad del personaje. *Muerte en Lúxor* rompe esta regla para que lograr un objetivo pueda ser más difícil que otro: comprender un hechizo post-atlante cifrado, por ejemplo, no es lo mismo que traducir las obras latinas del mago ocultista Johannes Trithemius. Se anima al Guardián a utilizar esta regla u obviarla, según considere.

Cuando en el texto se recoge una tirada de habilidad, ésta va seguida por un modificador porcentual. Por ejemplo Mitos de Cthulhu -25%. En este caso, los investigadores verán reducidas sus probabilidades de éxito en un 25%... ¡todo un reto en verdad! En algunas ocasiones, la habilidad va seguida de un bonificador, como por ejemplo Arqueología +10%. En este caso, el personaje vería incrementadas sus probabilidades de éxito en un 10%.

En algunos casos, las probabilidades de éxito estarán por encima del 100% o por debajo del 0%. Si la tirada resulta importante para el desarrollo del juego, el investigador debiera disponer de una opción, siendo un 01 y un 00 siempre éxito y fallo automáticos, respectivamente.

Comienzo

Antes de iniciar el juego entréguese a los jugadores las ayudas A y B, y pídase que cada uno describa a su personaje y su relación con el profesor Bollacer de la Casa Chicago. En la sección de personajes pregenerados se ofrecen algunas historias de muestra.

La aventura comienza con los investigadores viajando en dirección a Lúxor. Para dar inicio a ella, léase en voz alta lo siguiente:

Voláis por encima Lúxor bajo la tormenta. Los rayos se marcan en un cielo sin estrellas, iluminando cada desvencijada calle y polvoriento callejón (incluyendo el templo mortuario de Ramsés III) con implacable claridad, antes de devolver a la ciudad a las tinieblas.

Os esforzáis por distinguir la Casa Chicago mirando por vuestras sucias ventanillas, pero está perdida en alguna parte entre este laberinto de tiendas de estuco y viviendas apiladas que se extienden por la ciudad como trozos de barro antiguo.

El avión se desliza por una pista quebradiza justo cuando empiezan a caer las primeras gotas.

Los investigadores que se asomen por las ventanillas del avión ven que hay tres coches de policía esperando en la pista. Al final de ésta, en la terminal, hay un cuarto vehículo, enviado para llevarles a la Casa Chicago.

Cuando el avión se detiene, cinco policías lo rodean. Mientras los pasajeros descienden, la policía comprueba sus identificaciones y preguntan los motivos de su visita a Lúxor.

La policía ha sido enviada por el capitán LaSalle con órdenes de volver a meter a los investigadores en el avión. Los agentes no tienen ninguna justificación para hacer eso, así que intentarán inventarse alguna razón para arrestarlos. Pueden acusarles de contrabando, o hasta de llevar armas sin declarar, obligándoles a volver a subir al avión y abandonar Lúxor. Si se niegan, la policía los arrestará y los conducirá hasta el escondite de Alexis (Escena 5).

Los investigadores pueden probar a tirar **Charlatanería** para abrirse camino entre la policía, a sobornar a los agentes (**Regatear +10%**), a tirar **Discreción -20%** para salir del avión, o incluso a esconderse dentro del avión (**Ocultarse -5%**) hasta que se vaya la policía.

La violencia es la opción menos eficiente, pues da inmediatamente a la policía un motivo para emplear la fuerza. A menos que los investigadores salgan de allí rápidamente tras haber robado un coche patrulla, o en el vehículo que les ha enviado la Casa Chicago, los agentes sacarán sus pistolas y ordenarán una rendición inmediata. La policía cree que está aquí solamente para expulsar a unos cuantos extranjeros; no tiene interés alguno en herir a nadie. Cuando quede claro que una persecución o enfrentamiento vaya a acabar malamente, vuelve a la comisaría para informar al capitán.

Pistas: Si se registra a uno de los policías, los investigadores encuentran una nota escrita con tinta azul con las siguientes instrucciones. Una tirada de





Contabilidad -15% identifica el color de la tinta y el estilo de la pluma como de la marca Waterman Safety. La nota fue escrita en papel de carnicero.

“Deténgase a los extranjeros. Carlisle espera mañana noche en el refugio.”

Seis policías

FUE	CON	TAM	POD	DES	PV
12	13	14	9	11	14

Armas: Luger P08 40% 1D10
 Porra 40% 1D10+1D4
 Presa 40% Especial

Escena 1a, la Casa Chicago

La Casa Chicago es el escenario de un homicidio masivo que empequeñece a cualquier otro en la actualidad. El profesor Bollacher, enloquecido por su conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu y celoso por su adúltera esposa, mató a todo el mundo y luego se ahorcó. Dos almas escaparon de la matanza: Rose Bollacher, la mujer del profesor, y Jack Saul, un agente de los teosofistas. La Casa Chicago está llena de evidencias que pondrán en alerta a los investigadores. El tiempo, sin embargo, no está de su parte; tendrán que ponerse manos a la obra rápida y eficientemente para reunir todas las pruebas necesarias para avanzar en su investigación.

Utilícese esta escena si los investigadores llegan a la Casa Chicago en su primera noche en Lúxor. Si no, recúrrase en su lugar a la *Escena 1b*. Si los investigadores vienen con el conductor, éste les deja frente al edificio, para después marcharse al garaje.

Léase lo siguiente:

Descargas de rayos cruzan el cielo, y el rugido de un trueno atraviesa toda la ciudad. Un edificio se distingue de las embarradas chabolas y ruinosas barriadas, con altos muros limpios, árboles podados y altas ventanas que tiemblan con cada tronar.

Otro rayo ilumina el cartel el tiempo suficiente para que podáis leer las palabras: Casa Chicago.

Las ventanas se encuentran a 2 metros por encima del

nivel del suelo, excepto en el patio (localización 1-1). La puerta de servicio en el lado este está abierta.

Hay cierto número de cadáveres por todo el edificio. Cada investigador debería tirar **COR 0/1D3** por el primer cuerpo que vea, pero no por los siguientes.

Los investigadores disponen de un tiempo para reunir pistas. 15 minutos después de acceder al interior del edificio, aparece una tropa formada por nueve policías. Consúltese entonces la sección *Liándola*.

Localización 1-1, patio

Léase lo siguiente:

Unas escaleras ascienden hasta un patio de piedra. Altas ventanas flanquean un par de grandes puertas de madera de elaborado diseño, y (curiosamente) el patio está casi lleno de ranas de todas las clases. Grabadas con elaborados diseños y antiguos motivos egipcios, las pesadas puertas resplandecen con la lluvia. Una sola luz parpadea en algún punto dentro del edificio, pero el resto permanece a oscuras.

Las puertas están cerradas (**Cerrajería +10%**). Las ventanas a ambos lados del patio están abiertas. Existe un **25% de probabilidades por minuto** que pasen en el patio de que un rayo ilumine la parte más lejana del edificio, descubriendo la silueta del cuerpo del profesor Bollacher colgando de una viga en el estudio.

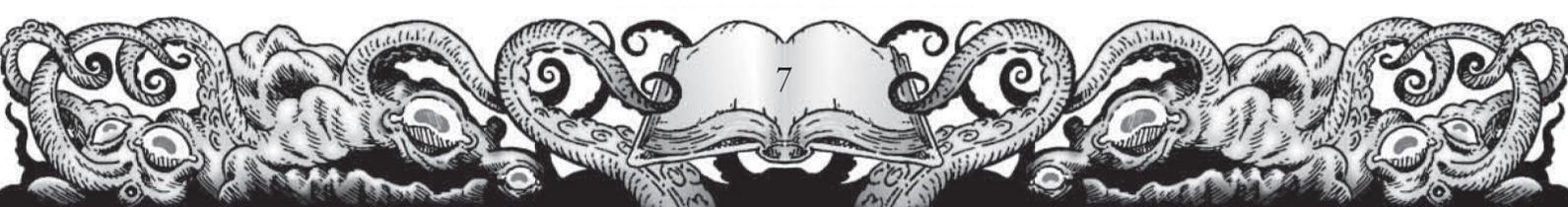
Localización 1-2, salón

Léase lo siguiente:

Grandes estanterías con libros y mesas dominan el oscuro estudio. La lluvia recorre las altas ventanas. Un rayo cae en algún lugar cerca, y con el cegador destello de uno, podéis ver un cuerpo colgando de una viga.

Aaron se suicidó minutos antes de la llegada de los investigadores; un examen revela que el cadáver del profesor Bollacher sigue caliente. El profesor se mató subiéndose a una de las vigas de madera del estudio, donde hizo un lazo con un cable. Luego se puso el lazo alrededor del cuello y se dejó caer violentamente al suelo. La fuerza del golpe le rompió el cuello.

Los investigadores pueden echar un vistazo al cadáver después de bajarlo de la viga. Sus manos, chaqueta y





suelas de los zapatos están llenas de sangre; en un bolsillo lleva unas gafas rotas, junto con un cuchillo de cocina ensangrentado. Lleva la frente manchada con un aceite aromático (mirra), y en el bolsillo del pecho lleva un vial con dicho aceite. Sus ropas están mojadas, en el suelo que hay bajo su cadáver hay agua y orina.

Pistas: Una inspección del estudio revela numerosos libros, folletos y papeles relacionados con la egiptología y la arqueología, pero nada de naturaleza extraña o arcaica. En la mesa más grande hay una piedra de granito esculpida con forma de tetrágono. Una tirada de **Arqueología +20%** lo identifica positivamente como una clave. Examinándola concienzudamente se descubre que una de sus caras es suave, como si hubiese sido desgastada por el agua o el viento; la opuesta tiene una runa un tanto singular (Véase Ayuda C). Una tirada de **Arqueología -15%** traduce el texto:

*Refrena al sagrado Hapi
Asegura al Gran verde
Levanta las aguas, el antiguo retorna.*

La clave fue sustraída de la cripta de los Profundos.

Localización 1-3a, despacho del profesor Bollacher

Léase lo siguiente:

El despacho está desordenado, cubierto de papeles, libros y folletos si se ilumina. Un escritorio, con una silla volcada, ocupa el centro de la habitación. Unos cuadros han sido tirados al suelo, cubriendo el suelo de cristales.

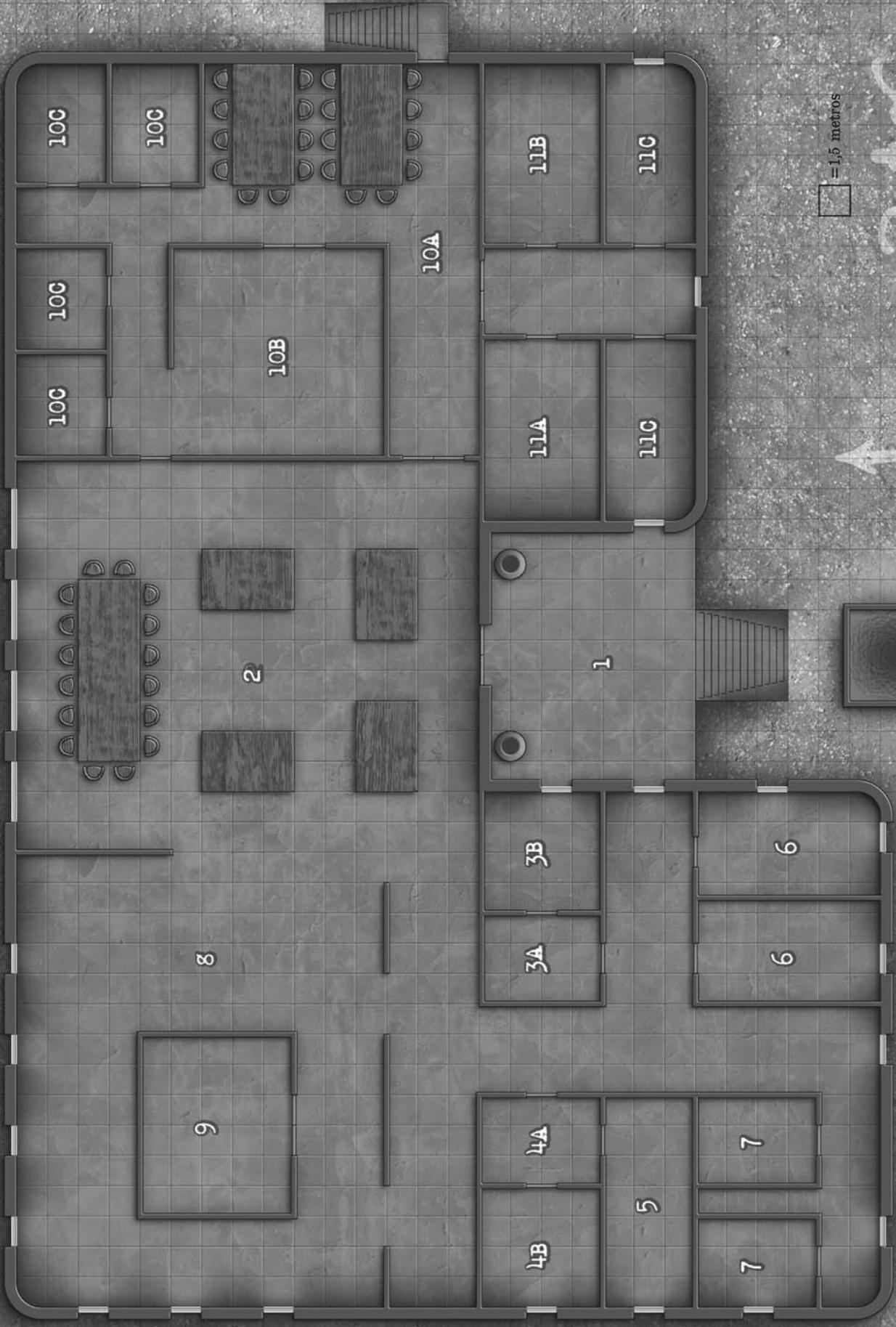
El profesor destrozó su despacho en su locura, esperando ocultar toda evidencia de su estudio. Tuvo éxito, pues es poco lo que se puede sacar aquí. Todos los libros y documentos tratan de egiptología, sobre todo de la historia de Egipto.

Pistas: Una tirada de **Descubrir -5%** reparará en uno de los cuadros rotos, reconociéndolo como una fotografía del equipo de la expedición, con fecha de hace dos semanas. Aparecen siete personas con sus respectivos nombres, y cinco yacen muertas en la Casa Chicago. Comparando la fotografía con los cadáveres que hay repartidos por toda la Casa Chicago, los investigadores descubren que la Sra. Bollacher y un asistente desconocido (Jack Saul) escaparon de la masacre.



CASA CHICAGO

□ = 1,5 metros





Localización 1-3b, dormitorio del profesor Bollacher

Léase lo siguiente:

Esta habitación alberga una cama de matrimonio y un armario enorme. La cama está desbaratada y el armario medio vacío.

Esta habitación era el dormitorio del profesor Bollacher y su esposa. Aparte de las ropas que pertenecen a ambos, hay poca cosa interesante excepto para los investigadores más concienzudos.

Pistas: Investigadores meticulosos encontrarán un conjunto de maletas. La más grande no está (se la llevó Rose Bollacher). Una tirada de **Idea** confirma que la mayoría de la ropa de mujer ha sido cogida del armario, salvo por un par de prendas que cayeron durante la apresurada huida.

Localización 1-4a, despacho del profesor Jamison

Léase lo siguiente:

Este despacho ordenado contiene un amplio escritorio de madera y cierto número de estanterías con muchos libros. Una serie de diplomas y títulos cuelgan enmarcados de las paredes, junto a un gran mapa a escala del norte de la ciudad de Lúxor.

Aquellos investigadores que examinen los diplomas podrán determinar fácilmente que el despacho pertenecía al profesor Jamison (el mejor amigo de Bollacher y su único rival en el campo de la egiptología). También fue el primero en morir cuando la locura se apoderó de Bollacher. Una minuciosa investigación dará con huellas ensangrentadas que conducen de la localización 1-4b a la 1-8.

Pistas: Mirando en el escritorio (**Descubrir**) se encuentra el registro de la expedición de Jamison (*Ayuda D*).

5 de agosto

Reiniciados los trabajos en el pilón de Medinet Habu. Jeroglíficos nuevos imposibles de descifrar, pero Bollacher tiene fe.

18 de agosto

Bollacher ausente. Rose y yo trabajamos en una nueva

traducción. Da gusto trabajar con alguien más aparte de ese viejo tozudo.

25 de agosto

¡Un gran avance! Traducción y mapa de la nueva cripta. Bollacher regresa esta semana. Rose no quiere ayudar en la apertura de la nueva cripta.

1 de septiembre

Bollacher centró la expedición en la nueva cripta. Rose enfadada, amenaza con irse. Bollacher vuelve con una piedra clave. Algo ha cambiado... me pregunto si él lo sabe.

La entrada de hoy, 3 de septiembre, está en blanco.

Por último, en el último cajón del escritorio hay una cajita de madera con la tapa de cristal. Dentro hay un vial de cerámica que contiene mirra y seis afiladas varas hechas de madera de algarrobo. Jamison estaba realizando preparativos basándose en una vaga traducción de la roca que cierra la Nueva cripta (localización 4-1), creyendo, correctamente, que la roca ofrecía un medio para derrotar a los Profundos.

Localización 1-4b, dormitorio del profesor Jamison

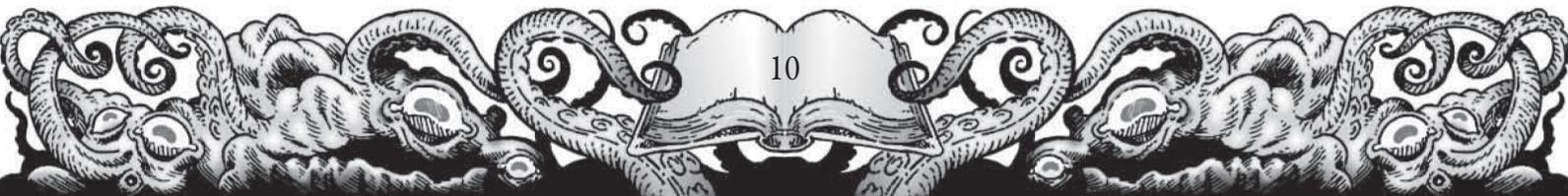
Léase lo siguiente:

Hay una cama individual en el fondo de la habitación, frente a la cual hay una maleta abierta encima de un baúl. Sobre la cama descansa una figura inerte, cuya sangre ha cubierto el suelo.

El cuerpo que hay en la cama pertenece al profesor Jamison, la primera víctima de Bollacher. Quien haya visto la fotografía de la expedición podrá identificarlo. El profesor lleva una cartera y su pasaporte en el bolsillo de su abrigo, así como un conjunto de llaves para todas las puertas de la Casa Chicago (incluyendo la localización 1-5).

A Jamison le han cortado el cuello. El cuerpo está frío, indicando que lleva muerto más tiempo en comparación al resto de cadáveres en la Casa Chicago.

Pistas: Viendo la creciente locura de Bollacher, Jamison planeaba huir con Rose. La maleta está a medio hacer, con ropa y pertenencias del profesor. Casualmente hay una nota escrita por Rose encima de las ropas (*Ayuda E*).





La nota está sin firmar, pero si los investigadores disponen de alguna muestra de la escritura de Rose, con una tirada de **Contabilidad** podrán identificarla. Cualquier taxista y la mayoría de los locales pueden dirigir a los investigadores a Alí Babá, un conocido antro en los suburbios del norte de Lúxor.

1-5, almacén

La puerta de esta habitación está cerrada con un fuerte candado (**Cerrajería -10%**). La llave se encuentra en el cuerpo de Jamison. Cuando los investigadores logren entrar, léase lo siguiente:

Esta habitación polvorienta contiene un buen número de cajas grandes. Estanterías se alinean en las paredes, donde hay más cajas todavía. Por el suelo hay paja, utilizada para rellenar las cajas. Justo detrás de la puerta cuelgan un martillo de orejas y una palanqueta.

El profesor Jamison era el responsable de supervisar el equipo de la expedición. Se guarda en este almacén, mayormente en cajas, empacado entre paja y periódicos.

Examinar las cajas consume más tiempo para las pistas que se obtienen. No obstante, para investigadores que pudieran no haber venido adecuadamente equipados para esta aventura, esta habitación es una mina de oro. Lleva **1D4 minutos** abrir una caja, y la mitad si se andan con prisas (rompiendo objetos frágiles). Los investigadores encuentran lo siguiente:

- 3 pares de prismáticos de 8 aumentos (frágiles).
- 1 tienda de campaña.
- 6 equipos de excavación (pala, pico y barra de apalancamiento)
- 100 balas del calibre .30 enterradas en serrín.
- 4 lámparas de queroseno (frágiles).
- 120 velas.
- 2 linternas (frágiles).

- 10 cajas de cerillas.
- 3 botellas de bourbon Kentucky (frágiles).
- 6 latas de 3'5 litros de queroseno.
- 10 cartuchos de dinamita enterrados en serrín.
- 4 cuerdas (de 15 metros cada una).

Localización 1-6, dormitorios de los becarios

Léase lo siguiente:

Hay una cama individual a cada lado de esta habitación. A los pies de éstas hay un baúl de pequeño tamaño, y junto a la puerta una cómoda.

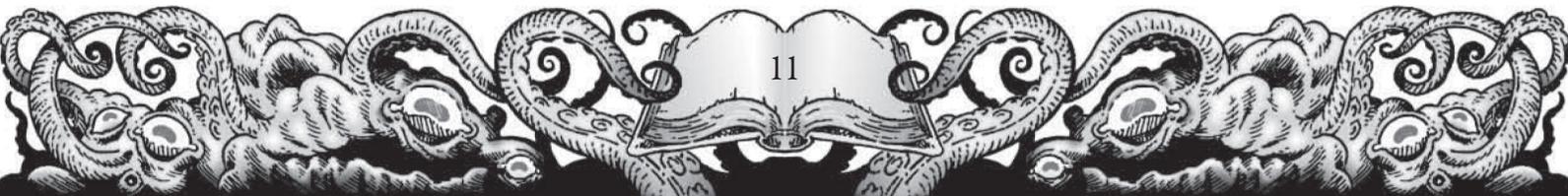
Estas habitaciones son donde los cuatro becarios (William Loomis, Timothy Lowe, Reginald Smithson y Jack Saul) pasaban la noche. Bollacher asesinó a los tres primeros aquí y dejó sus cuerpos en la biblioteca y las duchas. El cuarto becario, Jack Saul, un agente de los teosofistas, escapó con vida.

