

Basado en el sistema GUMSHOE a dos creado por Robin D. Laws

CTHULHU

Confidencial

A UN CABLE DE LA ORILLA

POR

Gareth Ryder-Hanrahan

GUMSHOE
A DOS

EDGE
STUDIO



Pelgrane Press

CONTENIDO

GUÍA DE INICIO RÁPIDO DE CTHULHU CONFIDENCIAL	4
Primeros Pasos	4
Habilidades de Investigación	4
Fuentes	5
Habilidades Generales	7
Desafíos	7
Tirar los dados.....	8
Ventajas y Problemas	8
Ejemplo de Desafío.....	9
Hacer una Pausa	9
Escenas.....	9
A UN CABLE DE LA ORILLA.....	10
Phyllis Oakley	10
Fuentes	10
El vendedor ambulante	11
Reparto	12
Qué pasó.....	12
Escenas.....	12
La mujer de negro	12
Correo nocturno	15
El difunto señor Fulbrow.....	16
La testigo	17
Muerte en el agua	19
El libro	20
El cementerio.....	21
La tumba sin nombre.....	23
Una audiencia con los muertos.....	26
La hija	27
El bastón con empuñadura de animal	28
Amenazas sobrenaturales	31
El segundo libro	32
Un encuentro con Marwan.....	33
El secreto de Alf	33
El Vaso de Anput.....	37
Promesas rotas.....	38
Una horda de gules.....	39
Encerrada con los faraones.....	40
Reacciones de Antagonista.....	43
Cartas de Problema	44
Cartas de Ventaja.....	48

Editores: Simon Rogers y Cathriona Tobin

Autor: Gareth Ryder-Hanrahan

Dirección artística: Gareth Ryder-Hanrahan, Jen McCleary

Ilustraciones, diseño y maquetación: Jen McCleary

Maqueta base de Cthulhu Confidencial: Christian Knutsson

Localización: EDGE Studio

Corrección y desarrollo: Cathriona Tobin

Traducción: Carmen Romero Lorenzo

Pruebas de juego: Padraic Barrett, Fiachra Kelly, Neil Kelly, Aidan Rafferty

Copyright © 2018 Pelgrane Press Ltd.

Pelgrane Press es propiedad de Simon Rogers y Cathriona Tobin.



GUÍA DE INICIO RÁPIDO DE CTHULHU CONFIDENCIAL

¡Bienvenidos a la guía de inicio rápido de *Cthulhu Confidencial*!

Cthulhu Confidencial es el primer manual de la serie de GUMSHOE a dos, que adapta las historias de detectives de la línea GUMSHOE a un sistema de dos jugadores. ¡Un Moderador de juego (MJ) y un jugador completamente solo frente a los Mitos!

La lectura de esta guía y la subsiguiente aventura está dirigida al MJ. El jugador también puede leer las reglas, pero no la aventura, que comienza en la página 10.

Ten en cuenta que una partida de este tipo supone una experiencia bastante más abrumadora que el rol en grupo. En equipo, cuatro o cinco investigadores pueden colaborar para hallar las soluciones, apoyarse los unos en los otros y brindar seguridad a los demás cuando se acerca el peligro. Un investigador solitario no contará con estas ayudas, ni emocionales ni físicas. Por tanto, el ritmo de la partida será más rápido y directo, pues no habrá necesidad de acordar las decisiones, ni existirán tramas secundarias que sólo afecten a una parte de los personajes; esto puede provocar que el juego se desarrolle con una intensidad inesperada. Por otra parte, puesto que el MJ dispone de menos descansos durante la partida para planificar la trama, las aventuras de *Cthulhu Confidencial* tienden a ser más largas y detalladas que las de la modalidad normal del juego.

Primeros pasos

En esta aventura, la jugadora se pondrá en la piel de Phyllis (o Philip) Oakley, una anticuaria y cazalibros dedicada a la compraventa de ejemplares raros en los sórdidos callejones dedicados al ocultismo del Londres de los años 30. Echa un vistazo a la tarjeta de personaje de Oakley antes de dársela a la jugadora.

Se enumeran, además de algunos detalles de trasfondo sobre Oakley, sus

- Habilidades de Investigación
- Habilidades Generales
- Fuentes

Habilidades de Investigación

El concepto esencial del sistema GUMSHOE es que conseguir la pista es siempre lo más interesante. Para investigar hace falta recopilar información. A Sherlock Holmes nunca se le pasa por alto el barro delator en los zapatos del asesino; el profesor de arqueología siempre resulta estar especializado en el oscuro ámbito que es relevante para el misterio. En GUMSHOE, si tienes la habilidad adecuada, obtienes la pista.

En algunas ocasiones, la jugadora puede pedir la pista.