Pistas: Tres de los baúles están llenos de ropa y pertenencias de los becarios (carteras, pasaportes y recuerdos para casa). Comparando el contenido de éstos con el último (y tirando **Descubrir** o **Idea**) uno se da cuenta de que el cuarto es más bien genérico: la ropa está doblada aunque más desgastada, no hay ninguna cartera ni pasaporte, y no hay ningún objeto de significado personal.

Este último baúl pertenece a Jack Saul, quien tiene también un apartamento en Lúxor. Jack se marchó esta tarde temprano para reunirse con sus superiores, de ahí que escapase vivo. Un cuidadoso registro del cuarto baúl (**Descubrir -15%**) encuentra un trozo de papel entre éste y la cama. En él se lee:

*Escondite de Alexis, Carlisle
1005, Shari El Matar*

La nota se refiere al punto de reunión. La segunda línea de la nota es una dirección fácilmente identificable por cualquier taxista (la localización del escondite de Alexis)





Localización 1-7, duchas y baño

Léase lo siguiente:

Espesas nubes de vapor surgen de las puertas que tenéis ante vosotros. Dentro conseguís distinguir los azulejos de unas duchas y un baño. De las duchas sale agua hirviendo, cubriendo la habitación con vapor.

En la ducha de la izquierda hay una víctima de Bollacher. Léase lo siguiente:

Un cuerpo desnudo yace en el suelo de esta ducha. Su piel está abrasada por el agua caliente.

El cuerpo pertenece a Reginald Smithson, uno de los becarios de Bollacher. Bollacher lo apuñaló hasta la muerte, y después le cortó los dedos con un cuchillo de cocina. Los dedos están en la biblioteca.

Localización 1-8, biblioteca

Léase lo siguiente:

Enormes estanterías con libros se alinean a lo largo de las paredes de esta habitación, desde el suelo hasta el techo, intercaladas por trofeos y fusiles de caza. Hay unas cómodas sillas de mimbre repartidas por toda la sala, con un par de ellas de cuero frente a una gran chimenea. El lugar huele a incienso.

Los cadáveres de los becarios de Bollacher, William Loomis y Timothy Lowe, están sentados en las sillas; muertos por envenenamiento con cianuro, los cuerpos tienen la mirada fija en la chimenea, mirando con ojos blancos.

Justo antes de suicidarse, Bollacher quemó casi todos los hallazgos recientes de la expedición. Restos de documentos, mapas, fotografías y negativos aún arden en la chimenea. Ningún documento ha sobrevivido a las llamas, y todos han quedado reducidos a cenizas. Hay un incensario quemado entre las humeantes cenizas (el cual forma parte de un ritual para expulsar a los agentes de la Semilla estelar).

Tras quemar los documentos, Bollacher usó los dedos seccionados de Reginald Smithson para escribir con sangre lo siguiente en la rejilla protectora de la chimenea:

DIENSUPNEDRATCAIRÓPNRDOEFLUNNIDLOOS

El mensaje es en realidad dos frases juntas: Despertar Profundos, Inundación del Nilo; una referencia a los crípticos jeroglíficos hallados en el exterior de la cripta de los Profundos y el desastre que tendrá lugar si las aguas del Nilo alcanzan el interior de ésta.

Bollacher dejó los diez dedos frente a la chimenea. Están dispuestos en una formación que recuerda a una runa proto-germánica. Una tirada de **Ciencias ocultas** identifica su significado como muerte por ahogamiento.

Un par de fusiles del calibre .30 cuelgan de la pared. Aunque hay otros, estos dos funcionan. Están descargados.

Localización 1-9, habitación oscura

Léase lo siguiente:

El fuerte olor a productos químicos asalta vuestros sentidos. La habitación oscura está hecha un desastre, con sustancias esparcidas sobre negativos, papel fotográfico y cámaras rotas.

Bollacher se encargó de destruir el laboratorio de fotografía, quemando todos los negativos y revelados en la chimenea de la biblioteca. Dejó la habitación totalmente desordenada, no cabe duda de que para disuadir a los investigadores de recuperar cualquier evidencia relacionada con los hallazgos del equipo.

Pistas: A pesar de los esfuerzos de Bollacher, un carrito sobrevivió y se encuentra dentro de una de las cámaras rotas (tirada de **Descubrir +5%**). Si los investigadores consiguen revelarlo (tirada de **Fotografía** y **2 horas** de trabajo ininterrumpido) descubren que la única fotografía que ha sobrevivido es la de la cripta de los Profundos (véase *Ayuda F*).

Localización 1-10a, comedor del servicio

Léase lo siguiente:

Un par de viejas y largas mesas ocupan este sucio comedor. Cucarachas corretean entre las pilas de platos y cuencos.

Este comedor es donde el servicio come aparte del equipo expedicionario. No hay nada de interés aquí para los investigadores.





Localización 1-10b, cocina

Léase lo siguiente:

La cocina está hecha un desastre, con cubiertos, platos y vasos rotos tirados por el suelo. En la pared del fondo hay un conjunto de tres neveras, y en la contraria varios hornos y estufas de hierro.

Cuando Bollacher cogió el único cuchillo grande de la cocina, se dio un golpe accidentalmente con un estante, tirando su contenido al suelo. Alertó así a la niñera, dándole tiempo a huir de la Casa Chicago con todos los niños.

Localización 1-10c, dormitorios del servicio

Léase lo siguiente:

Dos literas se apiñan en esta pequeña habitación. Un arcón de madera, agrietado por los años, se encuentra en medio, utilizado como mesa improvisada.

Si los investigadores comprueban estas habitaciones antes de la llegada de la policía, encuentran a seis sirvientes escondidos en la del noroeste. La puerta está cerrada desde dentro; para poder entrar, los investigadores tendrán que echarla abajo o convencer a los aterrorizados trabajadores (**Charlatanería -10%**).

Estos sirvientes tienen poco que decir. Por la noche vieron al profesor Bollacher echar un polvillo en las bebidas de dos de sus becarios. Mientras los becarios bebían sentados en la biblioteca, Bollacher se precipitó hacia la cocina, cogió un cuchillo y se dio un golpe con un estante. Ellos, horrorizados ante el frenético estado emocional del profesor, lo siguieron para ver horrorizados cómo apuñalaba a Reginald, otro becario, hasta matarlo. Salieron corriendo hacia sus dormitorios, cerrando la puerta y bloqueándola con muebles. No saben nada acerca de las muertes del resto de miembros de la Casa Chicago ni los motivos de la locura del profesor.

Aquellos investigadores que registren esta habitación no encontrarán nada. El arcón contiene nada más que cuatro piezas de ropa blanca de algodón, así como dos objetos de la siguiente lista. Tírese 1D10 dos veces o elíjase el objeto:

1D10 Objeto

1. Peine de marfil.
2. Mazo de cartas desgastadas.
3. Dos dados de madera.
4. Un cuchillo y un huevo de madera.
5. Un calendario de 1923 con las fechas adaptadas al presente año.
6. 75 libras egipcias en monedas y 50 en billetes.
7. Un sombrero de fieltro aplastado.
8. Un brazalete de plata grabado con una representación del Nilo.
9. Un par de zapatos sin tacón.
10. Una bola de cordel enmarañada.

Localización 1-11a, dormitorio del mayordomo

Una cerradura cierra la puerta (**Cerrajería +10%**). El mayordomo del profesor, asustado por lo que ha presenciado esta noche, está escondido dentro. Atacará a todo aquel que entre en su habitación, confundiendo con el profesor Bollacher, o con los horrores que éste invocó.

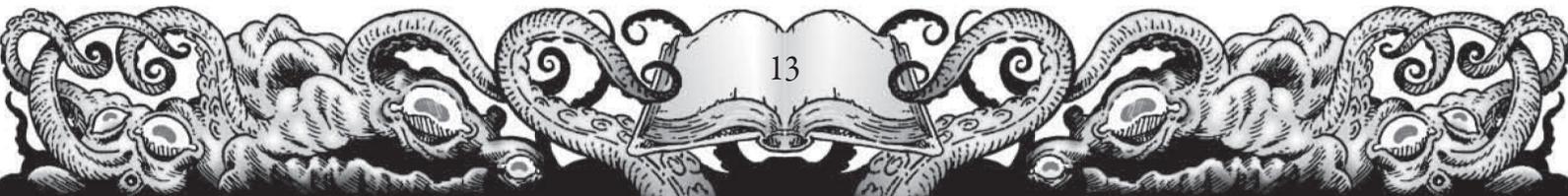
Una vez los investigadores hayan atravesado la puerta, léase lo siguiente:

La puerta se abre a una habitación a oscuras. Una figura sale disparada hacia vosotros. Distingúis su silueta recortada ante la ventana, y os grita "¡Atrás!"

El mayordomo vacía su revólver sobre los investigadores, y luego salta por la ventana, intentando huir en la noche. Si es capturado, puede ofrecer poca información; su mente está completamente trastornada.

Pistas: Si se hipnotiza al mayordomo (**Psicoanálisis**), éste puede relatar lo que presenció. Habla en egipcio (**Hablar egipcio** para entenderle). A elección del Guardián, los investigadores que fallen la tirada podrán entender parte de lo siguiente:

"La tumba es negra, llena de polvo y carente de aire. Escalones. El profesor coge la piedra, ¡la clave! ¡El Nilo! ¡Se despliega en la noche, alcanzando la tumba, alcanzando a los muertos, despertando a las criaturas! ¡Va a llover! ¡El Nilo!"





El mayordomo comienza a gritar incontrolablemente y clava su mirada antes de caer en coma. Sin importar el tratamiento que se le aplique, muere cuatro horas más tarde.

Tolkat, mayordomo

FUE	CON	TAM	POD	DES	PV
10	13	12	9	15	13

Armas: Revólver .38 37% 1D10
Presa 30% Especial

Localización 1-11b, dormitorio de la niñera

Léase lo siguiente:

Una cama individual, bien hecha, se encuentra junto a un escritorio. Un crucifijo plateado cuelga de un clavo encima de la cama. Al lado de la puerta hay un armario.

Cuando comenzó la matanza, la niñera de los Bollacher, la Srta. Christy, huyó con los hijos del profesor. No se llevó nada (un registro superficial del armario revela que no falta nada y que no ha sido rebuscado). Toda la ropa y efectos personales de la Srta. Christy están presentes e imperturbables.

No hay nada de utilidad en esta habitación.

Localización 1-11c, dormitorios de los niños

Léase lo siguiente:

Una cama individual, inmaculadamente hecha, se encuentra en el centro de la habitación. En la pared del fondo hay un baúl lleno de juguetes, y a su vera un escritorio. Varios dibujos, hechos con lápices de cera y acuarelas, cuelgan de las paredes.

Estas dos habitaciones son los dormitorios de los gemelos del profesor Bollacher. La de la izquierda es de su hijo, James; la de la derecha es de su hija, Melanie. La Srta. Christy sacó a los niños de sus camas cuando el profesor empezó a matar becarios, y para cuando los investigadores llegan a la Casa Chicago, ella y los gemelos ya están en un bote saliendo de Lúxor. (Los gemelos juegan un papel

fundamental en futuras aventuras de *La era de Cthulhu*).

Pistas: Como la mayoría de niños, James y Melanie perciben los poderes sobrenaturales que los rodean, pero por otro lado, han pasado su niñez jugando con y rodeados de antiguas reliquias de culturas extintas. Ambos han desarrollado una capacidad única para sentir las fuerzas de los agentes de los Mitos, y aún no han alcanzado el universo racional y comprensivo en el que se basa la salud mental adulta.

Como consecuencia, su cuarto de juegos está lleno de representaciones de los Primigenios en sus diversas manifestaciones. Investigadores que tiren **Mitos de Cthulhu** -5% reconocen algunos dibujos a lápiz como representaciones del mismísimo Cthulhu, y una pintura a acuarela como una imagen acertada de R'lyeh. Los niños han empezado a hacer ídolos inconscientemente, James con arcilla y Melanie con madera. Ellos ignoran la importancia de sus "imaginativos" juegos y sus amigos "invisibles", solamente saben que a veces deben hacer cosas que les desagrada mucho.

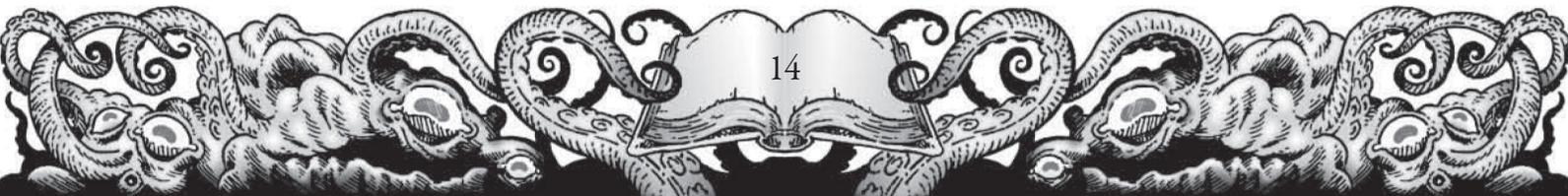
Finalizando la primera escena

Tras huir de la Casa Chicago con los dos niños, la Srta. Christy avisó a la policía. Un grupo de agentes aparece en la Casa Chicago 15 minutos después de la llegada de los investigadores. Nueve agentes irrumpen por la puerta principal y proceden a registrar el edificio. Si los investigadores son pillados dentro, se les pondrán las esposas y serán llevados al escondite de Alexis.

Escena 1b, la Casa Chicago - El cordón policial

La policía llega a la Casa Chicago y dispone un cordón. Dos agentes se quedan en la escena del crimen durante el resto de la aventura. Los investigadores tendrán que tirar **Charlatanería** -5% o **Discreción** -15% o buscar una solución creativa para evitar a la policía.

Una vez que aparezca la policía, se hará mucho más difícil para los investigadores recopilar evidencias. Todos los cadáveres son retirados de la escena del crimen, los sirvientes de la localización 1-10c son llevados para





ser interrogados, y el mayordomo es abatido mientras intentaba huir del edificio. Los investigadores tendrán que hacerse con el resto de evidencias sin alertar a los policías que están fuera.

Policías

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
12	13	14	9	11	14

Armas: Luger P08 40% 1D10
 Porra 40% 1D10+1D4
 Presa 40% Especial

Escena 2, Alí Babá

Alí Babá es un conocido tugurio situado en norte de Lúxor. Los investigadores pueden venir aquí siguiendo la nota dejada por Rose Bollacher en la Escena 1, por Madam Carlisle en la *Escena 5* o por los comentarios del viejo persa en la *Escena 3*.

Localización 2-1, Alí Babá

Léase lo siguiente:

La lluvia golpea la embarrada calle mientras descendéis los sucios escalones de piedra del bar. El aire está cargado con olor a tabaco y a vino avinagrado o cerveza rancia. Una pequeña barra ocupa una de las paredes; sillas ennegrecidas y mesas pringosas llenas de cigarrillos apagados ocupan el resto del salón. Unas débiles luces eléctricas y unos cuantos candelabros parpadeantes ofrecen algo de luz, pero la oscuridad parece envolver a los parroquianos.

A menos que los investigadores tiren **Camuflaje -5%** destacarán nada más entrar al bar. Un éxito no los hace muy distintos del típico bebedor solitario, pero aun así no obtendrán demasiada información. De fallar, la gente les observa descaradamente y con mirada fija.

Echando un vistazo por allí se puede ver a Rose Bollacher sentada en un rincón. Está centrada en su bebida y no se da cuenta de la presencia de los investigadores.

Un grupo de tres sectarios observa desde una mesa cercana (localización 2-3) y se acerca a Rose o los investigadores si la oportunidad se presenta. Por último,

Josef Mourad, el camarero (localización 2-4), sabe bastante acerca de Lúxor, y los investigadores pueden obtener de él mucha información si saben jugar sus cartas.

Alí Babá es chico y claustrofóbico. Solamente hay dos salidas: la entrada principal y la trasera del almacén que da a un callejón (localización 2-5).

A pesar de que los extraños no son poco habituales en el bar, a los investigadores no les interesa iniciar una pelea. Los demás parroquianos, asumiendo que los extranjeros son los que provocan la pelea, se meten sin más. Josef no se mete, pero le pone fin rápidamente sin, sobre todo si se rompen botellas. Los clientes no quieren salir heridos, así que si alguno recibe un golpe, se da la vuelta y se va.

7 parroquianos

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
15	10	13	9	11	12

Armas: Botella 40% 1D4+1D4
 Puñetazo 40% 1D3+1D4



ALĪ BABA

□ = 30 cm.





Localización 2-2, Rose Bollacher

Léase lo siguiente:

Hay una mujer sentada sola al fondo del salón, una figura fuera de lugar entre el resto de clientes. Junto a ella descansa una maleta en el suelo. Va vestida como si viajase (un traje normal y abrigo largo). Tiene el pelo recogido con una trenza hecha con un pañuelo azul. Está bebiendo su segunda botella de bourbon, trago a trago, en una jarra aceitosa.

Esta mujer es Rose Bollacher, la esposa del profesor y una de los dos miembros de la expedición que lograron escapar del acceso de ira asesina de Bollacher. Planea salir de Lúxor, pero está esperando a su amante, el profesor Jamison. Rose espera en vano: Jamison murió a manos del profesor Bollacher en un ataque de ira y celos.

Rose no es una heroína en ningún sentido. Se trata de una adúltera, abandonó a sus hijastros para escaparse con el profesor Jamison. También está afectada por la misma locura que corrompió a su marido, y es esa locura la que la ha dejado en tan lamentable estado.

Para cuando los investigadores la ven, ella está borracha, prácticamente echada sobre la mesa. Se niega a marcharse del bar, insistiendo en que espera a Jamison. Se trata solamente de una excusa para una verdad que no quiere admitir: ha decidido suicidarse para poner fin a la locura y no saldrá viva del bar.

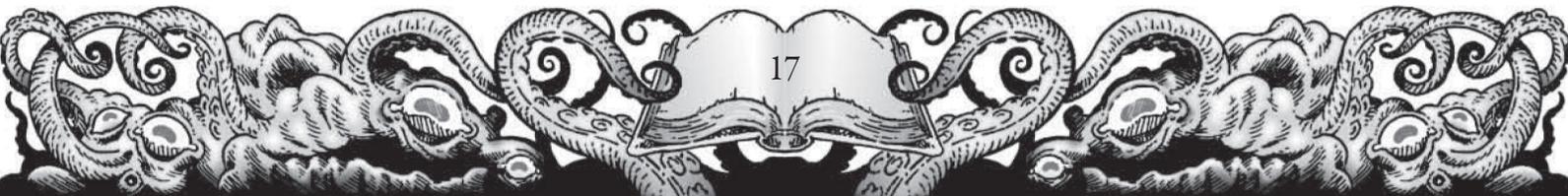
Entrevistándose con Rose Bollacher: Intoxicada, Rose habla abiertamente con todo aquel que pueda hacerle olvidar un poco su melancolía. Si en algún momento considera que se están riendo de ella o se le pregunta por los sucesos de la Casa Chicago, saca un revólver de su bolso.

Si se le hace olvidar su depresión, Rose podrá responder a cualquier número de preguntas que los investigadores le planteen. Téngase presente que la mente de Rose es frágil; revelarles abiertamente el hecho de que su amante, su esposo y toda la expedición están muertos acabaría con ella. Dependiendo de la línea de interrogatorio que sigan los investigadores, el Guardián debería leer lo siguiente:

- *¿Por qué huyó de la Casa Chicago?* “Por mi marido. Estaba loco, obsesionado con la cripta de Jamison y los secretos que allí encontraron. Estaba obsesionado

con lo que la traducción llamaba el Gran verde, y Aaron no podía soportar que Jamison pudiera haber descubierto algo que él había pasado por alto. Esos celos, combinados con la locura, le hicieron intolerable.” (Una tirada de Psicología +10% revela que está ocultando algo –su amorío con Jamison–, pero se da cuenta de que ese factor fue decisivo para que su marido sufriera el ataque).

- *¿Qué es lo que volvió loco al profesor Bollacher?* “Esto.” (Rose abre su maleta y saca una pesada estatuilla de piedra envuelta entre algodones). “La encontré en la tumba. La tragedia sobrevino poco después.”
- *¿Qué es este... “ídolo”?* “Mi marido dice que es la clave de un antiguo secreto... la respuesta al Gran verde. Voy a destruirlo, para que nunca puedan volver a extender la locura.” (Una tirada de Psicología -10% revela que está mintiendo, y que es incapaz de destruir el ídolo).
- *¿Qué quiere decir con “locura”?* “Los sueños del Gran verde. Le hablaba a Aaron en sueños, le enseñé el lenguaje de los antiguos y los conjuros de los condenados.”
- *¿Qué es el “Gran verde”?* “Es una inscripción que Jamison encontró en un muro de las ruinas de Medinet Habu, el templo mortuorio de Ramsés III. Obsesionó a Aaron desde el día que tradujo los glifos: ‘El ingobernable Gran verde, a quien nadie ha sabido cómo combatir, surgió enérgicamente del mar, y nadie pudo oponérsele.’ Esa misma inscripción fue la que los condujo a la nueva cripta.”
- *¿Dónde está la nueva cripta?* “No lo sé. Jamison nunca reveló la localización a nadie excepto a Aaron. Emplearon un equipo de cavadores para que los ayudasen. Quizá alguno lo sepa.”
- *¿Dónde podemos encontrar a los cavadores?* “Viven en un campamento junto al yacimiento, en Medinet Habu. Pregunten por el viejo persa. Es quien los dirige.” (Una tirada de Psicología +10% revela que teme profundamente a ese hombre).



- *¿Quién es Jack Saul?* “Uno de nuestros becarios. Un muchacho calmado y reservado. Listo, sin embargo. Pasaba mucho tiempo con Jamison y Aaron, intentando aprender.”
- *¿Quién es Madam Carlisle?* “Jack la mencionó la semana pasada. Una novia, creo. Se supone que viene en vapor desde India.”