*Como tengo **Bajos fondos**, ¿sé algo sobre el tugurio al que ha entrado el sectario?*

En otras, el MJ ofrecerá la pista sin necesidad de que se la pidan.

*Gracias a tus conocimientos de **Farmacología**, reconoces el persistente olor a cloroformo en la habitación.*

No olvides que la jugadora debe describir cómo usa sus Habilidades de Investigación. GUMSHOE no va de entrar en una habitación y gritar: “¡Tengo **Historia, Teología y Astronomía**, ¿qué pistas me tocan?!”. La jugadora ha de describir cómo usa las herramientas y técnicas a su disposición para conseguir los datos que necesita.

Las Habilidades de Investigación se dividen a su vez en tres categorías:

- **Académicas:** Áreas de estudio académico.
- **Interpersonales:** Las que se emplean para interactuar con otros personajes.
- **Técnicas:** Conocimientos prácticos y teóricos especializados.

Pistas Clave: Algunas pistas se han ideado como **pistas Clave**. Se llama así a las pistas que el jugador **debe** encontrar para progresar en la aventura. Avisa al jugador si se dispone a abandonar una escena sin descubrir una pista Clave.



PHYLLIS OAKLEY

Cazalibros

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

- Adulación
- Antropología
- Bajos fondos
- Ciencias ocultas
- Consuelo
- Derecho
- Evaluar sinceridad
- Historia
- Historia del arte
- Idiomas
- Inspiración
- Investigación
- Jerga policial
- Negociación
- Recogida de pruebas
- Teología

HABILIDADES GENERALES

- Atletismo 1
- Birlar 1
- Calma 2
- Disfraz 1
- Estabilidad 2
- Huida 2
- Pelea 1
- Preparación 2
- Primeros auxilios 1
- Seguir 1
- Sentir el peligro 2
- Sigilo 1

HISTORIA

Phyllis Oakley, una oportunista cazalibros, se pasea por los márgenes del submundo ocultista de la ciudad para comerciar con volúmenes y manuscritos raros. Rebuscar entre los rastrillos de bibliotecas, liquidaciones de herencias, puestos de libros de segunda mano e incluso algún robo ocasional puede resultar en el hallazgo de un mohoso y carcomido diamante cubierto de polvo. El conocimiento es más valioso que los rubíes y Oakley quiere su porcentaje de beneficio.

Empujones: Los Empujones permiten a la jugadora obtener beneficios que van más allá de la mera información de las Habilidades de Investigación antes mencionadas. Con un Empujón podrías:

- Conseguir información adicional: Un Empujón de **Evaluar sinceridad** puede permitirte discernir sobre qué está mintiendo el personaje.
- Manipular a las personas: Un Empujón de **Inspiración** puede permitirte convencer a un criminal de que cambie de bando y te ayude.
- Emplear tus conocimientos: Un Empujón de **Química** puede permitirte fabricar un explosivo casero con el que destruir un misterioso ídolo.
- Darle la vuelta a la historia: Un Empujón de **Jerga policial** puede hacer que el poli con el que estás hablando sea un viejo amigo dispuesto a hacerte un favor.

La jugadora comienza la partida con **cuatro** Empujones.

Fuentes

Oakley no es experta en todo y hay algunas Habilidades de Investigación que no domina. Cuando encuentra pistas que no puede descifrar por sí sola, recurre a alguna de sus Fuentes (su elenco de amigos y aliados). Estas Fuentes ayudarán a Oakley a interpretar las pistas y servirán para que el MJ hable por medio de ellas durante la partida.

A veces, una Fuente juega un papel más activo en la partida, ayudando a Oakley en su investigación. Normalmente, el MJ pide que se gaste un Empujón para disfrutar de este beneficio.

Habilidad de Investigación	Tipo	Fuente, de haberla
Adulación	Interpersonal 	
Antropología	Académica 	
Arqueología	Académica 	Señor Wylter, cliente ocasional
Arquitectura	Académica 	David Shea, periodista
Artesanía	Técnica 	Erik Zackarov, falsificador
Astronomía	Técnica 	Señor Wylter, cliente ocasional
Bajos fondos	Interpersonal 	Erik Zackarov, falsificador
Biología	Académica 	Dra. Maria Forrest
Burocracia	Interpersonal 	Helena Rogers, secretaria municipal
Cerrajería	Técnica 	Erik Zackarov, falsificador
Ciencias ocultas	Académica 	
Consuelo	Interpersonal 	
Contabilidad	Académica 	Helena Rogers, secretaria municipal
Criptografía	Académica 	Erik Zackarov, falsificador
Derecho	Académica 	
Evaluar sinceridad	Interpersonal 	
Farmacología	Técnica 	Dra. Maria Forrest
Física	Académica 	Dra. Maria Forrest
Fotografía	Técnica 	David Shea, periodista
Geología	Académica 	Señor Wylter, cliente ocasional
Historia	Académica 	
Historia del arte	Académica 	
Historia oral	Interpersonal 	David Shea, periodista
Idiomas	Académica 	
Inspiración	Interpersonal 	
Intimidación	Interpersonal 	Erik Zackarov, falsificador
Investigación	Académica 	
Jerga policial	Interpersonal 	
Medicina	Académica 	Dra. Maria Forrest
Medicina forense	Técnica 	Dra. Maria Forrest
Mitos de Cthulhu	Académica 	
Negociación	Interpersonal 	
Psicología	Interpersonal 	
Química	Técnica 	Dra. Maria Forrest
Recogida de pruebas	Técnica 	
Supervivencia	Técnica 	Señor Wylter, cliente ocasional
Teología	Académica 	