Pistas: El ídolo de la Semilla estelar es aparentemente la pista más importante que se puede encontrar en Alí Babá, pero la conversación con Rose ofrece muchas más pistas. Tras la conversación, los investigadores sabrán de la existencia de Medinet Habu, así como de la “nueva cripta” o del viejo persa y los hombres que trabajaban para Jamison y Bollacher.

A pesar de su estado de embriaguez, Rose se niega a desembarazarse del ídolo. Los investigadores pueden intentar engañarla (tirada de **Charlatanería o Elocuencia -15%** ambas), pero arrebatárselo provocará que se ponga a pedir ayuda a gritos, atrayendo a los sectarios de la localización 2-3. Fingiendo querer ayudar a una dama en apuros, los sectarios intentarán hacerse con el ídolo.

Una tirada de **Mitos de Cthulhu +15%** identifica el ídolo como una representación egipcia de una Semilla estelar de Cthulhu. Quien obtenga un empalamiento estará seguro de que el ídolo no es una representación del gran Cthulhu, aunque no estará muy convencido de qué es exactamente. La base del ídolo tiene grabada una serie de inscripciones que rodean unos tentáculos (véase la *Ayuda G*). Los investigadores no saben cómo interpretarlas, pero el Guardián podría establecer un conjunto de tiradas para ello. Los símbolos parecen ser tres estrellas, lluvia, la cabeza de un carnero, una luna en cuarto creciente y un río.

El fin de Rose Bollacher: Si los investigadores le dicen a Rose que Jamison está muerto, si se marchan o si presionan a Rose para que se vaya, ella saca un revólver de su bolso y se lo pone en la sien, diciendo “Cthulhu fhtagn” antes dispararse en la cabeza. Cae muerta. Josef, asumiendo que fueron los investigadores quienes mataron a Rose, llama inmediatamente a la policía. Los agentes se demoran a la hora de acudir a los suburbios, llevándoles **1D20+10 minutos**.

Localización 2-3, los sectarios

Hay tres sectarios sentados en una mesa cercana, observando a Rose con interés solapado (**Descubrir +20%**). No obstante, sus siniestras intenciones no son discernibles. Después de todo, Rose es una borracha, una mujer de clase social alta y sola en un antro lleno de hombres (los sectarios no son los únicos interesados en ella).

Los sectarios van disfrazados como estibadores, con pantalones, camisetas y turbantes grasientos, llevando cada uno un largo cuchillo curvado atado al cinto. Aquellos investigadores que hayan estado en el campamento de trabajadores en el complejo del Templo de Ramsés III los reconocerán con una tirada de **Descubrir** o de **Psicología**.

Los sectarios tienen un único objetivo: recuperar el ídolo de la Semilla estelar. Si los investigadores se hacen con él, los sectarios saldrán corriendo por la puerta trasera para emboscarles en el callejón.





Si los investigadores consiguen deshacerse de los sectarios y luego los registran, encuentran una hoja doblada en la que se lee:

Encontrad a la mujer y recuperad el ídolo. Recurrid a lo que haga falta. Es importante que lo recuperéis antes de que C llegue.

3 sectarios

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
14	15	12	9	8	14

Armas: Botella 40% 1D4+1D4
Cuchillo 40% 1D4+2+1D4

Localización 2-4, Josef Mourad

Si los investigadores pasan algún tiempo en la barra, léase lo siguiente:

El de la barra es una persona humilde, una muestra de la cara pobre de Lúxor. Su piel está muy oscurecida por largas horas de trabajo bajo el sol, su rostro afectado por la viruela, y sus nudosas manos sugieren una vida dura. Sus ojos, sin embargo, son otra cosa: veloces y finos como un halcón del desierto.

Josef lleva viviendo en Lúxor toda su vida. En estos últimos años ha acumulado una buena cantidad de información relacionada con la ciudad, sus sucesos y sus habitantes. A diferencia del resto de los clientes del bar, Josef está dispuesto a hablar con los investigadores... por un precio. 10\$ o más (o 5\$ con una tirada de **Regatear**) lo incitarán a compartir lo que sabe. Si los investigadores andan buscando pistas desesperadamente, el Guardián puede usar a Josef para devolver a los investigadores a la senda correcta. Además, conoce los siguientes rumores.

Téngase en cuenta que Josef no ofrece voluntariamente esta información. Serán necesarias las preguntas adecuadas.

- *¿Cuánto tiempo lleva ella (Rose) aquí?* “Toda la noche. Bebiendo mucho, demasiado, como alguien que espera lo peor.”
- *¿Quiénes son esos (los sectarios)?* “Nunca los había visto antes. No son habituales, y seguro que no son estibadores del puerto.”

- *¿Conoce a alguien llamado Jack Saul?* “Sí. Viene bastante por aquí, para comprar bebidas y contratar a matones para Carlisle. Tiene un apartamento en Shari El Matar.”
- *¿Conoce a alguien llamado Carlisle?* “Se trata de la novia de uno de esos británicos imperialistas, una ocultista de India. No confíen en ella, porque es bella. Llevo sin verla un mes o así, pero he oído que volverá en un par de semanas.”
- *¿Sabe algo acerca de Medinet Habu?* “¿Las ruinas de Ramsés? Un extraño lugar, nunca me ha dado buenas vibraciones. Tengan cuidado con los trabajadores. Son hombres peligrosos, contratados para coger las cosas por la fuerza.”
- *¿Quién es el viejo persa?* “Es el cabecilla de los trabajadores de Medinet Habu. Amable por delante, pero es capaz de apuñalarte por la espalda por medio chelín. Aun así, si hay algo que ustedes quieran de su banda, es a él a quien tienen que dirigirse.”

Si se produce una pelea en el bar, Josef la deja seguir durante **1D4+2 asaltos** antes de ponerle fin. Si alguno de los implicados saca un arma de verdad (algo que no sean puños, botellas o sillas), Josef saca su escopeta de doble cañón de debajo de la barra. Dispara el primer proyectil por encima de las cabezas de los que se están peleando, espantando a la mayoría, reservando el segundo para quienes insistan en seguir peleando.

Josef Mourad

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
12	16	9	9	13	13

Armas: Puñetazo* 51% 1D4+2
Escopeta** 48% 4D6

*Lleva un puño americano.
**De doble cañón, con 20 balas extra.





Localización 2-5, puerta trasera

La entrada del bar siempre está abierta. La puerta que da al callejón de detrás tiene un listón de madera por dentro. Para abrir la puerta desde fuera tiene que ser echada abajo, posiblemente llamando la atención de Josef. Léase lo siguiente:

El almacén está lleno de cajas de licor y comida en mal estado. Las ratas corretean por el suelo y las cucarachas se arraciman en las esquinas, huyendo de la luz. En la pared del fondo hay otra salida.

Aparte de dar a un callejón trasero, no tiene ningún interés para los investigadores.

Escena 3, El templo de Ramsés

Esta escena tiene lugar en Medinet Habu, el complejo funerario de Ramsés III. Los trabajadores viven en un conjunto de tiendas de campaña en las proximidades, ofreciendo sus servicios a arqueólogos y epigrafistas. A diferencia del resto de habitantes de Lúxor, ellos son abiertos hacia los extranjeros, recibéndolos con la esperanza de que les den trabajo. Su amabilidad es fingida, pues son más leales entre ellos y nunca se traicionan.

Una secta dedicada a la adoración y liberación de la Semilla estelar ha infiltrado a uno de sus miembros en la banda de trabajadores. Dado que solamente hay un puñado de sectarios activo en el campamento, el secretismo de la banda asegura la protección del culto.

Resumen de la escena: Existe un buen número de razones por las que los investigadores podrían venir a las ruinas. Investigadores emprendedores podrían venir directamente tras abandonar la Casa Chicago, intentando localizar la “nueva cripta”. Otros podrían llegar aquí siguiendo las pistas que ofreció Rose Bollacher en la *Escena 2*. Por último, investigadores escapando de las garras de los teosofistas en la *Escena 5* podrían llegar hasta aquí en un intento por derrotar a Madam Carlisle y Jack Saul en la nueva cripta.

El propósito de esta escena es encaminar a los investigadores (mediante pistas o información) a la *Escena 4*.

Localización 3-1, Medinet Habu

La descripción asume que los investigadores llegan a las ruinas de noche, aunque ésta no variaría mucho en otro momento del día. Léase lo siguiente cuando los investigadores lleguen al Templo de Ramsés por primera vez:

La incesante lluvia martillea las ruinas, formando riachuelos rojizos y erosionando los muros de piedra. La fría lluvia cae como una manta de agua, empapando vuestras ropas y calándoos hasta los huesos.

Con un destello de luz podéis distinguir lo que parece un campamento, situado cerca del yacimiento. Entre el rugido del trueno os llega el sonido de tambores.

Los investigadores son libres de acercarse al campamento del modo que consideren oportuno. La oscuridad facilita esta labor hasta al investigador menos ágil. Una vez que estén a unos 50 metros del campamento, procédase a la descripción de la localización 3-2.

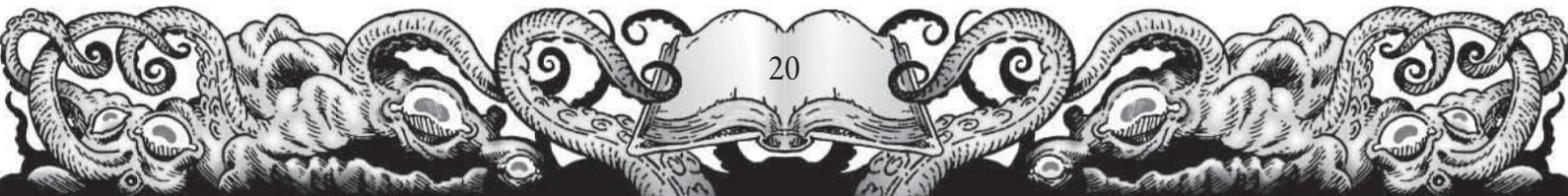
Localización 3-2, campamento

Léase lo siguiente:

En el corazón del yacimiento se encuentra un campamento, protegido de la fuerza de la tormenta por un antiguo muro de piedra. Entre el conjunto de tiendas hay una fogata, que cruje a pesar de la lluvia. Inquietantes figuras brincan y danzan alrededor del fuego, aullando a la estruendosa tormenta y pasándose botellas unas a otras antes de saltar la hoguera.

Hay más de una veintena de formas bailando a la luz del fuego, y más en las sombras. La feroz tormenta ha devuelto a la vida al alma primordial de los cavadores; a pesar de la tormenta (o más bien, a causa de ella), beben y bailan aullando cada vez que suena un trueno.

Los investigadores podrían considerar equivocadamente esta celebración como un ritual relacionado con Cthulhu. Una tirada de **Mitos de Cthulhu +15%** aclara que los bailarines sencillamente están borrachos y disfrutando de la tormenta. Si un investigador obtiene un empalamiento, su interpretación de esta danza de borrachos es más precisa: aunque no se trate de un rito relacionado con Cthulhu, hay connotaciones esotéricas en los aullidos de





algunos de los bailarines.

Hay un total de treinta y dos cavadores, siete de los cuales son sectarios fieles a la Semilla estelar. Los cavadores invitan a los investigadores a unirse a su círculo, ofreciéndoles vino, alcohol de alta graduación y refugio bajo los toldos de sus tiendas. Los sectarios, por su parte, hacen lo que pueden por acomodarles. Mientras que cinco van a ver qué necesitan, los otros dos corren a avisar al viejo persa. Vuelven un minuto o dos después, pidiendo a los investigadores que les sigan.

A los investigadores no les interesa tener una reyerta con los cavadores. Los demás miembros del campamento acudirán en auxilio de sus hermanos, utilizando palas, picos y largos cuchillos de hoja curvada. Cualquiera que resulte herido dejará de atacar, pero los sectarios lucharán hasta la muerte, creyendo que su ama, la Semilla estelar, los protegerá.

Tiendas: En las tiendas no hay ninguna evidencia. Los investigadores no encuentran nada más que alimentos conservados en cuencos de barro, botellas de vino y licor, sacos de dormir, lámparas y herramientas.

7 sectarios

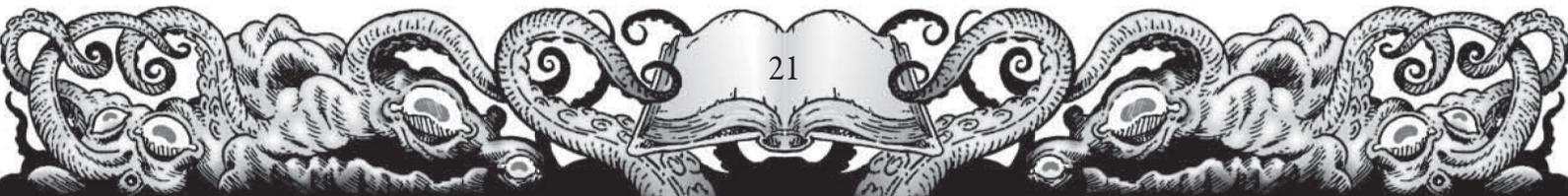
FUE	CON	TAM	POD	DES	PV
14	15	12	9	8	14

Armas: Cuchillo 40% 1D4+2+1D4

25 cavadores

FUE	CON	TAM	POD	DES	PV
15	10	13	9	11	12

Armas: Pala/Pico 30% 1D6+1D4
Puñetazo 35% 1D3+1D4





Localización 3-3, tienda del viejo persa

Léase lo siguiente:

La tienda es más grande que las demás en el improvisado campamento, protegida de la tormenta gracias a pesados bloques de piedra. Dentro, atravesando la ondeante lona y tres tipos fornidos, se ve un interior lleno de muebles viejos, aunque cómodo. En medio de la tienda hay una hornilla de leña, y encima de ésta descansa una tetera hirviendo. Al fondo hay un catre. De las paredes cuelgan tapetes de peculiar origen, dando la sensación de que la tienda es más chica de lo que es en realidad.

Cerca del centro de la tienda hay un hombre de barba gris y turbante negro, calentándose las manos frente a la hornilla. A su izquierda hay sentada una pareja británica, inmaculadamente vestida a pesar de la tormenta.

El hombre de la barba gris es un místico zoroástrico conocido simplemente como el “viejo persa” en español, o “Abü” (padre) por los sectarios y cavadores egipcios. La pareja británica son Jack Saul y Madam Carlisle, teosofistas enviados para infiltrarse en la Casa Chicago. Si los investigadores vieron o tienen la fotografía de la expedición, reconocerán inmediatamente a Jack Paul como uno de los supervivientes de los homicidios de la Casa Chicago. Si los investigadores no se hicieron con el ídolo de la Semilla estelar, ésta estará encima de la mesa que hay detrás del viejo persa.

Jack Saul es un joven bien parecido en la veintena, de ojos marrones y escudriñadores. Madam Carlisle es una mujer atractiva y de pelo oscuro, de edad indeterminable (si ronda los cuarenta ha envejecido increíblemente bien, y si está en la veintena ya ha alcanzado la madurez). Tranquila y serena, se encuentra sentada frente al nervioso Jack, cogiéndole la mano para calmarlo, y hablando por él cuando el joven titubea.

Sin que los teosofistas lo sepan, el viejo persa es el líder del culto a la Semilla estelar, dedicado activamente a la liberación de la criatura de su vieja prisión. Se den cuenta o no de ello los investigadores, los líderes de las tres facciones se hallan en la misma tienda, compartiendo un té.

Cuando entran los investigadores, el viejo persa les sonríe e invita a sentarse en las sillas cercanas, como si hubiese estado esperando visita. Jack, sospechando las pretensiones de los investigadores, mira como si fuese

a saltar de un momento a otro, mientras que Carlisle sencillamente se enciende un cigarro en la hornilla, y sonríe cordialmente entre el humo.

Nota para el Guardián: Esta escena puede parecer difícil de dirigir. La clave del éxito reside en tener en mente la actitud de los PNJs. Esto permitirá al Guardián interpretar las tres distintas personalidades. A continuación se ofrece un breve resumen de todos.

Madam Carlisle

Líder de los teosofistas. Quiere saber cuáles son las intenciones de los investigadores, y cualquier información o prueba que pudiera conducirlo a la Nueva cripta o a la prisión de la Semilla estelar. Si los investigadores van claramente por delante en la aventura, los invita al escondite de Alexis (*Escena 5*), ofreciéndoles un intercambio de información. Se mostrará constantemente calmada y controlada. Nada que los investigadores digan conseguirá perturbarla.

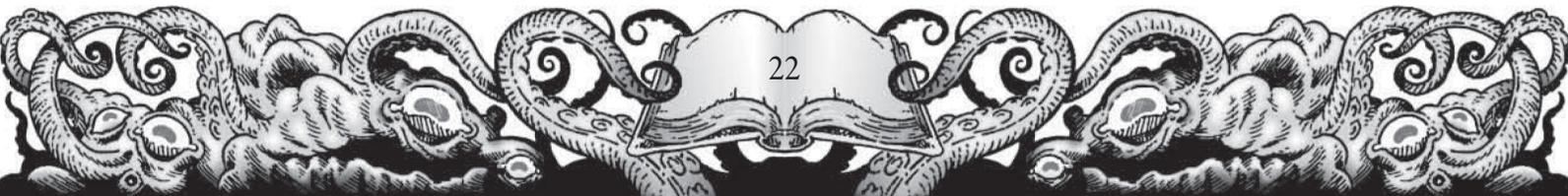
Jack Saul

Jack cree equivocadamente que tiene que desinformar a los investigadores, esperando alejarlos del camino correcto. Pretende ser él quien lleve el peso de la conversación, hablando con todos los participantes, por temor a que se le pase algún dato crucial. Es un joven nervioso, que intenta desesperadamente impresionar a su superior, Carlisle.

El viejo persa

El viejo abü quiere liberar a la Semilla estelar, y ya ha conseguido todo lo necesario para ello. Lo único que le falta es mantener a los teosofistas y a los investigadores alejados para que no interfieran. Ofrece a sus hombres para que guíen a los investigadores y les enseñen la Nueva cripta; obviamente para acabar con ellos. Posiblemente sea el más inescrutable de los tres. Sopesa todas sus decisiones, asumiendo acertadamente que los investigadores representan una gran amenaza.

El desarrollo es este encuentro depende en buena medida de los investigadores. Madam Carlisle se queda un poco a la expectativa, esperando a que los investigadores hagan el primer movimiento y tomen la iniciativa. Por su parte, el nervioso Jack, con una sonrisa forzada, hace claros intentos por congraciarse con los investigadores.





A continuación se ofrece una serie de preguntas que los investigadores podrían formular, y las respuestas que recibirán (y lo más importante, quién las responde).

- *¿Quiénes son ustedes? ¿Por qué están aquí?* Jack: “Soy el Sr. Saul de la Casa Chicago. Esta es mi novia, la señorita Carlisle. Ha venido a verme desde India mientras finalizo mis prácticas. Cuando acabe no tendré que quedarme, me iré a India a trabajar, dirigiendo excavaciones...”
- *¿Dónde se encuentra la cripta que descubrieron los profesores Jamison y Bollacher?* Viejo persa: “Muchos de mis chicos participaron en esa excavación. Los llamaré y les diré que los lleven hasta allí, esta noche.”
- *¿Qué encontraron allí?* Viejo persa: “No tengo ni idea. Los profesores de la Casa Chicago se mostraron muy reservados respecto a su descubrimiento.”
- *¿Qué hacen aquí?* Carlisle (callando a Jack): “Visitar a un viejo amigo. Puede que ustedes no lo sepan, pero Abü es considerado un gran místico por su gente.”
- *¿Dónde se encontraban cuando Bollacher mató a su equipo en la Casa Chicago?* Jack (claramente sorprendido): “¿Por qué? Esperaba a que mi novia llegase en el transbordador. ¿Muertos dicen? ¡Es terrible!”
- *¿Dónde está Rose Bollacher?* Viejo persa: “Oí decir a algunos de mis trabajadores que vieron a una mujer similar a la que ustedes describen en un bar del sur de Lúxor. ¿El Alí Babá quizá? Puede que no sea más que un rumor. No puedo imaginarme por qué una mujer respetable frecuentaría tal establecimiento.”

Si los investigadores cometen la imprudencia de amenazar al viejo persa o a sus invitados, los tres cavadores que había fuera entrarán en la tienda, recurriendo a la fuerza si la situación lo requiere. El persa se niega a tolerar a tan incautos enemigos, y tras excusarse educadamente de Jack y Carlisle, ordena a sus hombres que lleven a los investigadores a las ruinas y allí les corten el cuello.

Pistas: Conforme los investigadores abandonan la tienda, Madam Carlisle se pone de pie y se dirige hacia el

más atractivo de ellos, deseándole suerte en su búsqueda, besándole dulcemente en la mejilla. Mientras lo hace, le entrega un trozo de papel; lleva escrita su dirección: Shari El Matar nº 1005.

Si los investigadores consiguen hacer salir de la tienda al viejo persa y sus invitados, podrán registrarla. Si logran tan improbable estrategia, la oportunidad de hallar evidencias será excelente.

Una tirada de **Descubrir +15%** da con un pequeño arcón de madera cubierto de seda junto al catre. Está pintado con runas fosforescentes, las esquinas y aristas están reforzadas con metal, y está cerrado (tirada de **Cerrajería +10%**).

Una tirada de **Ciencias ocultas** revela que las runas son una protección frente a los espíritus malvados. Desafortunadamente para los investigadores, las runas también sirven para castigar a los ladrones. Quien abra la cerradura sin haberse protegido previamente (**tirada de Ciencias ocultas -10% y 2 horas**) es presa de un mal presagio: está seguro de estar condenado (trátese esto como un acceso de ansiedad). La sensación resulta sobrecogedora, y podría dar lugar a un intento de suicidio. Para evitarlo, el investigador tiene que enfrentar su POD al **POD 15** de la maldición. Puede intentarlo una vez al día. Una tirada de **Psicología** hecha por otro investigador incrementa la probabilidad de éxito en un 15%.

Dentro del arcón los investigadores encuentran los documentos personales del viejo persa, incluyendo un dibujo del ídolo de la Semilla estelar (véase *Ayuda H*) con notas de la mano el propio persa. También encuentran un mapa de Medinet Habu con una marca de “la cripta”. Esta es la cripta de los Profundos, la que Jamison y Bollacher llamaron la “nueva cripta”, y se describe en la *Escena 4*. Por último, entre las notas del viejo Abü hay un mapa que conecta con la *Escena 6*, la prisión de la Semilla estelar. Debajo de todos los papeles hay dos pequeños viales de cristal que contienen mirra, y una bolsita de terciopelo con cinco fragmentos de incienso de resina. La mirra y el incienso sirven para combatir a los Profundos y la Semilla estelar, tal y como lo explican los jeroglíficos de la localización 4-1.