La mayoría de las Habilidades de Investigación no necesitan más explicación que su nombre, pero algunas requieren ciertas aclaraciones.

- **Ciencias ocultas** abarca varias tradiciones y creencias místicas ajenas a los Mitos de Cthulhu.
- **Consuelo** permite a Oakley calmar a otras personas, garantizarles su sinceridad o hacer que se sientan cómodos.
- **Evaluar sinceridad** permite a Oakley discernir cuándo alguien está mintiendo. No es infalible, y un mentiroso avezado o alguien que posea un gran autocontrol podría evitar que se detectaran sus engaños, de igual modo que los sectarios o cualquiera que crea lo que está diciendo. Se usa para confirmar la validez de los testigos o percibir cuándo alguien está ocultando la verdad.
- **Historia oral** se usa para enterarse de rumores y habladurías con rapidez y eficiencia.
- **Inspiración** permite a la jugadora apelar a los instintos más nobles de alguien, recordándole sus ideales o instándole a hacer lo correcto.
- **Jerga policial** sirve para tratar policías y otras figuras de autoridad. Te permite fingir que eres una ciudadana ejemplar, sonsacar detalles a los policías o evitar problemas.
- **Mitos de Cthulhu** permite a Oakley hacer que encajen fragmentos de información que (afortunadamente) no había relacionado entre sí hasta ese momento. Se usa para obtener revelaciones sobre la terrorífica verdad que se esconde tras el misterio. A menudo, su uso provoca una Conmoción por Mitos.
- **Recogida de pruebas** sirve para inspeccionar un lugar en busca de huellas dactilares, pisadas sospechosas, cajas de cerillas abandonadas, facturas en las papeleras y otras pequeñas pistas de carácter físico.

Habilidades Generales

Cuando se emprenden acciones que no proporcionan información, pero que pueden conducir a posibilidades narrativas interesantes, tanto si se tiene éxito como si no, se usan Habilidades Generales. Se clasifican según el número de dados disponibles para la tirada cuando se intenta hacer uso de la habilidad en concreto.

Las Habilidades Generales se dividen a su vez en tres categorías:

- **Físicas:** Las que requieren fuerza y una capacidad motriz bruta.
- **Manuales:** Las que requieren precisión y destreza con las manos.
- **Mentales:** Las que requieren percepción, pensar, fortaleza psicológica o estudio.

Desafíos

Las Habilidades Generales se emplean durante los Desafíos, que aparecen en el siguiente formato.

Habilidad	Tipo
Atletismo	Física 
Birlar	Manual 
Calma	Mental 
Conducción	Manual 
Disfraz	Manual 
Dispositivos	Manual 
Estabilidad	Mental 
Explosivos	Manual 
Hipnosis	Mental 
Huida	Física 
Magia	Mental 
Ocultar	Manual 
Pelea	Física 
Preparación	Mental 
Primeros auxilios	Manual 
Psicoanálisis	Mental 
Seguir	Física 
Sentir el peligro	Mental 
Sigilo	Física 

NOMBRE DEL DESAFÍO

Habilidad General

Descripción

Avance n.º+: Si el resultado de tu tirada es igual o mayor que la cifra indicada, has logrado un Avance, el mejor resultado posible de un Desafío. En algunas ocasiones, te proporcionará una carta de Ventaja, que representa un beneficio persistente o futuro.

Pase n.º-n.º: Si el resultado de tu tirada está en esta franja, has logrado un éxito intermedio, un Pase.

Contratiempo n.º o menos: Si el resultado de tu tirada es igual o menor que la cifra indicada, sufres un Contratiempo, que normalmente adopta la forma de una carta de Problema, una penalización persistente o un inconveniente.

Problema extra: Algunos Desafíos te permiten asumir un Problema extra a cambio de añadir un dado adicional a la tirada de este Desafío, aumentando tus posibilidades de lograr un Pase o un Avance.