Aquí no se incluyen las estadísticas de Jack ni Carlisle. Si se produjera un combate, ambos huirán en cuanto puedan. Si resultasen necesarias, éstas pueden encontrarse en la *Escena 5*.





Abü, el viejo persa

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
7	9	10	16	14	10

Armas: Cuchillo 40% 1D4+2

Habilidades: Charlatanería 45%, Discreción 40%, Mitos de Cthulhu 23%, Ocultarse 57%.

Hechizos: Desviar el daño, Dominar.

3 cavadores

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
16	15	15	7	8	15

Armas: Palo 40% 1D6+1D4
Cuchillo 40% 1D4+2+1D4

Escena 4, La cripta de los Profundos

La cuarta escena tiene lugar en la cara sur de Medinet Habu, en lo que Jamison y Bollacher denominaron la “nueva cripta”, pero que en realidad se trata de la “cripta de los Profundos”.

El equipo expedicionario de la Casa Chicago se dio cuenta de la auténtica importancia de su hallazgo y dejó abierta la cripta cuando se marchó. El viejo persa y sus sectarios hicieron el resto, camuflando la entrada para prevenir un descubrimiento casual. La mejor forma de localizarla es siendo conducidos hasta allí por los cavadores del viejo persa, o encontrando las notas y el mapa en la localización 3-3.

Resumen de la escena: Independientemente del modo de localización de la cripta, la escena se desarrolla de la misma manera. Los siervos del viejo persa sellan la cripta, encerrando a los investigadores dentro. Mientras tanto, las crecientes aguas del Nilo hacen de ella una trampa mortal. Los investigadores deberían salir de esta sección de la aventura habiendo averiguado el lugar de la prisión de la Semilla estelar, y con alguna noción sobre cómo detenerla.

Existe la posibilidad, por falta de pruebas o ingenio (o simplemente por mala suerte), de que los investigadores

acaben la escena sin más información que a dónde deben ir y qué deben hacer para salvar Lúxor. Si esto sucede (o si el Guardián sencillamente necesita alentar a investigadores dubitativos), consúltese la *Escena 5*, a continuación, para ver los planes de los teosofistas.

Localización 4-1, la nueva cripta

Léase lo siguiente:

Un enorme bloque de piedra se encuentra junto a un muro medio desmoronado. La roca tiene inscritas varias bandas de jeroglíficos, desgastados y prácticamente ilegibles bajo la incesante lluvia.

La roca tapa una pequeña escalera que conduce a las profundidades de Medinet Habu. Si el equipo de cavadores del viejo Abü acompaña a los investigadores, éstos usarán unas palanquetas para echar la roca a un lado. Si los investigadores están solos, necesitarán algún otro medio para abrir la cripta. En términos de resistencia la roca tiene TAM 20.

Investigadores muy observadores que examinen las ruinas que los rodean podrían tirar **Descubrir -15%** para distinguir a un pequeño grupo de cavadores vigilándoles en la distancia. Los cavadores (sectarios en realidad) se van si los investigadores los abordan.

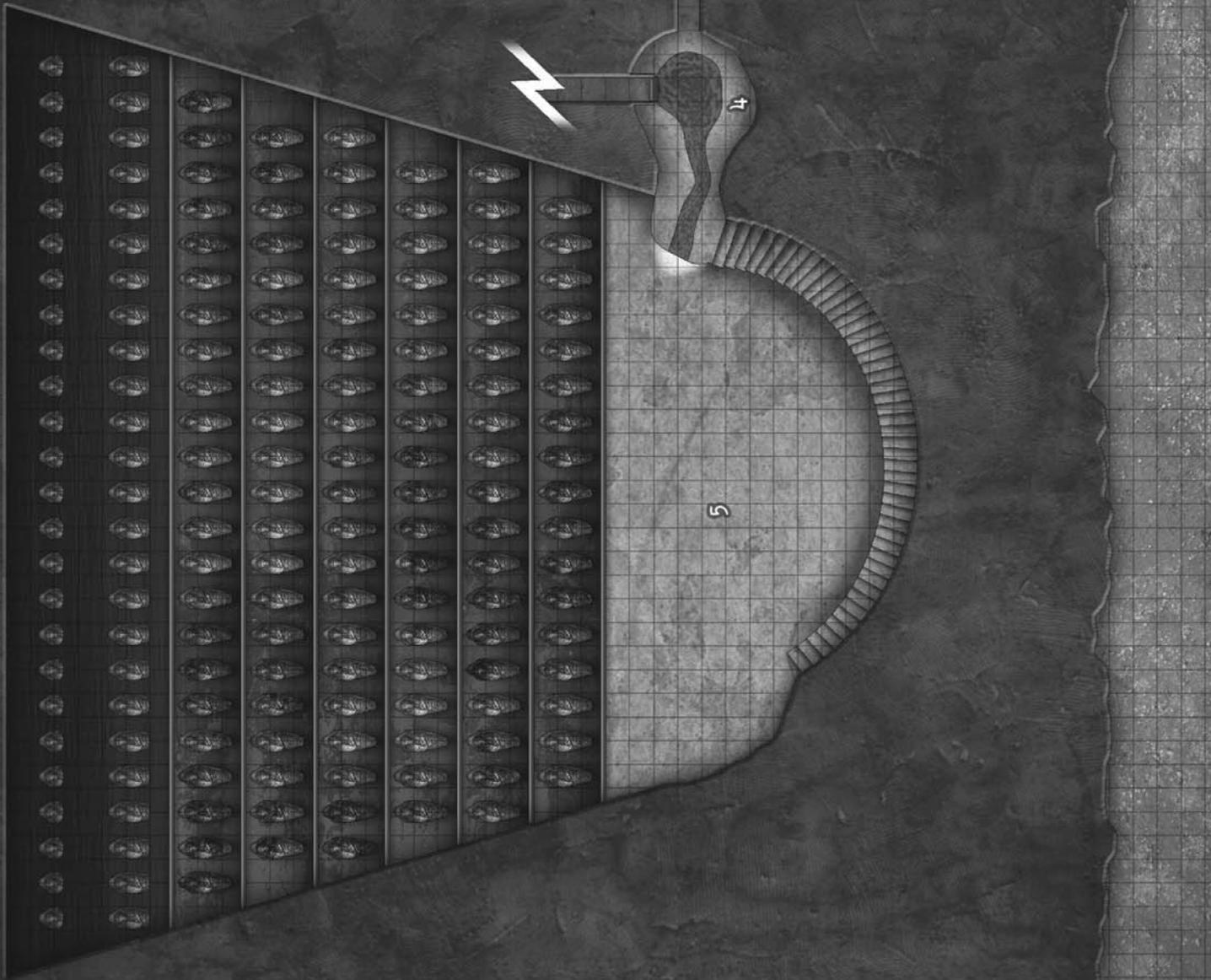
Al apartar la roca puede verse una escalera de piedra que desciende a la oscuridad (localización 4-2). Varios minutos después de que los investigadores hayan accedido a la cripta, cinco sectarios vuelven a colocar la roca en su sitio. Los sectarios atacarán a cualquiera que esté vigilando la entrada, empujándolo escaleras abajo antes de poner la roca. Por último, los sectarios ponen más rocas, imposibilitando la salida salvo con dinamita. Los investigadores oirán un fuerte ruido de fricción, seguido por el silencio cuando la vía de escape quede sellada.

Pistas: Una tirada de **Arqueología** y **1 hora o más de estudio** traduce los jeroglíficos que hay en la roca:

Estaba de luto en mi trono. Los de palacio estaban afligidos... porque yo había visto el futuro, el retorno del Gran verde... En ese oscuro día, la locura gobernaría... Todos los hombres con sus iguales... Niños llorando... Los corazones necesitados... Los templos cerrados, santuarios cubiertos de polvo, todo era sufrimiento... Consulté al sumo sacerdote de

CRIPTA DE LOS PROFUNDOS

□ = 1'5 metros



Imhotep, hijo de Ptah, quien había partido, pero volvió a mí velozmente. Me mostró el fluir del Hap y me enseñó los nombres de los dioses del templo de Khnum: Satis, Anukis, Hapi, Shu, Geb, Nut, Osiris, Horus, Isis, Nephthys... mientras yo dormía en paz, el dios me protegería, y propicié su adoración y veneración. Se reveló ante mí con rostro amable y me dijo: ¡Yo soy Khnum, tu creador! Mis brazos te rodean... porque yo soy el creador que crea, yo soy quien se creó a sí mismo, al exaltado Nun, quien fue el primero, Hapi, quien tiene propia voluntad... Detén a Hapi, sella a sus hijos para que nunca puedan ser encontrados de nuevo... Quema el incienso y úngelos con mirra, porque la temen al ser ésta sagrada para mí... Clava sus palmas con estacas de madera de algarrobo, y pon cornalina bajo sus lenguas para que nunca vuelvan a levantarse.

La roca apunta al ritual y componentes utilizados por Ramsés para atar a los Profundos y la Semilla estelar. Incluso sin este ritual, los mismos componentes pueden usarse para repeler a los Profundos que quedan en la cripta y debilitar a la Semilla estelar.

5 sectarios

FUE	CON	TAM	POD	DES	P.V
14	15	12	9	8	14

Armas: Cuchillo 40% 1D4+2+1D4

Localización 4-2, bajo tierra

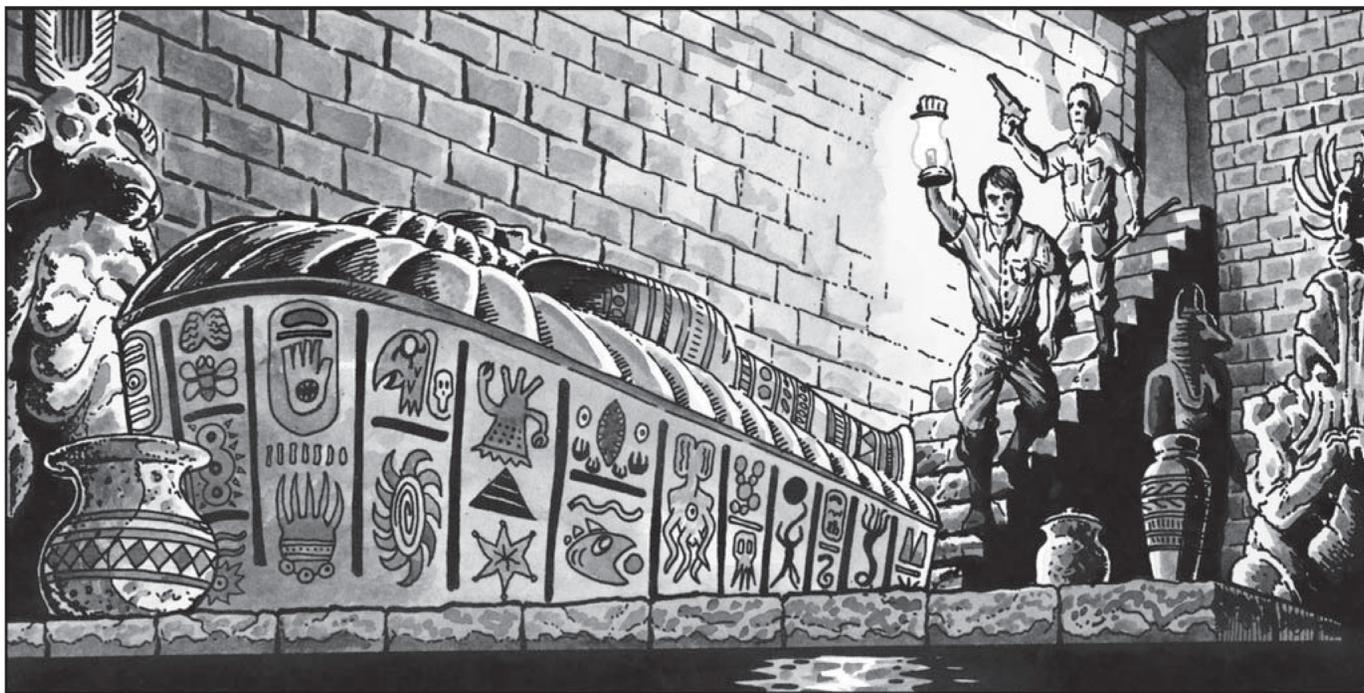
Léase lo siguiente:

La escalera esculpida en la roca desciende abruptamente. Algo en los extraños ángulos de la escalera y el techo inclinado dificultan el calcular cuánto se desciende. Conforme bajáis, casi podéis ver cómo los escalones se arremolinan en una especie de efecto óptico.

De algún lugar os llega el ruido de un chapoteo, incrementando así la sensación de vértigo.

La cripta fue creada para retener a los Profundos; la escalera y las cámaras están diseñadas para impedir el paso a los espíritus malignos, de ahí su engañosa geometría y arquitectura. La geometría aquí no es euclidiana, y es más, examinando los escalones (por su confuso aspecto) se ve que son raros, aunque mundanos. Los escalones están dispuestos en ángulos extraños y difíciles, y en las paredes hay representaciones de éstos, aumentando el efecto visual.

Si los investigadores piensan en inspeccionar la escalera antes de bajar, podrán darse cuenta de que dos adultos (Jamison y Bollacher) descendieron a la cripta y regresaron. Una tirada de **Descubrir +25%** distingue también huellas palmeadas, pertenecientes a los Profundos que escaparon de la localización 4-5.





Localización 4-3, sala del mapa

Léase lo siguiente:

La escalera se estrecha hasta llegar a una plataforma al borde de un espacio insondable. Parece imposible determinar la longitud y anchura del vacío que tenéis ante vosotros: vuestras luces no revelan nada, y cuando el frío penetra bajo vuestra ropa (amenazándoos con caer de la plataforma a la oscuridad de abajo) la sensación de vértigo se hace más palpable.

Un par de pedestales de poco tamaño marcan el final de la plataforma. Cada pedestal tiene grabado una especie de criatura octópoda, con sus tentáculos retorciéndose como en un arrebato.

Una estrecha escalera desciende de la plataforma hasta el suelo de la cripta. El chapoteo procede de algún punto allí abajo.

Esta es otra ilusión óptica generada por los creadores de la tumba. Las paredes del fondo de la cámara fueron pintadas de negro con un alquitrán absorbente, produciendo así un efecto de vacío infinito, arriba y abajo. El “vacío” es en realidad una chimenea, de 6 metros de diámetro. Si los investigadores recurren a algún sistema para determinar el alcance de la oscuridad (por ejemplo, disparando un arma), descubren que las paredes están a unos 6 metros de distancia.

Una inspección de los pedestales revela, tirando **Descubrir +20%**, que la cabeza octópoda puede ser retirada. Retirando la de la derecha se revela una cámara secreta llena de granos que bien pudieran ser ascuas o huevos diminutos.

Retirando la de la izquierda se abre una cámara similar pero llena de agua. Si se introducen los huevos en el agua, se sumergirán emitiendo una brillante bioluminiscencia. Los brillantes granos (una forma de bacteria concentrada) se expanden como el cieno, atravesando las grietas y filtrándose como una acción capilar por el suelo. El brillante icor sale a través de cientos de agujeritos, creando una réplica luminosa de un cielo estrellado. La disposición estelar resulta misteriosamente precisa, aunque hay constelaciones principales alteradas (representan el momento en el que “las estrellas estarán alineadas”). Conforme el icor sigue manando de los agujeros, ciertas líneas se van formando en la superficie

del techo, dibujando (tras varios minutos) un mapa de Lúxor y sus inmediaciones. El punto más brillante se encuentra al oeste de Lúxor, lugar de reposo y prisión de la Semilla estelar.

Investigadores que tengan la mala suerte de caer de la plataforma atravesarán los 30 metros de la chimenea. Abajo hay poca cosa, excepto esqueletos de más de un millar de años de antigüedad. Los cadáveres pertenecen a los esclavos que murieron para preservar los secretos de la tumba.

Localización 4-4, el Nilo eterno

Léase lo siguiente:

Unos salientes en la roca descienden hasta una angosta hendidura. Oteando en la oscuridad podéis ver una cámara dominada por un conducto de piedra que va desde el muro hasta un pedestal en el centro. Por el conducto corre agua, impactando contra el pedestal y vertiéndose al suelo, donde corre saliendo de la cámara, bajo un arco en la pared opuesta.

El conducto canaliza el agua subterránea del Nilo. Hasta hace poco estaba taponado con una piedra sagrada (que se puede encontrar en la Casa Chicago, en la localización 1-2). El profesor Aaron Bollacher retiró la piedra sin saber cuál era su propósito. Eso, junto al creciente nivel del agua, ha provocado que el curso del Nilo atraviese el conducto, alcanzando la localización 4-5, desgraciadamente.

El pedestal está coronado por un soporte de piedra sobre el que descansaba la clave de la localización 1-2. Si se vuelve a poner detiene inmediatamente el fluir del agua.

Siguiendo el curso del agua los investigadores alcanzan la localización 4-5.

Localización 4-5, ...y sus hijos

Léase lo siguiente:

El curso del agua cae por el borde hacia la oscuridad. En la penumbra podéis distinguir una vasta cámara, un anfiteatro oculto bajo tierra. Toda la bóveda está iluminada por una débil y verde luminiscencia que emana de las toscas paredes de piedra, formando estalactitas que cuelgan cuales colmillos del techo.



Más escalones esculpidos en la roca descienden pegados a la pared, abriéndose camino hasta el suelo de la cámara. El suelo ha sido dispuesto en niveles. Cada uno tiene un sarcófago. El agua desciende por ellos, mojando los sarcófagos, formando una charca en el fondo del anfiteatro.

Esta cámara es la prisión de los Profundos, dominados por magia de eras pasadas y enterrados bajo tierra. Los Profundos fueron envueltos en algodón, sal y natrón, y encerrados dentro de sarcófagos de piedra. A pesar de ser inmortales, mientras estén encerrados y secos, en un estado de deshidratación, serán incapaces de escapar de sus prisiones de piedra.

Cuando el faraón encerró a los Profundos, se hizo de tal manera que él pudiese volver a invocarlos. Por tanto, ordenó a los arquitectos crear un método para liberar a los Profundos, por si era necesario. La solución fue la localización 4-3; retirando la clave, los siervos del faraón podrían inundar la cámara, liberando así el agua a los Profundos para cumplir con los deseos del faraón.

Esto fue lo que provocó el profesor Bollacher cuando retiró descuidadamente la clave. Las aguas del Nilo, antes retenidas, corrieron al interior de la cámara, liberando a los Profundos, uno a uno. Muchos han escapado, pero quedan otros.

Si los investigadores tuvieron la fortuna de o previeron traer la clave para colocarla en su lugar de reposo, el flujo de agua al interior de la cámara se reducirá a un hilillo. Pero lo más probable es que no trajesen tan pesada piedra. En este caso, el agua prosigue fluyendo hacia abajo, humedeciendo los sarcófagos y liberando a los Profundos, uno a uno.

Los niveles: Los niveles forman una especie de zigurat invertido, con inquietantes murales pintados en sus paredes. Cada nivel o grada tiene unos 3 metros de ancho, y está a unos 2 respecto al anterior. Los investigadores que vayan bajando por ellos pueden usar una cuerda o algún otro equipo de escalada, aunque sencillamente pudieran subir o bajar a mano.

El efecto visual de los corredores y pasajes de arriba es más pronunciado aquí si cabe, causando que la sensación de escala y magnitud (y hasta dirección) resulte confuso y engañoso. Los investigadores que bajen por el zigurat se enfrentarán a la desconcertante visión de una distancia distorsionada. Los murales están diseñados para hacer

parecer lejanos los niveles, mientras que disminuyen la distancia aparente de los siguientes. Aquellos investigadores que pretendan descenderlos por completo, cuando hayan bajado uno o dos niveles deberán tirar **COR** para no soltarse prematuramente y estrellarse, inesperadamente, contra el último, sufriendo **1D10 puntos de daño** en el proceso.

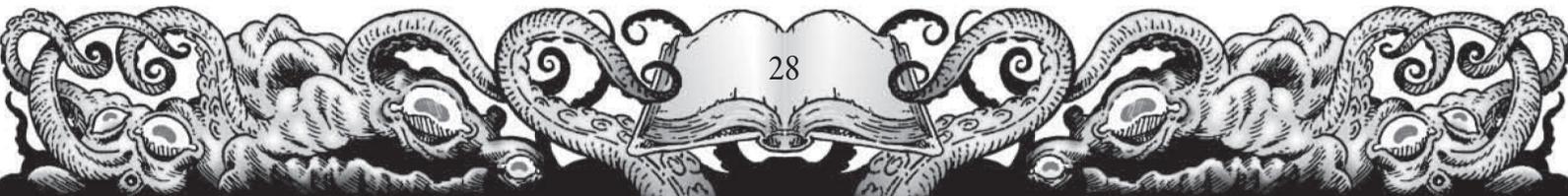
Cada nivel contiene un sarcófago. Cada uno alberga el cuerpo de un Profundo, pero hay unos cuantos vacíos, habiendo escapado sus ocupantes de su prisión (y camino a la de la Semilla estelar, dispuestos a liberarla contra el mundo).

Los peligros de la cripta: La tierra bajo Lúxor nunca ha sido horadada y llenada de agua. Es más, construcciones recientes (junto al advenimiento de la irrigación moderna) han debilitado la estructura de la bóveda hasta el punto de estar próxima a derrumbarse. Una tirada de **Descubrir -25%**, **Arqueología -5%** o **Arquitectura +10%** revelarán que la bóveda está a punto de venirse abajo. Cualquier ruido fuerte (disparos, por ejemplo), podría hacer caer porciones del resquebrajado techo, mientras que grandes explosiones (dinamita o granadas) provocarían el inmediato derrumbamiento de toda la estructura.

Por cada disparo en la cámara, tírese 1D100. El porcentaje de éxito es igual al número de disparos realizado por 5. Un éxito indica que un trozo de roca de unos cuantos kilos cae del techo. La probabilidad de que uno impacte a un investigador (infligiéndole **4D6 puntos de daño**) es de 9%. Los investigadores pueden tirar **Esquivar**.