Tirar los dados

Cuando dispones de varios dados, tíralos de uno en uno y comprueba si cumples con los requisitos de un Avance o un Pase.

Si consigues un Avance y todavía tienes dados disponibles (ya provengan de tu habilidad básica, de asumir un Problema o de gastar una Ventaja), obtienes un Empujón como bonificación.

Ventajas y Problemas

Las Ventajas suponen un beneficio, mientras que los Problemas suponen, bueno, problemas con los que Oakley se encuentra. Una Ventaja puede ser desde “Un golpe de suerte” hasta “Una daga misteriosa”, “Observación brillante” o “Chute de adrenalina”.

Un Problema puede ser desde “Torcedura de tobillo” o “Rasgada por los profundos” hasta “Whateley te quiere muerta” o “El horror del Dios Pez”.

Todas las cartas de Ventaja y Problema que aparecen en esta aventura pueden encontrarse en las páginas 44-49; recórtalas y entrégaselas a la jugadora cuando sea pertinente.

En cada Ventaja y Problema se describen sus efectos particulares.

Algunas Ventajas pueden gastarse en Desafíos posteriores; o bien la Ventaja incluye el tipo de Desafío en el que resultaría de utilidad (“Chute de adrenalina: Descarta esta Ventaja para conseguir un dado adicional en un Desafío de Habilidades físicas.”) o bien el Desafío indica qué Ventajas se le pueden aplicar.

Normalmente, los Problemas describen cómo lidiar con ellos: “Torcedura de tobillo” puede descartarse tras un breve descanso, “Rasgada por los Profundos”, requerirá atención médica y “Whateley te quiere muerta” se Cancelará haciendo las paces con Whateley, o asesinandole.

Las Ventajas y Problemas están pensados expresamente para la aventura en la que aparecen. Esto permite que con unas reglas simples se puedan cubrir prácticamente todas las situaciones posibles, ya que las cartas describen los casos o circunstancias necesarias.

VENTAJA

Chute de adrenalina

Tras librarte de milagro, tu corazón late con fuerza y te sientes preparada para enfrentarte a cualquier cosa.

Descarta esta Ventaja para conseguir un dado adicional en un Desafío de Habilidades físicas. Si sigues teniendo esta Ventaja cuando hagas una Pausa, descártala.



PROBLEMA

El horror del Dios Pez

Conmoción por Mitos

Al tocar el ídolo, te sobrevienen imágenes de una deidad prehumana, un monstruoso horror acuático. Ahora sabes que las olas son el vaivén de su aliento y que el mar alberga multitud de horrores.

Mientras tengas esta carta, recibirás una penalización de -2 en los Desafíos dentro o cerca del agua.



Problemas iniciales

Al principio de una nueva historia, se le presentan a la jugadora cuatro posibles Problemas iniciales para que elija uno. Este Problema inicial supone una oportunidad para que la jugadora le dé su toque personal a Oakley, y quizás también sirva para darle al personaje una mayor motivación para morder el anzuelo de la aventura en cuanto aparezca.

Cartas de Continuidad

Algunas cartas están marcadas como de Continuidad. No es importante en las partidas de una sola sesión de juego, pero en una campaña de *Cthulhu Confidencial*, estas Ventajas o Problemas persisten de una aventura a la siguiente.

Ejemplo de Desafío

Vamos a examinar un Desafío típico junto a sus Ventajas y Problemas asociados.

COLARSE EN EL TEMPLO

Sigilo

Tras una serie de inesperadas aventuras, Oakley, una cazalibros londinense, se cuelga en un misterioso templo en las montañas del Tíbet...

Avance 5+: Nadie se percató de que has entrado en el templo, por lo que puedes curiosar a tu antojo y localizar algunas vías de escape potenciales. Consigues la Ventaja “Conocimiento del terreno”.

Pase 3-4: Por los pelos, logras pasar inadvertida a ojos de los monjes y accedes a la sala central del templo sin que nadie te vea.

Contratiempo 2 o menos: Te cuelas en la sala central del templo y los portones de metal se cierran detrás de ti. ¡Es una trampa! Juega la escena *Prisionera de la Máscara Pálida*.

Problema extra: Problema “Congelación”.

PROBLEMA

Congelación

Has pasado demasiado tiempo bajo la nieve fuera del templo y ahora vas a pagar el precio.

-2 en todos los Desafíos de Habilidad manuales. Descarta esta Ventaja cuando hayas tenido la oportunidad de entrar en calor.

Oakley tiene un dado en Sigilo. Al tirarlo, saca un 2, lo que significa un Contratiempo. En lugar de resignarse a ello, decide aceptar el Problema extra que se le ofrece y obtiene un segundo dado. Saca otro 2, por lo que su cifra total es 4, lo que significa un Pase. El MJ describe cómo Oakley merodea alrededor del edificio entre la nieve, observando a los siniestros monjes ir y venir, hasta que surge una oportunidad y se interna en las sombras del templo...

Hacer una Pausa

Algunos Desafíos y Problemas mencionan las Pausas. Esto significa que Oakley necesita emplear varias horas en esa tarea, ya sea recibiendo atención médica, encontrando una referencia particularmente oscura en la biblioteca, o peinando las calles en busca de alguno de sus contactos en el mundo del crimen. Las dificultades para hacer una Pausa dependen de la situación: si existe un peligro inminente es probable que Oakley no pueda hacer una Pausa en ese momento.

Escenas

Cthulhu Confidencial divide las aventuras en varias escenas, conectadas entre sí a través de pistas. Al inicio de cada escena, los Precedentes y los Desarrollos te indicarán cómo la jugadora puede alcanzar esa parte de la aventura y las posibles vías de investigación que puede explorar después. Existen diferentes tipos de escena:

- **Clave:** Estas escenas son vitales para la historia y la jugadora pasará por la mayoría de ellas, o incluso por todas.
- **Alternativa:** Estas escenas ofrecen caminos diferentes para avanzar en la historia o son subtramas opcionales sin conexión con la trama principal.
- **Reacción de antagonista:** Éstas son escenas que el MJ puede poner en juego como respuesta a las acciones de la jugadora para ajustar el ritmo de la partida o aumentar el peligro, según se requiera.
- **Conclusión:** Estas escenas revelan la respuesta a la pregunta principal del misterio.

VENTAJA

Conocimiento del terreno

Al explorar el templo, has descubierto varias entradas laterales y posibles escondites.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Avance automático en Desafíos de Huida o Sigilo que tengan lugar dentro del templo. Si todavía tienes esta Ventaja cuando salgas, descártala para obtener un Empujón gratuito.

A UN CABLE DE LA ORILLA

¡Un vendedor de libros muerto, un hechicero vengativo, afición y asesinato ritual! Esta aventura de *Cthulhu Confidencial* tiene como personaje jugador a la comerciante de libros de ocultismo Phyllis (o Philip) Oakley. Puede ajustarse fácilmente para que funcione con un investigador nuevo creado por la jugadora o con un miembro del trío “oficial” de Dex, Viv y Langston.

La ubicación predeterminada para la aventura es el Londres del año 1937, pero solo se mencionan de pasada unas pocas localizaciones del mundo real, así que puede trasladarse sin problemas a cualquier otro lugar y momento si así se desea.

Phyllis Oakley

Oakley es una cazalibros (tratante de volúmenes raros), una anticuaria un tanto sospechosa que escarba entre los mercadillos de libros de segunda mano y las colecciones de los recién fallecidos en busca de ejemplares con un precio inferior a su verdadero valor. Un antiguo tomo o una oscura edición mal impresa, siempre que sean los adecuados, pueden darle de comer durante un mes. También trafica con libros prohibidos, censurados y extranjeros, además de aceptar encargos especiales; si el cliente desea, digamos, una primera edición del *Quijote*, Oakley conoce a todos los coleccionistas locales que podrían poseer una y estarían dispuestos a venderla por el precio adecuado (que incluye, por supuesto, los honorarios de Oakley como intermediaria). Dirige una diminuta librería de la que es propietaria, aunque son pocos los que se atreven a cruzar el umbral y adentrarse en esa mohosa tiendecita situada al final de un callejón, bajo el nivel del suelo. Ella vive en el apartamento que hay sobre la librería.

A pesar de su ermitaña existencia, Oakley posee una fiera inteligencia y una motivación sin par; cobra vida cuando está tras la pista de un libro y su magnética personalidad anima a los demás a confiar en ella.

Alguna tragedia o excentricidad personal condujo a Oakley a esta vida en los márgenes de la sociedad. Pregúntale a la jugadora: ¿qué le sucedió a Oakley?,

¿fue un accidente?, ¿bibliomanía descontrolada?, ¿un amor perdido?, ¿o un encuentro con lo sobrenatural?

Fuentes

Oakley posee una excepcional cultura académica, pero incluso alguien como ella necesita acudir a sus aliados en alguna que otra ocasión. Sus Fuentes son:

HELENA ROGERS, SECRETARIA MUNICIPAL

Vive en el mismo edificio que Oakley (en cuyo sótano se encuentra la librería) y se han hecho amigas, con ciertas reservas. La actitud de Helena hacia Oakley varía entre la preocupación maternal y la perpleja irritación. Se ha propuesto asegurarse de que Oakley esté a salvo.