Si toda la cámara se viene abajo, los investigadores disponen de **1D10+3 asaltos** para escapar con vida. Por cada asalto en el interior de la cámara, los investigadores han de tirar **Suerte** o **sufrir 1D10 puntos de daño** (sin posibilidad de tirar **Esquivar**).

Los Profundos: Cuando los investigadores hayan alcanzado el primer nivel del zigurat, los ocho Profundos restantes empezarán a emerger de la charca que hay en el centro. Son sigilosos y, a menos que los investigadores estuviesen observando activamente cualquier movimiento bajo el agua, nadie se dará cuenta de su presencia. El Guardián debiera tirar en secreto **Descubrir** por cada investigador mientras los Profundos surgen de las negras profundidades. Ver a los Profundos requiere una tirada de **COR 0/1D6**. Quienes fallen se quedan estupefactos y en





silencio durante 2 **asaltos** mientras sus mentes intentan de explicar qué son esas cosas que hay en el agua.

Los Profundos avanzan en dirección a los investigadores, ascendiendo silenciosamente por los niveles, y atacando llegado el momento. Si uno o dos consiguen impactar a un mismo oponente en el mismo asalto, arrastrarán al investigador en cuestión niveles abajo, dentro del agua.

Los sarcófagos: Los investigadores deben tirar en la Tabla de resistencia para quitar las tapas de **FUE 10** de estos sarcófagos. Dentro de ellos hay una mezcla de sal y natrón recubriendo el cuerpo de un Profundo, con la piel pegada a los huesos. Los Profundos no están muertos, y si se llenase un sarcófago más de la mitad de agua, cobrarían “vida”, atacando a la criatura viva más cercana.

Pistas: Los sarcófagos están esculpidos en piedra. Los jeroglíficos que decoran sus superficies muestran a un ejército de guerreros egipcios enfrentándose a hombres-pez procedentes de las olas. Una inspección detenida (**Arqueología +10%** o **Mitos de Cthulhu +10%**) demuestra que tiene mucho más significado. A grandes rasgos pueden traducirse como:

Esas criaturas verdes surgieron de entre las resplandecientes olas, arrasando las ciudades y todo lo que encontraron a su paso... Solo el gran Ramsés les hizo frente, pidiendo ayuda a los cielos y respondiendo a las demandas del vacío infinito... Con las herramientas sagradas pudo atar a las criaturas a su voluntad, para poder enfrentarlas a su amo... Triunfante, el gran Ramsés dispuso una prisión para el Gran verde bajo las arenas de los reyes... El ejército de criaturas quedó enterrado entre sus muros, para que si volvía a necesitarlo, pudiese liberarlo contra sus enemigos, y todo el mundo temblaría ante su ira.

Los glifos acaban con una representación pictórica de la localización de la prisión de la Semilla estelar, acompañada de la representación poco acertada de un horizonte lleno de cerros y montañas (véase *Ayuda I*).

Para investigadores avispados el horizonte les parecerá ligeramente familiar. Ese horizonte irregular encaja perfectamente con el de la Ayuda B, enviada a los investigadores antes del comienzo de la aventura. Si los comparan, discernen inmediatamente la localización de la prisión de la Semilla estelar. Si los investigadores son incapaces de relacionar este hecho, Guardianes generosos podrían tirar **Idea** en secreto por cada investigador que

haya visto la fotografía original, para que sus mentes establezcan la conexión subconscientemente.

8 Profundos

FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	P.V
14	11	16	13	10	11	14

Armas: Garra 25% 1D6+1D4

Armadura: 1 punto de piel y escamas.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Finalizando la cuarta escena

Una vez que los hombres del viejo persa hayan bloqueado la entrada, los investigadores estarán atrapados en el interior de la cripta, enfrentándose a los Profundos en clara desventaja. Para bien o para mal, los investigadores ven que no tienen a donde huir. Para sobrevivir, tendrán que procurarse una vía de escape. A continuación se lista una serie de posibilidades, aunque investigadores creativos podrían dar con otras más enrevesadas:

- ¡Subamos! Si la localización 4-5 se derrumba, se abrirá un agujero al exterior. Una tirada de Trepár +5% permite a un investigador alcanzar la superficie, pudiendo después arrojar una cuerda para facilitar el ascenso a sus compañeros.
- ¡Dinamita! Si los investigadores son lo suficiente inteligentes (o tontos) como para haber traído dinamita, podrán usarla de diferentes formas: podrían echar abajo accidentalmente la localización 4-5, como se ha descrito arriba; o podrían usarla para reventar la roca que movieron los hombres del viejo persa para bloquear la entrada.
- Escapar por el conducto. Investigadores excepcionalmente aventureros pueden abrirse paso por el conducto de la localización 4-4. Resulta extremadamente difícil durante los primeros 3 metros o cosa así, pero después el conducto se ensancha permitiendo a los investigadores ir gateando. Arrastrarse por la primera sección, sin ayuda, requiere una tirada de FUE contra FUE 10. Con ayuda, la FUE se ve reducida a la mitad.





Si la escena acabó bien los investigadores deberían tener una idea clara de a dónde ir a continuación; comparando el mapa hallado en la cámara de los sarcófagos con la fotografía tomada por la expedición, los investigadores estarán tras la pista de la prisión de la Semilla estelar. Con algo de investigación acabarán en la *Escena 6*.

Si la escena acabó sin éxito, y los investigadores han agotado sus evidencias sin deducir la localización de la prisión, no todo está perdido. Carlisle y sus teosofistas invitan a los investigadores a una “reunión”, esperando poder disuadirlos de continuar con sus pesquisas. Consúltese la *Escena 5* para más detalles acerca de cómo llevar esto a cabo.

Escena 5, el escondite de Alexis

El jefe de policía de Lúxor, Alexis LaSalle, tiene un escondite en la parte sur de la ciudad que usa para interrogatorios, y (en raras circunstancias) para esconder a criminales hasta poder sacarlos de la ciudad. A cambio de ciertos favores románticos de Madam Carlisle, LaSalle ha accedido a permitir a los teosofistas utilizar su escondite para sus maquinaciones.

Los investigadores llegarán aquí por una de estas tres razones:

- Por haber sido arrestados por la policía o capturados por los teosofistas.
- Al haber sido invitados por Madam Carlisle.
- Siguiendo a Jack Saul.

El desarrollo de cada una es más o menos el mismo. Los teosofistas no pretenden herir ni matar a los investigadores, aunque al mismo tiempo, Carlisle y sus amigos no pueden permitirse ver arruinados sus planes de controlar a la Semilla estelar. Por tanto, el propósito de Carlisle es el de retener a los investigadores en el escondite, disponiendo así de tiempo para localizar la prisión del antiguo enemigo de Ramsés.

Esta escena también puede servir como recurso temporal si todas las vías de los investigadores han acabado desapareciendo. Si los investigadores han presenciado todas las escenas anteriores, pero no han logrado encajar

todas las piezas para situar la prisión de la Semilla estelar todavía, esta será la última oportunidad para hacerlo. Se debería recurrir a esta táctica únicamente si los investigadores han tenido hasta ahora muy mala suerte; este universo indiferente suele ofrecer a los temerarios o los incautos una segunda oportunidad.

Capturados por los teosofistas: Si uno o más investigadores fueron capturados por Madam Carlisle y sus agentes durante el curso de la aventura, dicho desafortunado es desprovisto de todas sus posesiones, atado, amordazado, encapuchado y vestido con una pesada túnica de color oscuro, antes de ser metido en la habitación trasera del escondite (localización 5-4). Consúltese la localización 5-4 para más información sobre los planes de Carlisle para los cautivos.

Resumen de la escena: Independientemente de cómo llegasen los investigadores a los oscuros callejones de Shari El Matar, el objetivo de los teosofistas es el mismo: capturarlos y encerrarlos hasta que Carlisle y Jack hayan tenido ocasión de completar sus investigaciones.

La escena ofrece la oportunidad de interactuar con Jack y Carlisle, aportando información que los investigadores podrían utilizar en futuras investigaciones. Si los investigadores se muestran agresivos y desconfiados, no deberían tener problemas para deshacerse de los teosofistas, pero si han ido a remolque a lo largo de la aventura, puede que su fin esté próximo.

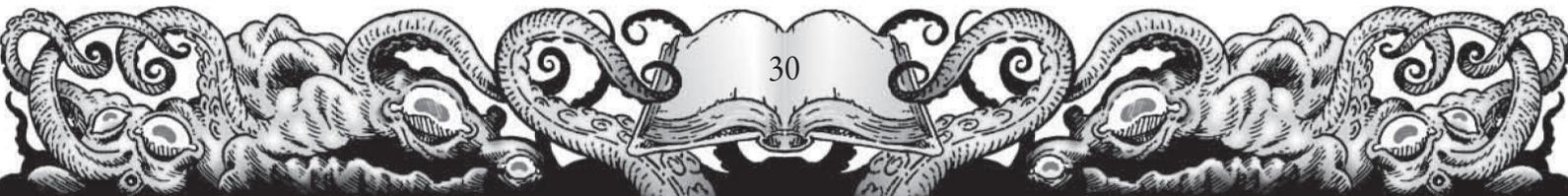
La escena culmina de una de dos maneras: con la fuga de los investigadores, o con su muerte a manos de los servidores inhumanos de la Semilla estelar.

Localización 5-1, el callejón

Léase lo siguiente:

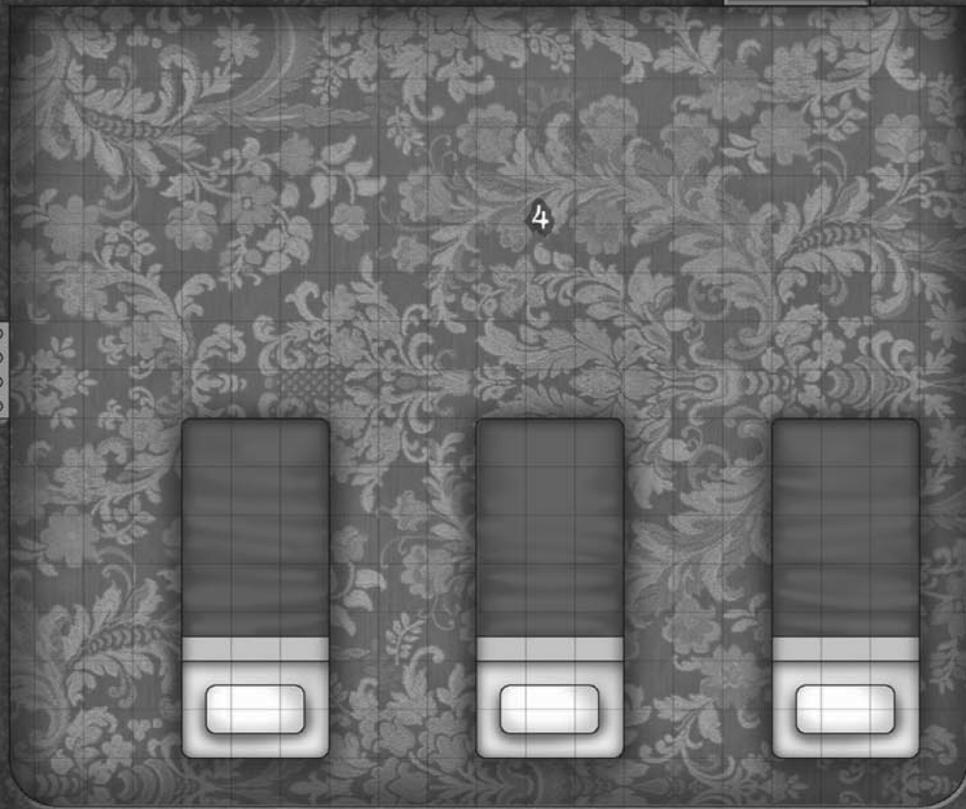
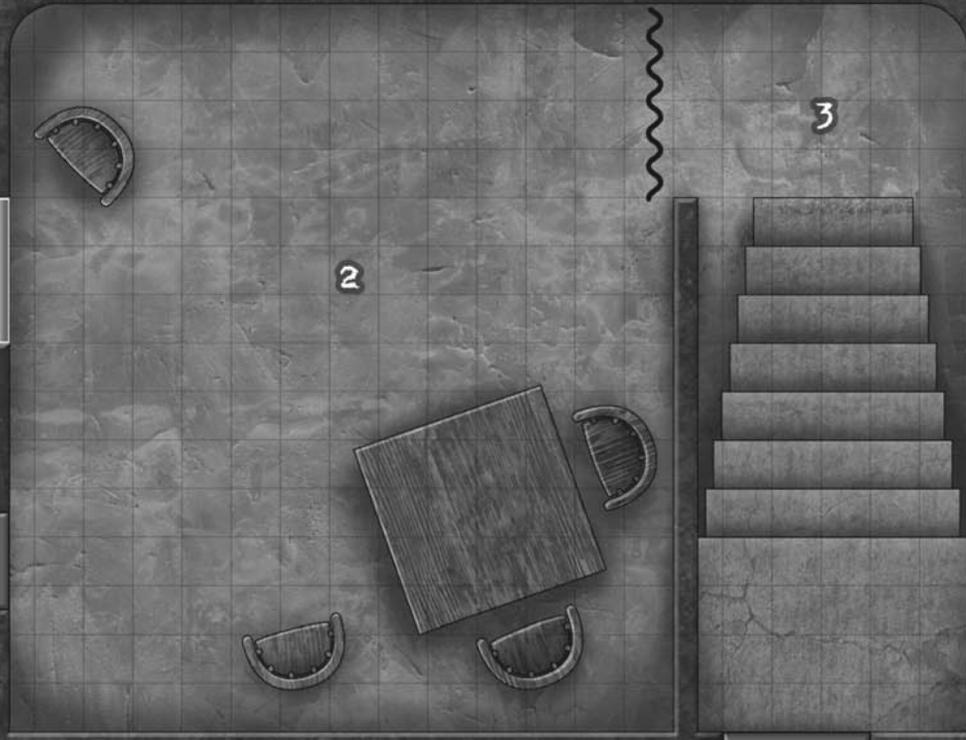
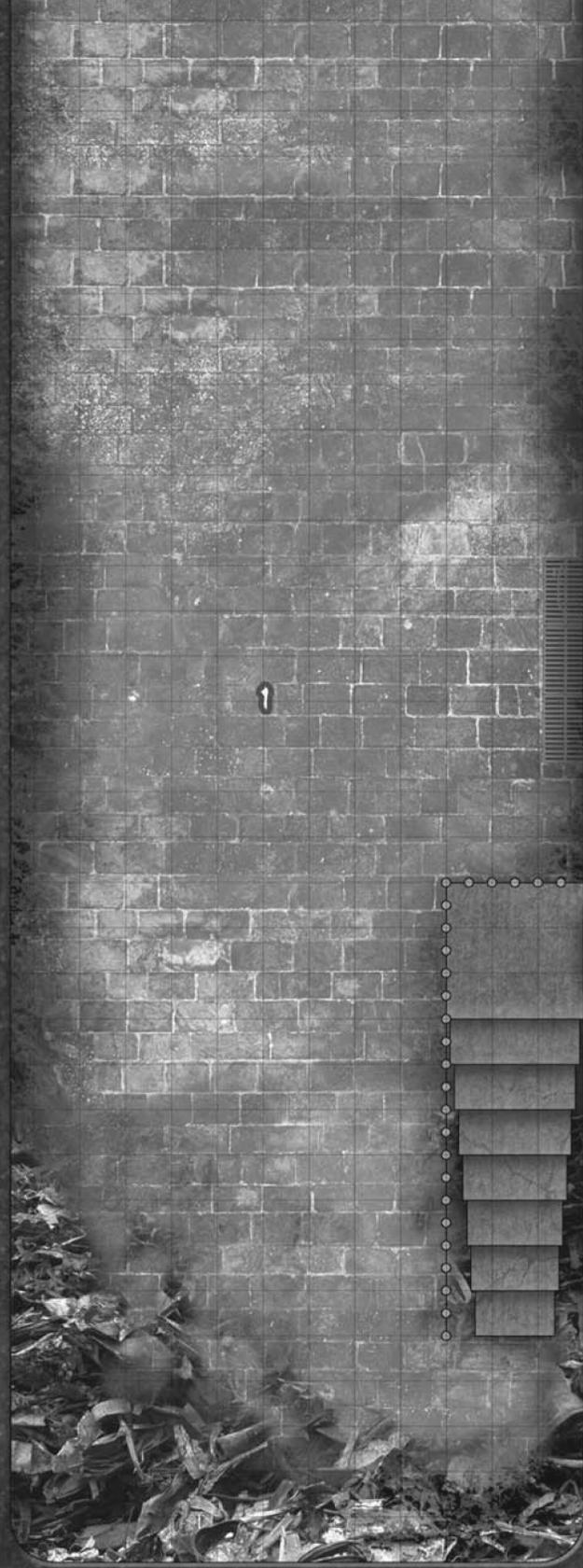
Este callejón sin salida está lleno de basura apilada, anegada por la incesante lluvia. Una oxidada escalera de hierro sube desde la calle hasta una puerta de madera. Más arriba podéis ver unas ventanillas, algunas con reja. Os llega un fuerte hedor que impregna todo el callejón, como si la tormenta lo estuviese forzando a salir.

Los centinelas que hay en la localización 5-2 vigilan este callejón día y noche. Este callejón tiene mucho tráfico, por lo que los centinelas estarán pendientes de si llega



ESCONDITE DE ALEXIS

□ = 30 cm.



CLAVES

□ - 30 CM.