Burocracia, Consuelo, Contabilidad

ERIK ZACKAROV, FALSIFICADOR

“Falsificador” es un término peyorativo. Normalmente, Erik se dedica a reparar y reencuadernar libros. Oakley es consciente de que Erik tiene un pasado peculiar. Era un noble que luchaba por la Rusia Blanca y que huyó de su país tras el triunfo de los comunistas. Está conectado con el crimen organizado y todavía falsifica documentos de identidad, aunque él insiste en que ya no es más que un viejo encuadernador y que aquellos días han quedado atrás.

Artesanía, Bajos fondos, Cerrajería, Criptografía, Intimidación

SEÑOR WYILTER, CLIENTE OCASIONAL

El viejo señor Wyilter es un excéntrico autodidacta y coleccionista de libros. Vive fuera de la ciudad en una casa que se cae a pedazos, atestada de libros en diversos estados de deterioro, y se niega a abandonar su pequeña propiedad; insiste en que ha colocado “protecciones” alrededor de sus límites y en que solo él sobrevivirá cuando *Ellos* regresen. Es uno de los mejores clientes de Oakley, principalmente porque ella es una de las pocas librerías dispuestas a peregrinar hasta la granja para



PHYLLIS OAKLEY

Cazalibros

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

- Adulación
- Antropología
- Bajos fondos
- Ciencias ocultas
- Consuelo
- Derecho
- Evaluar sinceridad
- Historia
- Historia del arte
- Idiomas
- Inspiración
- Investigación
- Jerga policial
- Negociación
- Recogida de pruebas
- Teología

HABILIDADES GENERALES

- Atletismo 1
- Birlar 1
- Calma 2
- Disfraz 1
- Estabilidad 2
- Huida 2
- Pelea 1
- Preparación 2
- Primeros auxilios 1
- Seguir 1
- Sentir el peligro 2
- Sigilo 1

HISTORIA

Phyllis Oakley, una oportunista cazalibros, se pasea por los márgenes del submundo ocultista de la ciudad para comerciar con volúmenes y manuscritos raros. Rebuscar entre los rastrillos de bibliotecas, liquidaciones de herencias, puestos de libros de segunda mano e incluso algún robo ocasional puede resultar en el hallazgo de un mohoso y carcomido diamante cubierto de polvo. El conocimiento es más valioso que los rubíes y Oakley quiere su porcentaje de beneficio.

entregar sus adquisiciones en mano, ya que Wyilter desconfía del sistema de correos.

Arqueología, Astronomía, Geología, Mitos de Cthulhu, Supervivencia

DRA. MARIA FORREST, CIRUJANA

Forrest, amiga de la época universitaria de Oakley, se ha convertido en una cirujana brillante y adinerada. Aunque ahora se mueven en círculos sociales muy distintos, y Forrest es una escéptica empedernida que considera que los asuntos espirituales y sobrenaturales no son más que paparruchas, han conservado su amistad a través de los años.

Biología, Farmacología, Medicina, Química

DAVID SHEA, PERIODISTA

Shea y Oakley se han cruzado en numerosas ocasiones. Es un reportero del periódico local y a menudo se le asignan historias inquietantes que le acercan a los

dominios de Oakley. Afirmar estar convencido de que Oakley es una estafadora (aunque puede que sea una broma amistosa) y que la ayuda para “atraparla con las manos en la masa”.

Arquitectura, Fotografía, Historia oral, Investigación

El vendedor ambulante

Una cazalibros como Oakley no trabaja sola, sino que se define por sus contactos. Además de las Fuentes arriba citadas, conoce a todos los encuadernadores, subastadores, coleccionistas y, aunque no lo admitiría ante nadie, también a un número importante de ladrones y buscavidas. Hay quien se gana la vida buscando entre los viejos volúmenes, y vendedores ambulantes que criban los despojos de los puestecitos de libros a un penique en Brick Lane y bajo el puente de Waterloo, en busca de tomos valiosos que hayan pasado desapercibidos.

Uno de los contactos más fiables de Oakley, especialmente en el campo de la literatura de las ciencias ocultas, es un anciano vendedor ambulante llamado Alfred Fulbrow. Aprendió a leer de manera autodidacta con viejos libros que fue rescatando, por lo que su discurso está sazonado de arcaísmos y giros poéticos. Dicen que nunca fue el mismo desde que su mujer murió. Un manojo escuálido de huesos, medio loco y medio famélico, pero capaz de rugir los versos de Chaucer a pleno pulmón en mitad de una pelea de bar: así es Alf Fulbrow.

O más bien, así era Alf Fulbrow. Hace un mes, Oakley asistió a su funeral. No había cadáver que sepultar; la Policía afirmaba que se había ahogado, que una testigo le había visto caerse borracho por la noche en las oscuras aguas del Támesis y desvanecerse. Nunca encontraron los restos. La “universidad invisible” del mundo del ocultismo en Londres acudió al completo al oficio; Oakley y sus rivales; una guardia de honor de vendedores de libros ambulantes y encuadernadores; unos pocos coleccionistas ricos que reconocían el valor del trabajo de Alf Fulbrow; y, al frente de todos, Miriam, la hija de Alf.

Deja ahora que la jugadora elija ahora uno de los cuatro Problemas iniciales de la página 44:

- Deudas
- El premio
- Lo que has visto
- Poltergeist

Oakley le debía unas cuantas libras a Fulbrow cuando desapareció. ¿Le ha hecho llegar el dinero a su hija o se lo ha quedado? La respuesta es irrelevante para la aventura, pero permite a la jugadora añadir cierta textura a su interpretación de Phyllis Oakley.

Reparto

El Faraón Negro: Un misterioso rey hechicero que supuestamente gobernó Egipto hace miles de años. En realidad, es uno de los avatares de Nyarlathotep, el burlón dios alienígena, también conocido como el Caos Reptante.

Alf Fulbrow: Un ladronzuelo de poca monta y buscador de libros. Le robó a Edwin Vaker varios volúmenes y una reliquia, el Vaso de Anput. Al principio de la aventura, se le cree fallecido desde hace seis meses, pero en realidad se ha transformado en un gul.

Miriam Fulbrow: La sufrida hija de Alfred Fulbrow.

Harold Fulbrow: El hijo de Miriam y nieto de Alf.

Edwin Vaker: Un anciano ocultista y egiptólogo, obsesionado con prolongar su vida convirtiéndose en la

encarnación del Faraón Negro. Para conseguirlo, ha importado desde Egipto cuatro vasos canopes necesarios para realizar un ritual.

Marwan Kouri: Solía dedicarse al comercio ilegal de reliquias ocultistas, pero ahora es un secuaz de Vaker. Fue él quien ahogó a Alf Fulbrow.

Nellie Windham: La última novia de Alf Fulbrow, que se ha transformado en un monstruo debido a su exposición al Vaso de Anput.

Lemuel Brewer: Difunto coleccionista de libros de ocultismo y socio de Vaker.

Gertrude Smith: La testigo del asesinato de Fulbrow, a la que Vaker silenció después.

Joseph Shawling: Un empleado del cementerio de North Cross donde habitan Alf Fulbrow y el resto de los gules.

Qué pasó

El ocultista **Edwin Vaker** pretende obtener la inmortalidad invocando al **Faraón Negro**. **Alf Fulbrow** saqueó la biblioteca de Vaker, robando varios libros y un componente vital para el ritual de invocación. Vaker envió tras Fulbrow a su secuaz, **Marwan Kouri**. Fulbrow se negó a revelar el paradero del Vaso y Marwan le ahogó en el Támesis.

Vaker está convencido de que **Miriam Fulbrow**, hija del ladrón, tiene ahora el Vaso. En realidad, está en posesión de **Nellie Windham**.

Alf Fulbrow no murió, sino que se alzó de nuevo como gul por la influencia maligna del Vaso. Y, aunque él no lo sabe, Nellie Windham también ha sido transformada debido al fragmento del Faraón que guarda...