▬ - VENTANA

•••• - VENTANA CON BARROTES

~~~~ - CORTINA



algún vehículo. No están siempre pendientes, así que si los investigadores llegan a pie tendrán la oportunidad de sorprenderlos (**Discreción +10%**).

La puerta está cerrada por dentro. Para echarla abajo se ha de enfrentar la FUE a la FUE 15 de ésta en la Tabla de resistencia. Una chapa de hierro cubre la mirilla.

El hedor que emana del callejón es mucho más siniestro de lo que los investigadores pudiesen esperar. Quienes examinen la alcantarilla que hay cerca serán asaltados por gases pútridos. Podrán tirar **Mitos de Cthulhu -10%** para reconocer el olor como de Shoggoth (enviado aquí por los Profundos para acabar con los teosofistas). Este pequeño Shoggoth, rezumando a través del alcantarillado de Lúxor, aparecerá en breve (consúltese la localización 5-4 para más información).

### Localización 5-2, la entrada

Si los investigadores han venido hasta Shari El Matar invitados por Madam Carlisle, ésta trata de atraerlos a una trampa. Pero ya estén andando o no hacia la trampa, o si los investigadores han venido por su propia voluntad, la escena se desarrolla del mismo modo.

#### En la calle

Si los investigadores acceden a la entrada desde la calle, léase lo siguiente:

*Esta pequeña habitación alberga una mesa llena de marcas y cuatro sillas. Unos cuantos carteles descoloridos cuelgan de las paredes, y unas parpadeantes velas metidas en botellas de vino iluminan la habitación. Una cortina rasgada de color gris cubre otra puerta. Hay humo de tabaco por todas partes.*

*Un par de europeos, ambos enjutos y vestidos con pantalones y camisetas blancas de algodón, os gritan que os detengáis, mientras que un tercero, trajeado y con sombrero, coge una pistola que hay encima de la mesa y apunta en vuestra dirección.*

Un par de teosofistas devotos vigilan las veinticuatro horas del día. Uno se sienta junto a la ventana, mientras que el otro se sienta en la mesa para jugar a las cartas con Jack Saul (a menos que Jack haya muerto en una escena previa). Sin que los investigadores lo sepan, hay un cuarto

teosofista escondido detrás de la cortina y armado con una escopeta.

#### Si los investigadores acceden por la localización 5-4

Si los investigadores llegan a la entrada subiendo la escalera, léase lo siguiente:

*Esta pequeña habitación alberga una mesa llena de marcas y cuatro sillas. Unos cuantos carteles descoloridos cuelgan de las paredes, y unas parpadeantes velas metidas en botellas de vino iluminan la habitación. Al otro lado hay una puerta de madera, pintada de verde y asegurada mediante un pesado perno.*

*Junto a la ventana hay un delgado europeo, fumando. Sentados en la mesa hay tres más, jugando a las cartas y bebiendo.*

Jack Saul y los teosofistas tienen órdenes de no herir a los investigadores, pero el alcohol y el haber sido sorprendidos podrían hacerles cambiar de parecer. En primera instancia, los teosofistas tratarán de capturar a los investigadores y encerrarlos en la celda de arriba, pero se defenderán empleando la fuerza si es necesario. Jack Saul es particularmente peligroso, pues ha bebido demasiado vino para su nervioso temperamento. Si Jack cree que los investigadores podrían escapar, se pone a disparar.

Jack y sus secuaces pueden ofrecer a los investigadores una muy preciada información. Cuanto saben lo comparten pensando que disuadirán a los investigadores al demostrarles lo imposible de su causa:

- **¡Demasiado tarde!** “¡Carlisle salió para el Valle de los ídolos hace horas, así que no hay forma alguna de que puedan llegar a tiempo para evitar que abra la cripta!”
- **¡Las criaturas ya han sido liberadas!** “El profesor Bollacher cometió un error fatal cuando robó la clave de la cripta. Los Profundos ya han vuelto al Nilo, ¡llamando a antiguos aliados e invocando a horrores procedentes de las profundidades! Ahora depende de nosotros, los teosofistas, arreglar las cosas. ¡No se entrometan y podremos salvar todavía la ciudad!”
- **No hay donde descondarse...** “El capitán LaSalle y sus policías creen que ustedes son los responsables de los homicidios en la Casa Chicago. Si les pillan, ¡les





acribillarán a tiros y luego se inventarán una historia! Váyanse de Lúxor mientras puedan, ¡porque es solo cuestión de tiempo el que LaSalle dé con ustedes!”

- **El viejo persa sabe quiénes son ustedes.** “Aunque lograsen escapar de la policía, el viejo persa tiene ojos en todas partes. No pensarían que podrían escapar de él, ¿verdad? Todos los habitantes de Lúxor irán detrás de ustedes en cuanto el persa descubra que siguen con vida.” (Este argumento sólo es efectivo si los investigadores han jugado las escenas 3 y 4).

Si Jack y sus secuaces son incapaces de disuadir a los investigadores, recurren a la amenaza. Con la excepción de Jack, sus amenazas no son cumplidas (no quieren derramar sangre). Pero Jack es de gatillo fácil en el peor sentido de la expresión, y está desesperado por demostrar su valía a cualquier precio.

**Pistas:** De aquí se puede sacar algo, pero los teosofistas no están dispuestos a permitir a los investigadores registrar la habitación. Pegado a una pared hay un baúl de madera (**Cerrajería +25%** para abrirlo). Jack tiene la llave de la cerradura, aunque el baúl es frágil y fácil de abrir o romper. Dentro, los investigadores encuentran todo tipo de parafernalia teosófica. En el interior de un mueble hay un puñado de notas que reproducen los hallazgos de Bollacher y Jamison. Una tirada de **Buscar libros +10%** las identifica positivamente como copias de las expediciones de la Casa Chicago, robadas por Jack. También hay un mapa de la región en el que aparece el Valle de los ídolos y la posible localización de la prisión de la Semilla estelar. También hay unos cuantos viales de cristal con un líquido aceitoso de color ámbar y olor agradable (mirra), cuatro estacas de madera de algarrobo, una cajita de incienso y un quemador.

Si se le interroga, Jack confiesa que sabe poco acerca del contenido del mueble, salvo que Carlisle cogió algunos viales y algo de incienso antes de irse al Valle de los ídolos.

### Jack Saul

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | APA |
| 12  | 14  | 12  | 10  | 12  | 9   | 13  |
| EDU | COR | P.V |     |     |     |     |
| 13  | 55  | 13  |     |     |     |     |

**Armas:** 9mm 42% 1D10

**Habilidades:** Charlatanería 34%, Ciencias ocultas 23%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 8%, Ocultarse 25%, Regatear 22%.

### 3 devotos teosofistas

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
| 14  | 12  | 13  | 9   | 10  | 11  | 13  |

**Armas:** Daga 38% 1D4+1D4  
Escopeta (2c) 29% 4D6+2

### Localización 5-3, el almacén

Léase lo siguiente:

*Esta angosta escalera se abre a un área de almacenamiento. Repisas flanquean ambos lados de la escalera, llenas de productos en conserva y otras cosas. Todo está cubierto por una fina capa de polvo y telarañas.*

*La escalera ha sido utilizada recientemente. Se pueden ver varias huellas bajar y subir, desde abajo del todo hasta una puerta de madera que hay al final.*

En un rincón del almacén hay apoyada una escopeta de cañón recortado, escondida entre una escoba y una fregona (se trata de la misma escopeta empleada por el defensor oculto en la localización 5-2). En una estantería próxima hay dos cajas de munición (24 cartuchos). Por lo demás, aparte de la comida en conserva, no hay nada de interés para los investigadores.

La puerta al final de la escalera está cerrada con un perno desde fuera, y es fácil de abrir.

### Localización 5-4, la celda

Léase lo siguiente:

*Esta habitación contiene tres catres dispuestos en la pared del fondo. La incesante lluvia golpea el techo y se filtra a través de las grietas del yeso. Bajo una ventana con barrotes hay un sucio urinario. Por el olor asqueroso que de él emana, y por el enjambre de moscas que revolotean a su alrededor,*



*resulta obvio que se usa habitualmente.*

La puerta estará cerrada cuando los investigadores estén presos en esta habitación; romperla requiere una tirada de resistencia, FUE 21. Echarla abajo alertará a Jack y al resto, quienes bajan a investigar el ruido pasados 1D4 asaltos. Los barrotes están bien fijados, requiriendo una tirada de resistencia contra FUE 24 para arrancarlos.

Si los investigadores están dentro, posiblemente se deba a que Madam Carlisle y sus lacayos los capturaron. Escapar será su prioridad, un objetivo que se volverá mucho más imperante con la aparición del Shoggoth.

A aquellos investigadores que hayan sido capturados se les habrá desprovisto de todas sus pertenencias, y estarán vestidos únicamente con camisetas y pantalones de algodón y sandalias. Los teosofistas les dan de comer dos veces al día, ofreciéndoles té y galletas rancias por la mañana y una jarra de agua y una hogaza de pan con arroz y curry por la tarde. Este trato no es un castigo, sino el reflejo de la dieta "espiritual" que propone Jack Saul. Durante la comida, uno de los guardias entrega la misma, mientras que otro se queda fuera, escopeta en mano.

#### Madam Carlisle

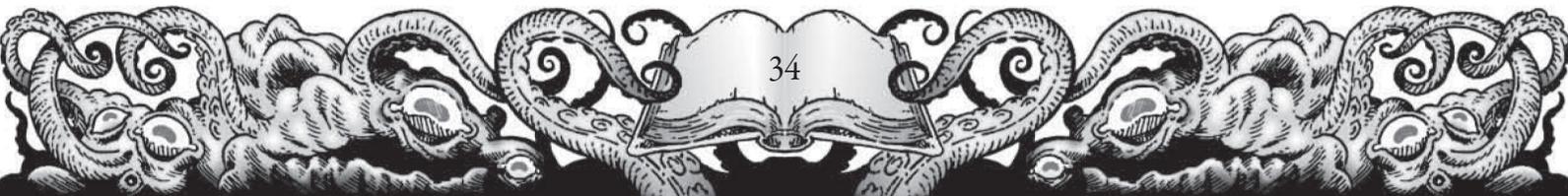
Si los investigadores son capturados en algún momento durante la aventura, Carlisle se toma su tiempo en interrogarlos uno a uno, sabedora de que el dato más insignificante podría representar la diferencia entre la vida y la muerte cuando tenga que enfrentarse a los horrores que habitan más allá del tiempo.

Aunque se rehúsa a liberar a sus prisioneros, intenta convencerlos, explicando que cuanta más información le den más posibilidades tendrá ella de acabar con el mal que Bollacher liberó involuntariamente. Inconscientemente, está ofreciendo a los investigadores la oportunidad de abandonar la aventura. Les promete que cuando regrese de la tumba, les dejará volver a Europa, donde no tendrán que volver a enfrentarse a esta locura. (Aquellos investigadores que le hagan caso se llevarán una desagradable sorpresa).

En su intento por ganarse la confianza de los investigadores, Carlisle comparte información. Investigadores astutos pueden sonsacársela, tirando **Charlatanería + 10%** o mediante una sólida interpretación para embaucarla y obtenerla (aparece en cursiva).

- **La masacre de la Casa Chicago:** "Lo que fuera que viese el profesor en la nueva cripta lo volvió loco. Aquello lo dejó trastornado. Sabedor de que sus colegas le presionarían para que indagase en los horrores que hay bajo Lúxor, decidió matarlos a todos." *"Jack Saul sabe que había un lio amoroso entre Jamison y Rose. Esto fue lo que condujo a Bollacher al borde de la locura... no pretendía matar a sus colegas, pretendía borrar su existencia."*
- **El mal que acecha bajo Lúxor:** "La expedición de Bollacher liberó a un antiguo mal que dormía bajo Lúxor desde los tiempos de los faraones. La nueva cripta no es nada más que el comienzo, pues estamos seguros de que hay mucho más. En el desierto hay encerrado un mal mayor..." *"Posiblemente en el Valle de los ídolos. Sabemos que los demonios liberados de la nueva cripta pretenden liberar a este antiguo horror de su prisión."*
- **El mal en el desierto:** "Nuestra investigación ha demostrado que esta cosa puede ser atada. Ayúdenos, y nos aseguraremos de que no pueda ser liberada." *"El faraón Ramsés ató a aquel horror usando antiguos conjuros."*
- **El viejo persa:** "Se trata de un hombre peligroso, que conduce a sus fieles hacia la promesa del fin de los tiempos. Si lo consigue, se abrirá una nueva era, en la que unas terribles criaturas gobernarán nuestro mundo, y la raza del hombre desaparecerá." *"Su plan ya ha sido puesto en marcha por Bollacher y Jamison. Todo lo que esperamos ahora es poder frustrar su sangriento final."*
- **La Sociedad teosófica:** "Estamos aquí para detener al viejo persa y sus sectarios." *"...y obtener el conocimiento que poseen. Si las viejas historias son ciertas, y hay algo poderoso y antiguo oculto en el Valle de los ídolos, queremos ser los primeros en descubrirlo y controlarlo."*

Ningún argumento ni tirada de Charlatanería podrán convencer a Carlisle para que los libere y les deje acompañarla. Carlisle está convencida de que los investigadores son una amenaza para ella, y que cualquier





cosa que pueda interferir con la expedición es un peligro para su vida y alma.

### ¡Echando leches!

La habitación se encuentra en la tercera planta del edificio, dificultando así la fuga. Para salir, los investigadores tendrán que tirar de neuronas. Mientras que echar la puerta abajo o arrancar un barrote son acciones estadísticamente improbables, investigadores creativos podrían hallar otros medios de escapar de los teosofistas. A continuación se ofrece una serie de ideas que podrían darse:

- **Capturar a los captores:** Esta tal vez sea la solución más simple. Será preciso que los investigadores tomen como rehén a uno de los guardas y negocien su liberación. Esto se puede conseguir durante una de las dos comidas diarias, pero los investigadores tendrán que actuar con premura para evitar recibir un disparo del segundo guarda. Los guardas también pueden ser atraídos por el olor a humo (por ejemplo, si los investigadores los convencen de que les han prendido fuego a los catres).
- **Por arriba:** A pesar de no ser tan simple, es mucho menos arriesgado si los investigadores abren un agujero en el techo cubierto de agua y suben al tejado. Alcanzar el techo a 3 metros de altura requiere cierto grado de ingenio. Los catres no garantizan a un investigador altura suficiente, pero si se vuelca uno, será tarea fácil romper el estuco con el que está hecho el techo. Bajar de la tercera planta puede representar otro reto, a menos que los investigadores pensasen en coger las mantas. Hasta el suelo hay unos 7 metros (incluso el investigador más resistente podría salir herido). Aquellos que se arriesguen a saltar sobre la pila de basura que hay en el callejón tendrán que tirar **Saltar +20%**. (Los Guardianes deberían consultar la sección La muerte de las cloacas para complicaciones adicionales).

### La muerte de las cloacas

Temiendo interferencias, los Profundos enviaron a un Shoggoth para deshacerse de los teosofistas. Este acontecimiento debería producirse justo cuando (o justo antes de que) los investigadores estén a punto de escapar. Esta escalofriante criatura se abre paso por las cloacas del

callejón, luego echa abajo la puerta del escondite, donde procede a consumir a los teosofistas. Los investigadores oyen los gritos de terror, seguidos de descargas de escopeta, y después los lamentos de agonía que dan paso rápidamente al silencio. Toda la contienda que tiene lugar abajo no dura más de 5 asaltos. Si los investigadores no han escapado del edificio para entonces, el Shoggoth asciende silenciosamente las escaleras, abre la cerradura y los devora.

El Shoggoth cubre toda la escalera. A menos que los investigadores consiguiesen escapar antes de que llegase el Shoggoth, su suerte estará echada.

### Madam Carlisle

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | APA |
| 9   | 14  | 8   | 16  | 23  | 15  | 17  |
| EDU | COR | P.V |     |     |     |     |
| 14  | 23  | 11  |     |     |     |     |

**Armas:** Derringer .25 30% 1D6  
 Puñetazo 33% 1D3  
 Patada 33% 1D3

**Habilidades:** Astronomía 23%, Ciencias ocultas 63%, Escuchar 30%, Mitos de Cthulhu 17%, Ocultarse 25%.

**Hechizos:** Inmovilizar a una víctima, Enviar sueños, Absorber la vida.

### Shoggoth

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
| 43  | 35  | 60  | 7   | 9   | 3   | 48  |

**Movimiento:** 10 rodando.

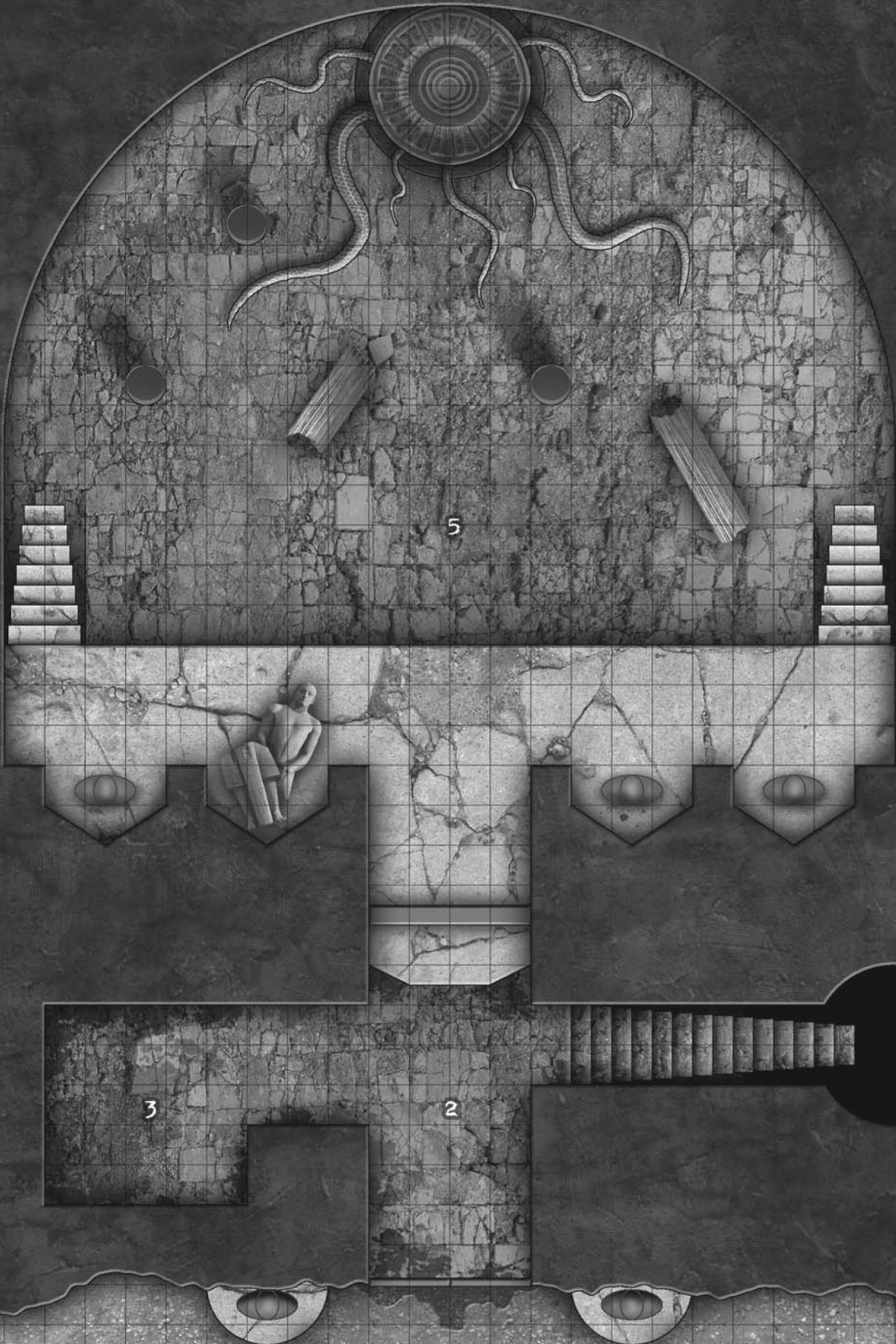
**Armas:** Aplastamiento 70% 5D6

**Armadura:** Ninguna, pero los ataques de fuego y eléctricos le causan solo la mitad de daño; las armas físicas, como las de fuego, le causan solo 1 punto de daño por cada impacto que acierte, empale éste o no; puede regenerar 1 puntos de vida por asalto.

**Pérdida de COR:** 1D6/1D20.



□ = 30 cm.



# PRISIÓN DE LA SEMILLA ESTELAR



## Escena 6, la prisión de la Semilla Estelar

La sexta escena se desarrolla en las afueras de Lúxor, en el Valle de los ídolos. Aquí tiene lugar una carrera a pie entre Carlisle, los siervos de la Semilla estelar y los investigadores para ver quién llega primero a la prisión de la Semilla estelar. Por supuesto, “ganar” la carrera no asegura que el vencedor siga con vida. Además, aquellos que no sepan a lo que se enfrentan, perder la carrera es su única vía de supervivencia.

### Travesía hacia la prisión

Hay un total de 24 kilómetros desde Lúxor hasta el Valle de los ídolos. Durante las horas diurnas es fácil alquilar un vehículo, pero durante la noche, los investigadores necesitarán robar un transporte si es que quieren llegar al valle a tiempo.

Hay un buen número de automóviles aparcados en la calle junto al muelle. Hacer el puente a uno requiere una tirada de **Mecánica +10%**. A menos que el Guardián decida lo contrario, el propietario no pillará a los investigadores.

De camino al valle la maldita lluvia cesa por fin. Sin embargo, ello no es motivo de consuelo, pues las nubes adquieren un color púrpura. Rayos silenciosos atraviesan estas nubes, y la creciente oscuridad impide decir a ciencia cierta si es de noche o de día.

Una vez en el valle, averiguar la localización de la prisión es irrisoriamente fácil: las huellas de neumático del grupo de Carlisle se dirigen directamente hacia la tumba, donde hay aparcados tres automóviles ante un estrecho cañón. En el suelo yacen los cadáveres de Carlisle y otros siete teosofistas; sus cuerpos han sido salvajemente descuartizados, lo cual requiere una tirada inmediata de **COR 1/1D4+1**.

Pistas: Inspeccionar los cadáveres es demasiado desagradable hasta para el estómago más resistente. Los cuerpos han sido reducidos a jirones de carne y músculo. Una tirada de **Descubrir** o de **Medicina +10%** permite a un investigador reparar en que un miembro del grupo sigue vivo. La gravedad de las heridas hace imposible determinar su género. A menos que se actúe inmediatamente, el único superviviente fallece al instante, desangrándose por su destrozado abdomen. Una segunda tirada de **Medicina -55%** detiene en parte la hemorragia,

retrasando la muerte lo suficiente para que el cuerpo pueda emitir una única frase: “Temen los viejos métodos.”

Examinando los vehículos (**Descubrir +15%**) se encuentra una caja algo desgastada. El interior está cubierto de algodón blanco, envolviendo tres viales de aceite de mirra, un paquete de incienso y un par de afiladas estacas de madera de algarrobo, ambas con elaboradas runas inscritas. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** o de **Ciencias ocultas** identifica positivamente estas runas como un conjuro de atadura.

Por último, mientras los investigadores comienzan a descender por el cañón, una horda de ratas, serpientes y escarabajos se cruza con ellos, huyendo de un horror de otro mundo. La ola de pelo, escamas y caparzones no lastima a los investigadores, pero sí da la sensación de un mal presagio.

### Localización 6-1, el gran portal

Léase lo siguiente:

*Silenciosos destellos de luz cruzan el cielo violeta, iluminando el gran portal con un profundo brillo. La gran arcada está esculpida directamente en las paredes del cañón. Un par de estatuas imponentes flanquean la abertura, impertérritas con sus lanzas de piedra. Encima del portal hay un solemne ojo, testigo del paso de las eras.*

*Inalterado desde el tiempo de los faraones, el portal denota ahora profundas marcas de garras.*

Los portones de madera están recubiertos por placas de yeso con runas en las que aparece un triunfante Ramsés sobre una ola de algas. De debajo del portal surge un icor pegajoso de color escarlata, manchando los escalones de piedra y deshaciendo paulatinamente el sello de yeso. Unas grietas cubren el yeso, donde los Profundos intentaron abrirse camino hasta el interior.

Es solo cuestión de tiempo el que la Semilla estelar quede libre de su prisión.

Los investigadores no están solos. Una camarilla de Profundos acecha más adelante en el cañón. Investigadores atentos que estén oteando específicamente el cañón que tienen ante ellos, tendrán la oportunidad de ver a las figuras (tirando **Descubrir +15%**). Los Profundos son



conscientes de la presencia de los investigadores. Si son atacados, se meten más en el cañón.

### Romper el sello

Abrir el portal es una tarea sencilla. El desagradable icor ha empujado el yeso, humedeciéndolo y ablandándolo. Algunos trozos han comenzado a desprenderse, revelando la madera de debajo. Bajo el yeso hay una anilla de hierro. Una vez limpiada, y girada en sentido antihorario, se tira de ella para abrir la puerta. (Arqueólogos de butaca podrían sorprenderse al descubrir una anilla de hierro en una tumba egipcia, pero aquellos al día de las excavaciones en Guiza no se sorprenderán, aunque sí se impresionarán).

Mientras los investigadores andan liados, un viento frío recorre todo el cañón, empezando suave, luego como una brisa y acabando en una aullante tormenta de arena conforme los investigadores abren el portal. La arena los golpea, reduciendo su visión a metro y medio o menos, y haciendo imposible la comunicación a menos que se grite. Cada asalto en el exterior un investigador debe tirar por **Asfixia**, tal y como se describe en las reglas. Si los investigadores fuerzan su entrada a la tumba, el viento cesa instantáneamente, volviendo a dejar al cañón con un inquietante silencio.

### Los que los siguen

Los Profundos se van acercando conforme los investigadores se sumergen en la tumba. Si uno o más de ellos se ha quedado de guardia, los Profundos atacan tras esperar que el resto esté bien lejos.

Los Profundos van a matar, no quieren dejar nada con vida. Si consiguen deshacerse de los vigías, acosarán al resto, cargando sobre ellos cuando estén explorando la localización 6-4.

### 6 Profundos

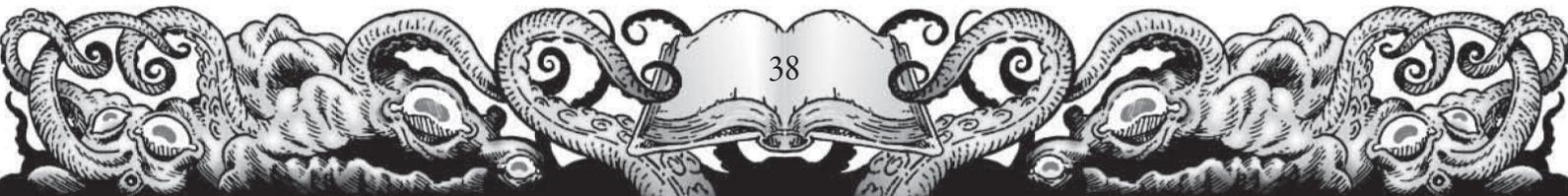
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 14  | 11  | 16  | 13  | 10  | 11  | 14  |

**Movimiento:** 8/10 nadando.

**Armas:** Garra 25% 1D6+1D4

**Armadura:** 1 punto de piel y escamas.

**Pérdida de COR:** 0/1D6.





## Localización 6-2, impresiones equivocadas

Léase lo siguiente:

*El aire es cálido y cargado en el interior de la tumba, quemándoos los pulmones como si estuviérais inhalando agujas. La cámara, si es que se puede llamar así, no es más que una estancia bastante amplia, al final de la cual hay una tarima con un mosaico. A ambos lados hay corredores que avanzan en paralelo. El suelo está impregnado con un viscoso icor color escarlata.*

Esta cámara no ha sido abierta en siglos, por lo que apenas hay oxígeno. Las llamas aquí se debilitan, y solo tras el cese de la tormenta de fuera ha podido entrar aquí algo de oxígeno. Pero la verdadera naturaleza de la sensación de abrasión está en el mismo aire, un efluvo emitido por la emergente Semilla estelar en las localizaciones 6-5 y 6-6. Aquellos investigadores que se cubran narices y bocas con algo (lo ideal sería máscaras anti-gas, pero un trozo de tela húmedo bastará) evitarán males mayores, si no se sufrirá **1 punto de daño** por cada 10 minutos en el interior de la tumba.

El suelo está cubierto por una fina capa del pegajoso icor, el mismo que deshizo el sello que protegía el acceso en la localización 6-1. Llega a la altura de los zapatos y botas, filtrándose por el cuero y quemando la piel.

Buscar en la cámara el origen del icor es una tarea frustrante. Ninguna tirada de Descubrir revelará gran cosa. Ello se debe a que el icor no se filtra al interior de la cámara, sino que se condensa en los muros, desciende por sus frías superficies y se acumula en el suelo. Este venenoso efluvo es literalmente la exhalación de la entidad alienígena perteneciente a más allá de las estrellas.

### La tarima y el mosaico

La tarima está hecha del mismo tipo de roca que el resto de la cámara, y está nada más que 20 centímetros por encima del nivel del suelo. Encima hay unas cuantas baldosas de color negro con runas inscritas en ellas. Una tirada de **Mitos de Cthulhu +10%**, **Arqueología -20%** o **Ciencias ocultas +15%** las traduce así:

*Tras este lugar encierro a mi antiguo enemigo.  
Que nadie perturbe su sueño,  
o sufrirá la ira de los faraones.*

Aquellos que tuviesen éxito en la primera o tercera tirada se dan cuenta de que las runas y el texto que las acompaña son fundamentales en la magia enoquiana de John Dee, tal y como se describe en el *Liber loagaeth*. Las baldosas son obviamente (para investigadores versados) la base de una prisión que ha mantenido atrapada a una entidad desde tiempos inmemoriales. Investigadores atentos (o quienes tiren **Escuchar**, o quienes estén estudiante detenidamente las runas), las ven agitarse ante sus ojos y deshacerse en trozos por una fuerza externa. Esto sucede cada **1D10/2 minutos**, conforme la fuerza de la Semilla estelar crece.

El mosaico está hecho de vidrio y azulejos coloreados, y representa a un faraón empleando una serie de objetos para enfrentarse a un horror tentaculado que surge del mar. Los jeroglíficos son en realidad instrucciones para atar a la Semilla estelar. Ni siquiera una tirada de **Mitos de Cthulhu +15%** o **Ciencias ocultas +7%** podrán traducir todas las instrucciones, pero los personajes sí podrán con algunos pasajes clave. Por supuesto, traducciones tan rudimentarias son propensas al error y a múltiples interpretaciones:

*Únjase al elegido con el aceite sagrado de occidente...  
ofrézcase incienso a los dioses de los cuatro rincones...  
ármese al elegido con la madera de oriente... cuando la cosa del mar  
emerja... sacrifíquese al elegido en una batalla a muerte, y  
el horror quedará atado por un centenar de cientos de años...  
déjese intacta esta pared y nada, salvo el nacimiento de una  
nueva era, con nuevos dioses, y terribles ritos, la echará abajo.*

Si los investigadores suben a las runas y presionan el mosaico, descubren que éste también ha sido reducido a la misma consistencia húmeda y cristalina que el sello de fuera. El muro no cae, al principio. Un investigador intrépido podría abrirse camino atravesándolo, saliendo así a la localización 6-5, cubierto del ardiente icor semejante a sangre.

## Localización 6-3, el transepto

Léase lo siguiente:

*La cámara que tenéis ante vosotros es una elaborada  
representación de un templo, reducido a miniatura. Los  
muros más altos tienen en realidad nada más que un metro  
de altura. Los detalles son increíbles, los edificios de piedra y  
los pilares que lo forman tienen sus propios grabados.*





A pesar de que estas runas no son exactamente iguales a las del modelo original, quienes tiren **Arqueología +20%** o **Arquitectura +10%** se dan cuenta de que el modelo es una representación fiel de Medinet Habu, Lúxor.

El modelo es fiel, hasta en los pasajes secretos. Donde debería estar la nueva cripta hay un escondite. No se puede distinguir con una tirada de Descubrir, hay que deducirlo. Dentro del escondite hay un incensario de oro que cuelga de una cadena de plata. Los investigadores se dan cuenta de que este incensario llegó a contener incienso, pero hace mucho tiempo que se redujo a nada más que polvo.

### Localización 6-4, el pozo seco

Léase lo siguiente:

*Unos escalones de piedra descienden a la oscuridad. Las paredes son suaves al tacto, a diferencia de los decorados muros de la cámara anterior. Más adelante, la escalera termina en un alto desnivel.*

Cuando los habitantes originales de la cripta ataron a la Semilla estelar, la encerraron en esta prisión ofreciendo los corazones de cien esclavos. Una vez completado el ritual, los cuerpos fueron arrojados a un pozo seco. El pozo tiene 15 metros de profundidad, con pilas de huesos que ocupan una quinta parte de éste.

Aparte de poder examinar los esqueletos para determinar el modo de sacrificio (tirada de **Medicina forense**), no hay nada más que los investigadores puedan averiguar aquí.

### 3 Profundos

| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 14  | 11  | 16  | 13  | 10  | 11  | 14  |

**Movimiento:** 8/10 nadando.

**Armas:** Garra 25% 1D6+1D4

**Armadura:** 1 punto de piel y escamas.

**Pérdida de COR:** 0/1D6.

### Localización 6-5, la prisión de la Semilla estelar

Léase lo siguiente:

*El desgastado portón se abre a una balconada, reminiscente de un siniestro e impío coro. Tras un muro bajo hay una vasta cámara llena de pilares derrumbados y trozos de techo. Todo el lugar es una ruina, con grandes grietas por todo el suelo y la balconada.*

*Al fondo de la cámara, en el suelo, hay un grandísimo disco esculpido a partir de una roca ciclópea. Adornado con antiguas runas y símbolos de otro mundo, el disco se encuentra suspendido sobre un tentáculo de proporciones titánicas. Conforme el disco va siendo apartado por el tentáculo, surgen miasmas de debajo, ¡oscureciendo el aire y asfixiándoos!*

Aquí se encuentra Aat-noth, la Semilla estelar de Cthulhu. Libre de siglos de condena gracias al desventurado profesor Aaron Bollacher, la temible criatura pretende volver a celebrar sus rituales en las tierras de Egipto.

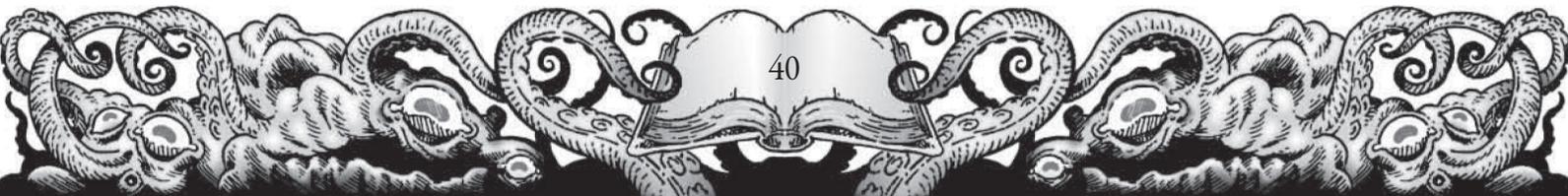
Si la Semilla estelar consigue liberarse, poco será lo que los investigadores puedan hacer para detenerla. Si quieren derrotar a la arcaica criatura, su única esperanza reside en retenerla mediante el peso del enorme sello.

### Los Profundos

Si los Profundos se deshicieron de los investigadores, estarán postrados ante el gran disco, entonando obscenas plegarias a su deidad. Si los Profundos aún no han llegado, aparecerán cuando los investigadores hayan bajado al suelo de la cámara. Deleitándose, se precipitan hacia una orgía de violencia, consagrándose a sí mismos con la sangre de los investigadores.

### El ritual de Ramsés

Investigadores inteligentes habrán reparado en el rito original utilizado para atar a la Semilla estelar a su prisión física. Aunque los detalles están incompletos, la Semilla estelar puede ser afectada por métodos antiguos. Siguiendo los pasos del ritual, los investigadores podrían tener la oportunidad de forzarla a volver a su prisión:





- **El aceite de mirra:** Aquellos investigadores que se impregnen la frente con el aceite sagrado serán evitados por los Profundos. Incapaces de atacar físicamente a los investigadores así ungidos, los Profundos retrocederán tras unos pocos asaltos (1D10/3 asaltos), optando por arrojarles piedras desde la distancia.

- **El humo del incienso:** Aat-noth aborrece la fragancia que emite el incienso, haciendo que sus tentáculos se replieguen. Si se quema incienso en el interior de la cámara, o mejor aún, si se esparce mediante un incensario, los tentáculos perderán buena parte de su capacidad atacante (aunque no serán menos peligrosos). Cada salto atacan 3 tentáculos al azar. Independientemente de cuál sea el objetivo, cada tentáculo deberá hacer una tirada para determinar si impacta a un Profundo o a un investigador.

1D10      Objetivo

|      |                     |
|------|---------------------|
| 1-3  | Profundo            |
| 4-7  | Cámara (consúltese) |
| 8-10 | Investigador        |

- **Las estacas de algarrobo:** Las estacas de algarrobo representan una anatema para la Semilla estelar. Impactar a la criatura con ellas le provoca graves y horribles heridas (consúltese más adelante). Pero para devolver a la criatura a su prisión, lastimar un tentáculo no es suficiente. Los investigadores tendrán que hundir una estaca directamente en el cuerpo de Aat-noth. Ello requiere que un investigador se enfrente a este demonio extraterrestre (tirando COR), y después descienda por el pozo. Una vez allí, agazapado en un vacío tan oscuro y horripilante como el espacio infinito, el investigador puede intentar impactar sobre el cuerpo de la Semilla estelar. Si el investigador lo consigue, consúltese la conclusión.

**Combate**

Con la Semilla estelar intentando escapar de su prisión y los Profundos croando su impía e intensa emoción mientras hacen pedazos a los investigadores, el combate

en la cámara resultará fugaz, mortal y confuso.

Cada ataque fallido por un tentáculo impacta en la cámara, provocando que caiga un pedazo de techo o un pilar se venga abajo. Selecciónese un investigador al azar, o pídase una tirada de **Suerte**. Si se falla, y el investigador también falla **Esquivar**, sufre **1D10 puntos de daño**.

Las estacas de algarrobo, a pesar de ser inefectivas contra los Profundos, infligen un daño severo a la Semilla estelar. Cada impacto con éxito causa 1D10+MD puntos de daño a un tentáculo. Un impacto en el cuerpo la hará retroceder. Un impacto que cause 15 o más puntos de daño condena al heroico investigador al interior de la prisión. La losa se desplaza de vuelta a su lugar, y tanto la Semilla estelar como el investigador se pierden para la eternidad. (Por supuesto, “con el paso de los extraños eones, incluso la muerte puede morir,” así que, aunque sea improbable, no es imposible para Aat-noth y un investigador horriblemente transformado volver a salir a la superficie).

**Aat-Noth, Semilla estelar de Cthulhu**

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
| 70  | 52  | 105 | 21  | 21  | 11  | 79  |

**Movimiento:** 20/20 nadando/10 volando.

**Armas:** 3 tentáculos 60% 10D6/2  
Garra 80% 10D6

**Armadura:** 10 puntos de piel y gasa; regenera 3 puntos de vida por asalto.

**Pérdida de COR:** 1D6/1D20.

**6 Profundos**

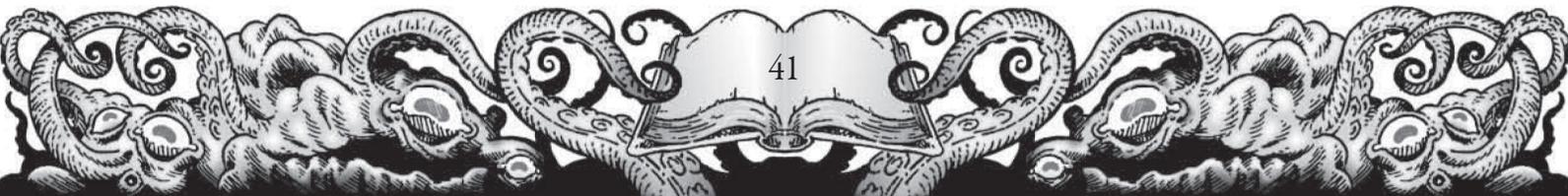
|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V |
| 14  | 11  | 16  | 13  | 10  | 11  | 14  |

**Movimiento:** 8/10 nadando.

**Armas:** Garra 25% 1D6+1D4

**Armadura:** 1 punto de piel y escamas.

**Pérdida de COR:** 0/1D6.



## Conclusión

La aventura termina de una de dos maneras: con la destrucción de los investigadores o con la condena de un antiguo horror. Y como en cualquier saga auténtica de *La llamada de Cthulhu*, estos dos finales no son exclusivos entre ellos, pues es muy posible que los investigadores hagan retroceder a la Semilla estelar, solo para sucumbir a la locura y los feroces ataques de los Profundos.

En el silencio de la tumba muerta, los investigadores pueden oír cómo cae la lluvia fuera, llevándose el fétido efluvio rojo, dando paso a una tormenta y después a un cielo despejado.

Los planes del viejo persa han sido frustrados. Mientras la trama en Lúxor se desarrolla, el viejo Abü coge un vapor, desapareciendo del mapa. El viejo persa y los hijos de Bollacher volverán a aparecer en las aventuras de *La era de Cthulhu*.

Suponiendo que sobreviven, los investigadores habrán hecho un gran bien por la humanidad, aunque resulte algo irrisorio para los Profundos. Hay horrores por todo el mundo, y las estrellas acabarán alineándose.

## Una nota acerca de las habilidades

El éxito en *Muerte en Lúxor* puede depender de unas cuantas habilidades. Aunque no es esencial que los investigadores cuenten con todas ellas, se recomienda que entre todo el grupo manejen las siguientes: Arqueología, Arquitectura, Charlatanería, Ciencias ocultas, Descubrir, Discreción, Elocuencia, Medicina, Mitos de Cthulhu y Regatear.

Por último, a pesar de que la violencia debería ser siempre el último recurso de un investigador, nunca está de más saber cómo funciona una pistola o un fusil.



# TELEGRAMA

---

Destinatario: Casa Chicago

Dirección: 1155 este con la calle 58

Ciudad, Estado: Chicago, Illinois

Fecha: 21 de julio de 1926

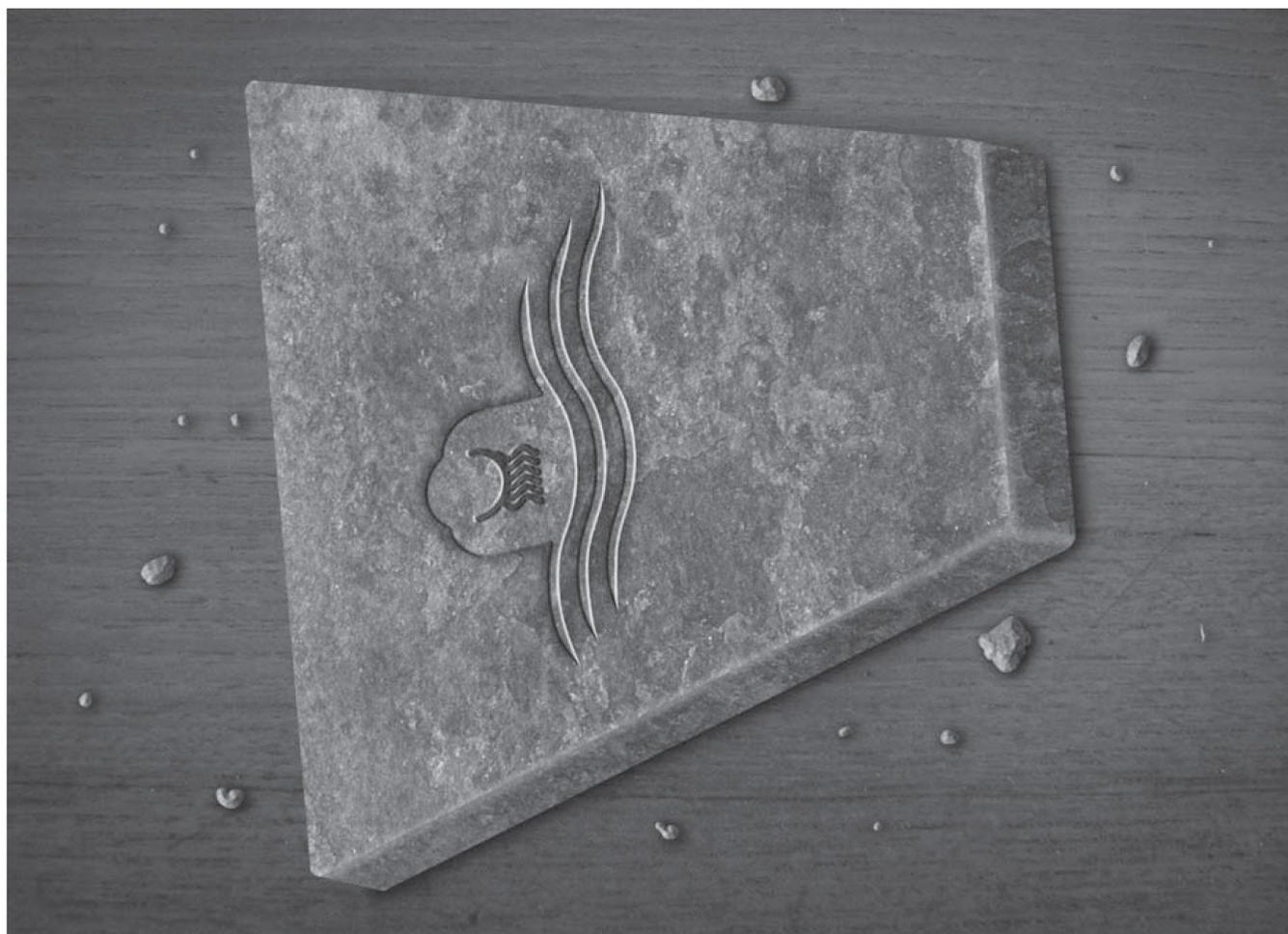
Oficina de envío: Lúxor, Egipto

Amigo, grandes noticias STOP Indicios de una nueva cripta en Medinet Habu  
STOP Por favor venga rápidamente STOP Curiosidades de una edad excepcio-  
nal y orígenes peculiares demandan su inmediata atención STOP Indicacio-  
nes preliminares: segunda tumba en el Valle de los ídolos con indicaciones  
para derrotar a la Gente del mar STOP

Profesor Bollacher, Casa Chicago, Lúxor.



Ayuda A



Ayuda C

8 de julio, 1926

Estimado amigo:

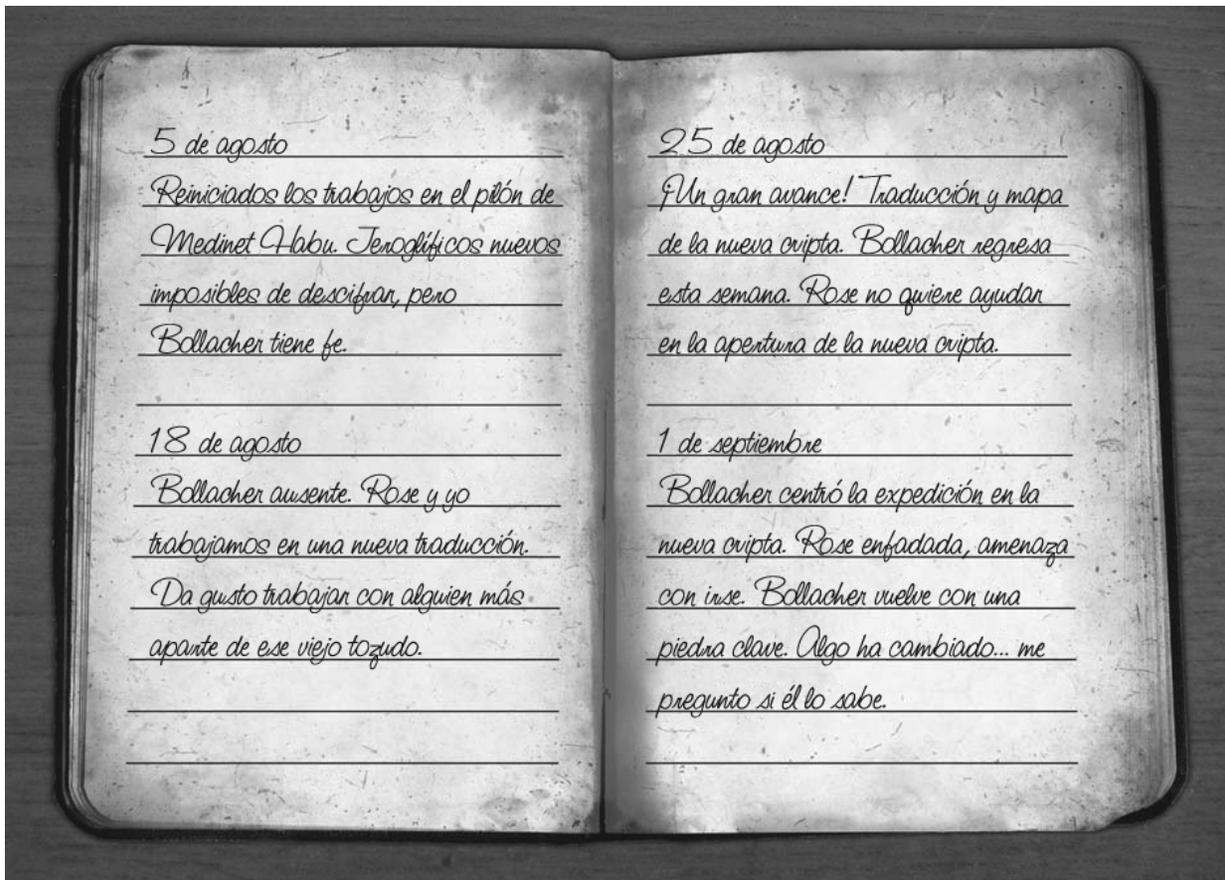
Espero que esta carta les llegue en buen momento, aunque creo que eso es pedir demasiado. La excavación aquí en Lúxor va a buen ritmo. Parece que cada día viene acompañado de un nuevo hallazgo. Este ritmo frenético acarrea un gran coste. Ha poseído a Aaron, me temo, y cualquier día sin progresos hace que se desgaste aún más.

Por mi parte, añoro a mis queridos amigos. Aquí en Lúxor resulta difícil hallar compañía, incluso entre mis compañeros de la Casa Chicago. Confieso que el profesor Jamison es el único que me presta atención, pero no debo pasar demasiado tiempo con él, pues eso disgusta a Aaron.

Lamento aburrirle con mis preocupaciones. Mi única esperanza es que si viene, pueda confortar a mi esposo, y evitar que esta locura prevalezca.

Atentamente,  
Rose Bollacher





Ayuda D

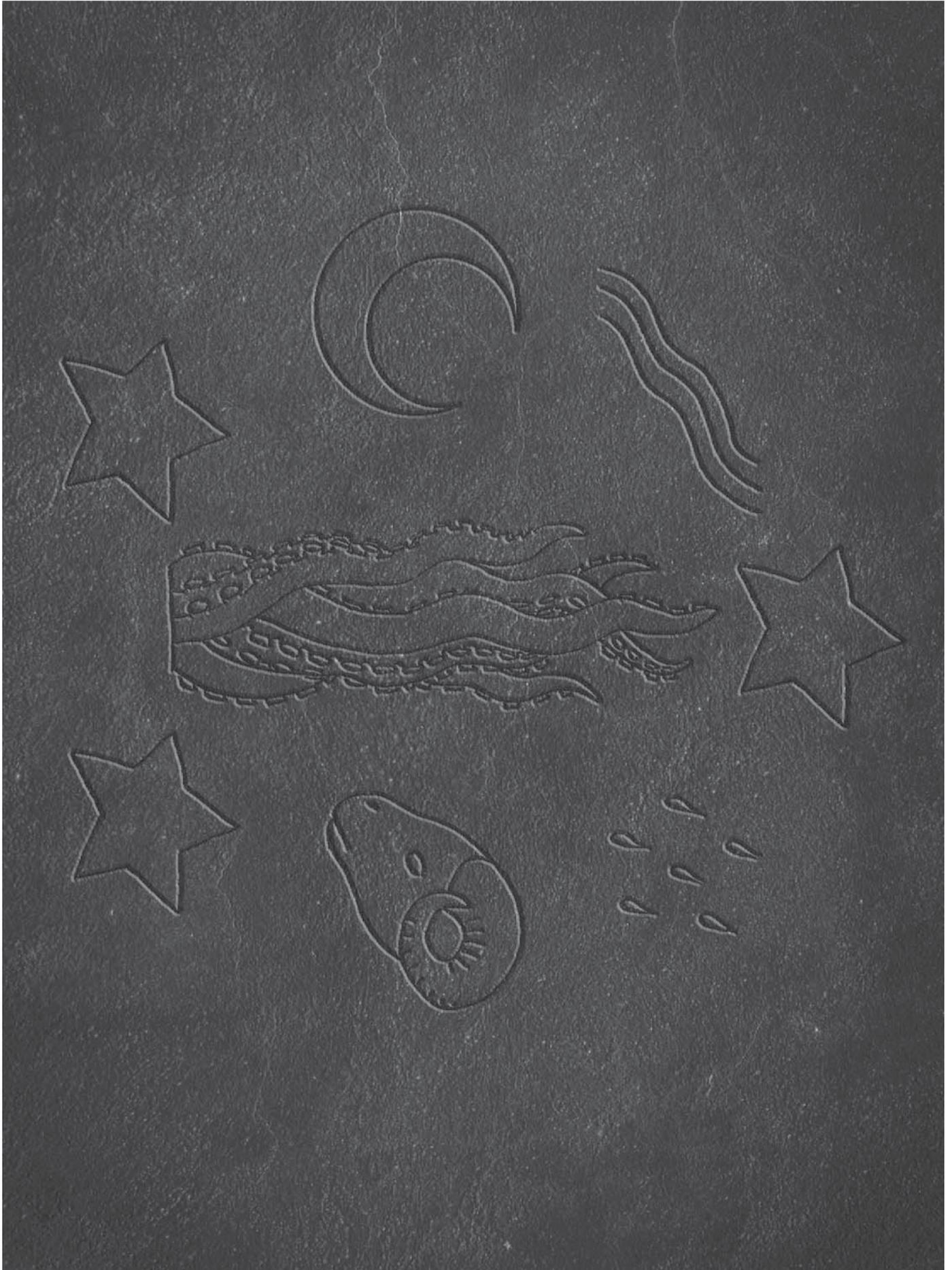


Ayuda F

*Querida,*

*Lo siento pero no puedo tolerar por más tiempo la locura de Bollacher. Sé qué vi en la cripta. Respeto tu decisión de permanecer a su lado, aunque mi corazón se parta en dos. Si cambias de opinión, te estaré esperando en el bar Alí Babá a las nueve en punto mañana noche. Ven conmigo a España. Dejemos atrás el infierno de Lúxor y nuestros pensamientos no volverán a recordar esta perversa tierra.*

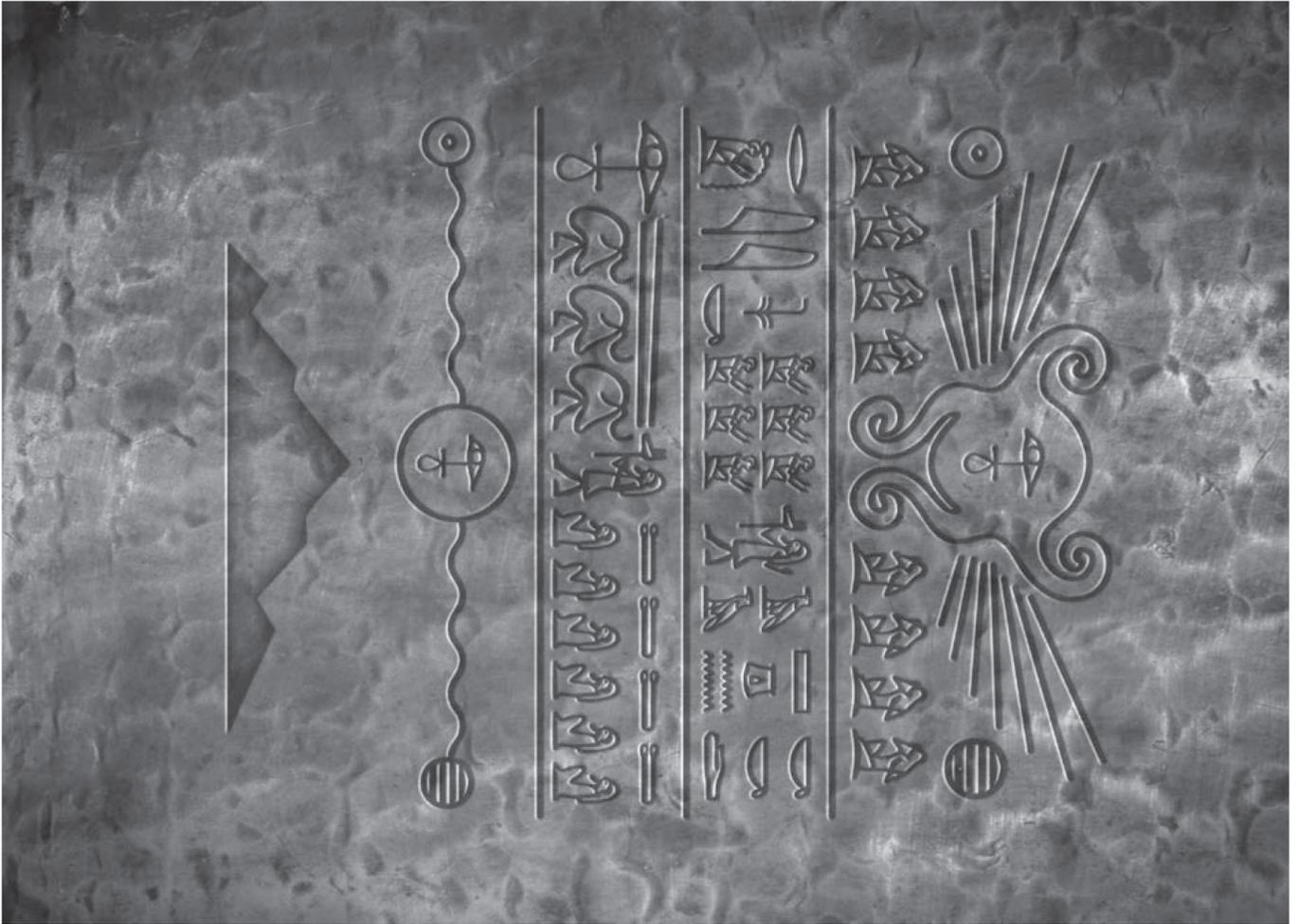
*Te esperaré.*



Ayuda H



Ayuda I







Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: Profesor de arqueología

Sexo: Varón    Edad: 44

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Marcas , cicatrices , los trastornos mentales: \_\_\_\_\_

|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| FUE: 11 | DES: 11 | INT: 15 | Idea: 75%   |
| CON: 13 | APA: 11 | POD: 6  | Suerte: 30% |
| TAM: 12 | COR: 30 | EDU: 20 | Conoc.: 99% |

Bonif. al Daño: -    Puntos de Vida: 13    Ingresos: 12,500 \$



## Habilidades

|                    |     |                  |     |
|--------------------|-----|------------------|-----|
| Arqueología        | 91% | Hablar egipcio   | 41% |
| Buscar libros      | 85% | Historia         | 80% |
| Ciencias ocultas   | 35% | L/E egipcio      | 41% |
| Conducir automóvil | 50% | Mitos de Cthulhu | 9%  |
| Descubrir          | 50% | Psicología       | 75% |
| Elocuencia         | 45% | Puñetazo         | 50% |
| Esquivar           | 52% | Regatear         | 55% |
| Fusil              | 40% |                  |     |

## Historia

Conoces al profesor Bollacher de tu época de pregrado, cuando él era uno de los investigadores de campo más radicales de la Universidad de Chicago. Chocaste con él desde el primer momento: tu pasión por la arqueología y la investigación en profundidad no encajaban con su pasión por todo lo esotérico.

Discutisteis, académicamente hablando, durante todos esos años, llegando tú a admitir el hecho de que su trabajo acerca de lenguas de seres marinos proto-atlantes era teóricamente posible, a pesar de ser algo absurdo. Tienes tu propia teoría: la ciencia es la piedra angular del progreso, y si la raza humana abandonase la rémora de la superstición y el mito, se aplicaría juiciosamente el método científico.

Cuando Bollacher te invitó a acudir a Lúxor aceptaste por dos razones: primera, porque era una oportunidad arqueológica que llevabas toda la vida esperando; y segunda, porque si alguien iba a mantener con los pies en la tierra al buen doctor, tenías que ser tú.





Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: Investigador privado

Sexo: Varón    Edad: 28

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Marcas , cicatrices , los trastornos mentales: \_\_\_\_\_

|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| FUE: 13 | DES: 11 | INT: 12 | Idea: 60%   |
| CON: 16 | APA: 6  | POD: 13 | Suerte: 65% |
| TAM: 8  | COR: 65 | EDU: 13 | Conoc.: 65% |

Bonif. al Daño: -    Puntos de Vida: 12    Ingresos: 5,500 \$



## Habilidades

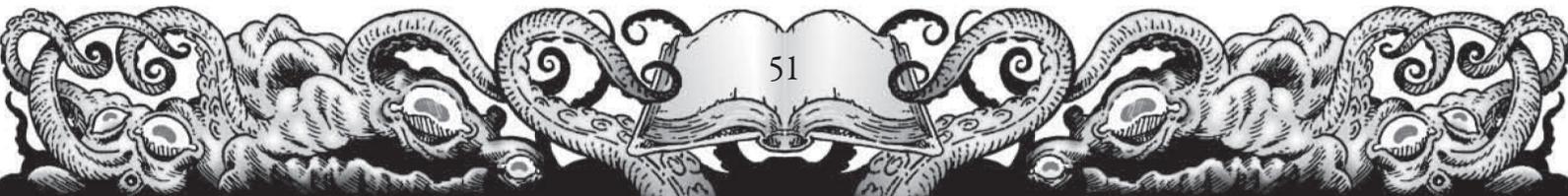
|                    |     |                   |     |
|--------------------|-----|-------------------|-----|
| Arma corta         | 50% | Esquivar          | 72% |
| Buscar libros      | 25% | Fotografía        | 30% |
| Cerrajería         | 51% | Fusil             | 45% |
| Charlatanería      | 35% | Primeros auxilios | 50% |
| Conducir automóvil | 45% | Psicología        | 35% |
| Descubrir          | 55% | Puñetazo          | 75% |
| Discreción         | 35% | Regatear          | 35% |

## Historia

Si hubiera algún trofeo por llevar una vida dura, tú serías el campeón mundial. Empezaste siendo un prometedor boxeador peso pluma, pero a pesar de ser bueno encajando, no eras lo suficientemente fuerte a la hora de lanzar puñetazos. Tras cuatro roturas de nariz y un pómulo aplastado, decidiste que tu carrera como investigador privado sería mejor que como boxeador.

Aunque el sueldo no era bueno, llegaste a ser un buen detective, más por tu buena suerte que por tus capacidades. Trabajaste para Bollacher hace unos pocos años, cuando te contrató para espiar a su esposa. Lo que averiguaste no era te gustaba, pero a aquella mujer sí. A Rose le gustaba llamar la atención, y estaba dispuesta a pasar la noche con todo aquel que escuchase sus problemas. En el curso de tu investigación pasaste un montón de tiempo escuchándola, pero siempre mantuviste una relación profesional, ¿verdad?

Ahora Bollacher vuelve a tener sospechas, y anda buscando a un viejo amigo en el que confiar. No eres su amigo, y no estás seguro de que confíe en ti, pero el dinero es el dinero, y siempre estará Rose...





Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: Mística profesional

Sexo: Mujer    Edad: 28

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Marcas , cicatrices , los trastornos mentales: \_\_\_\_\_

|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| FUE: 11 | DES: 15 | INT: 14 | Idea: 70%   |
| CON: 15 | APA: 9  | POD: 16 | Suerte: 80% |
| TAM: 8  | COR: 80 | EDU: 17 | Conoc.: 85% |

Bonif. al Daño: -    Puntos de Vida: 12    Ingresos: 8,500 \$



### Habilidades

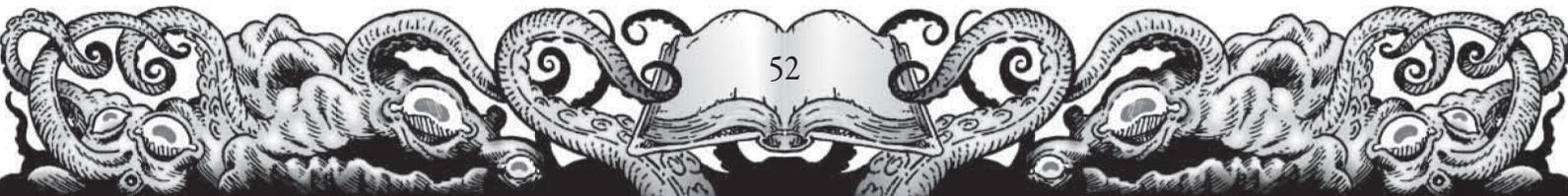
|                  |     |                |     |
|------------------|-----|----------------|-----|
| Arma corta       | 25% | Hablar egipcio | 36% |
| Buscar libros    | 75% | Historia       | 45% |
| Charlatanería    | 75% | L/E egipcio    | 36% |
| Ciencias ocultas | 80% | Ocultarse      | 40% |
| Descubrir        | 60% | Psicología     | 80% |
| Discreción       | 60% | Puñetazo       | 50% |
| Esquivar         | 50% |                |     |

### Historia

Conociste a Rose Bollacher el día de su boda, cuando el profesor te contrató para leer la fortuna a los invitados. Aquello te resultó de lo más entretenido (siempre te pareció divertido hacerte pasar por una auténtica espiritista), pero cuando te tocó leer la mano a Rose, te sobrecogió una poderosa visión.

Rose Bollacher tendría un terrible final.

Desde aquel día mantuviste el contacto con Rose. Ella ha demostrado ser una buena amiga incluso en los malos tiempos, y siempre te ha prestado dinero cuando lo has necesitado, así que cuando te enteraste de que tenía problemas, supiste lo que tenías que hacer: estafaste a alguien para sacarle dinero y cogiste el primer vuelo a Lúxor. Si tu amiga tiene problemas no piensas quedarte quieta, y quien quiera que sea el responsable lo va a pagar.





Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: Soldado de fortuna

Sexo: Varón    Edad: 29

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Marcas , cicatrices , los trastornos mentales: \_\_\_\_\_



|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| FUE: 15 | DES: 8  | INT: 8  | Idea: 75%   |
| CON: 11 | APA: 11 | POD: 8  | Suerte: 30% |
| TAM: 17 | COR: 40 | EDU: 14 | Conoc.: 99% |

Bonif. al Daño: +1D4    Puntos de Vida: 14    Ingresos: 9,500 \$

## Habilidades

|            |     |                   |     |
|------------|-----|-------------------|-----|
| Arma corta | 55% | Fusil             | 95% |
| Descubrir  | 50% | Mecánica          | 30% |
| Discreción | 70% | Ocultarse         | 55% |
| Escuchar   | 40% | Primeros auxilios | 50% |
| Esquivar   | 71% | Puñetazo          | 80% |

## Historia

Te has pasado toda tu vida luchando en guerras extranjeras. Ha sido una vida decente, y has visto más mundo del que hubieses podido de haberte quedado en la granja de tu familia. Asia, África, Sudamérica... Si hubo algún continente en guerra en los últimos quince años, allí has estado tú metiendo baza. No es que te guste matar, pero si alguien tiene que sacar beneficio de una guerra, tú podrías ser uno.

Te sorprendió mucho que tu tío Aaron diese contigo. Tenía un trabajo para la oveja negra de la familia y quería saber si estabas interesado. Nunca antes habías estado en Egipto, pero siempre quisiste ver las pirámides...





Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: Estudiante graduada (delincuente)

Sexo: Mujer    Edad: 26

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Marcas , cicatrices , los trastornos mentales: \_\_\_\_\_



|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| FUE: 7  | DES: 17 | INT: 15 | Idea: 50%   |
| CON: 8  | APA: 15 | POD: 12 | Suerte: 60% |
| TAM: 11 | COR: 60 | EDU: 11 | Conoc.: 55% |

Bonif. al Daño: -    Puntos de Vida: 10    Ingresos: 10,500 \$

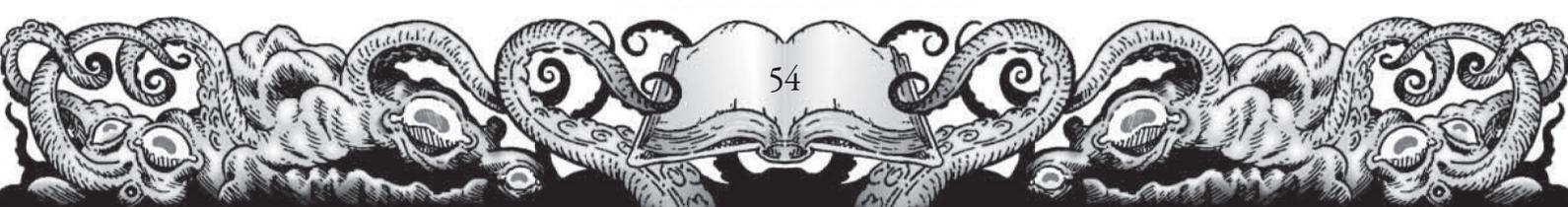
### Habilidades

|               |     |            |     |
|---------------|-----|------------|-----|
| Arma corta    | 50% | Descubrir  | 50% |
| Arqueología   | 31% | Discreción | 75% |
| Cerrajería    | 41% | Esquivar   | 79% |
| Charlatanería | 90% | Puñetazo   | 50% |

### Historia

Llevas la mayor parte de tu vida dependiendo de tu atractivo y de tu buena suerte, hiendo de estafa en estafa. Tras salir de San Francisco te resultó fácil entrar en el programa de estudios de la Universidad de Chicago, y desde ahí a la bien pagada posición de asistente en investigación.

La mayoría de gente que llega a conocerte sabe que eres una farsante, así que procuras evitarla. No esperabas recibir una llamada del equipo de la Casa Chicago en Lúxor. Chicago es un lugar tranquilo, pero crees que Lúxor es mucho menos hospitalaria, especialmente cuando llegue la verdadera arqueología. Pero no te quedarás mucho tiempo; te has enterado de que el Mediterráneo es precioso en esta época del año.





# LA ERA DE CTHULHU Muerte en Lúxor

En la época de los faraones, un mal inconmensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces.

En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor?

Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de *La era de Cthulhu* traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte.

Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente.



GMG7001

\$12.99