Escenas

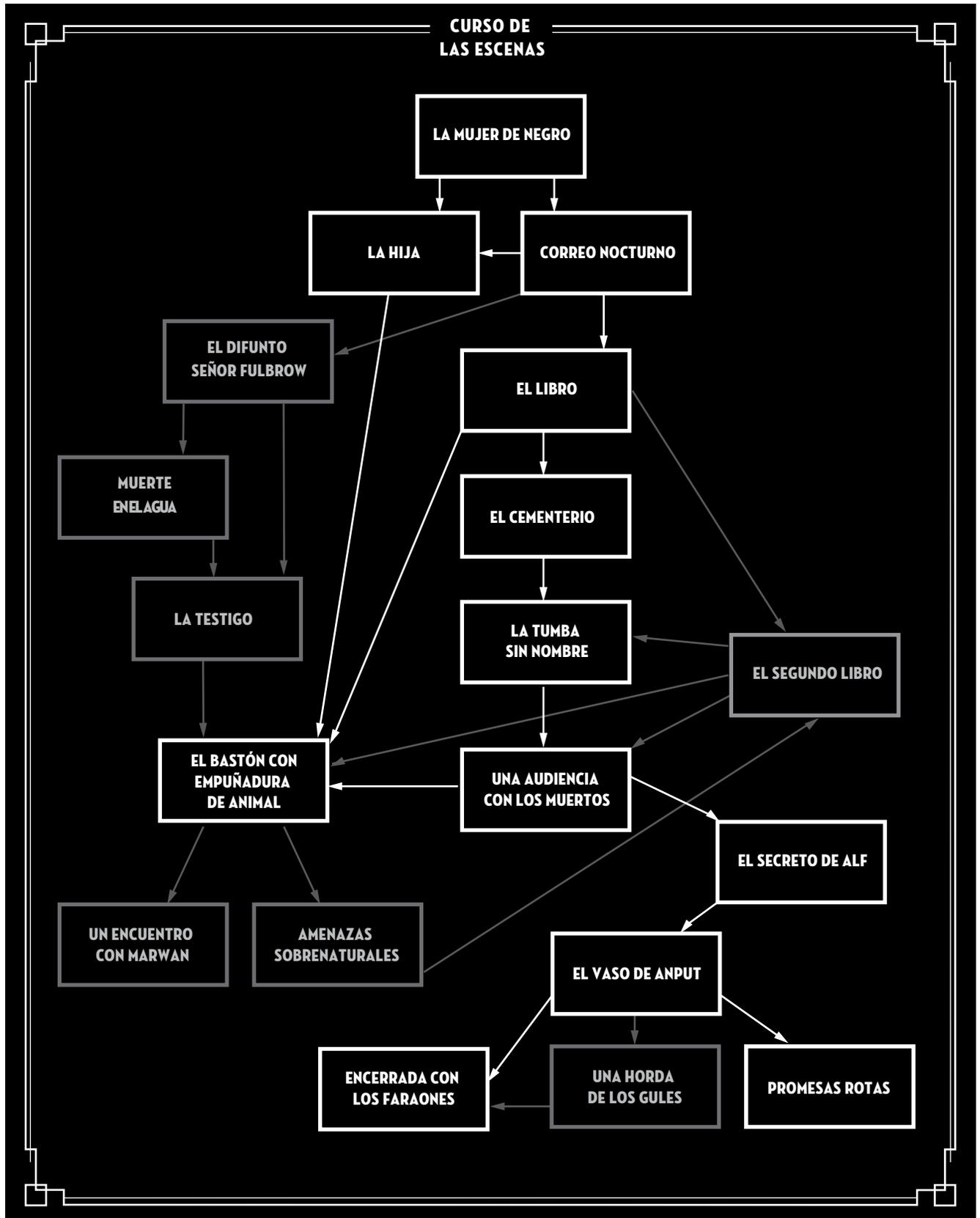
LA MUJER DE NEGRO

Tipo de escena: Introducción

Desarrollos: Correo nocturno, La hija

Oakley se encuentra en su librería. Deja que sea la jugadora quien describa cómo es:

- Diminuta, estrecha y mohosa; los libros están amontonados por todas partes y las estanterías crujen quejumbrosas bajo su peso.
- Elegante y ostentosa; los libros están expuestos como si fuesen obras de arte, iluminados con lámparas de bronce.



- Ordenada, incluso podría decirse que está sujeta a una obsesiva organización; los libros, sin una mota de polvo, forman filas como un regimiento.
- Una prisión para conocimientos prohibidos; todos los libros están encerrados en armaritos de vidrio emplomado, a excepción de los pocos que se almacenan en la trastienda, protegida con un cerrojo y cadenas, y que serían un peligro en las manos equivocadas.

Pregunta también si hay algún curioso o algún presunto ocultista en el interior de la tienda. Ese tipo de individuos se sienten atraídos por estos lugares, dónde se dedican a acechar en las esquinas, dando pistas de su depravación y sus experiencias con las ciencias ocultas.

Al repicar el timbre de la puerta, entra la más extraordinaria de las criaturas: ¡una cliente! Se trata de Miriam Fulbrow. Tiene la piel pálida y parece exhausta, aunque ya ha transcurrido más de un mes desde el funeral de su padre, y tres desde que se le dio por ahogado. En una mano lleva un bulto envuelto en tela, mientras que con la otra agarra la muñeca de un niño de cuatro o cinco años que es sin duda su hijo. Mientras habla con Oakley, no deja de reñir al crío, advirtiéndole que no toque nada ni manche los libros con sus pringosos dedos.

Oakley sólo ha visto a Miriam una o dos veces, sin contar el funeral, pero sabe lo tormentosa que fue su relación con su padre. La hija trató de hacerse cargo de él tras la muerte de su madre, pero Fulbrow siempre fue una persona hermética e inquieta, que solía desaparecer para recorrer las calles y callejones durante semanas. Se presentaba en su puerta cuando enfermaba o se quedaba sin dinero, y después se esfumaba de nuevo.

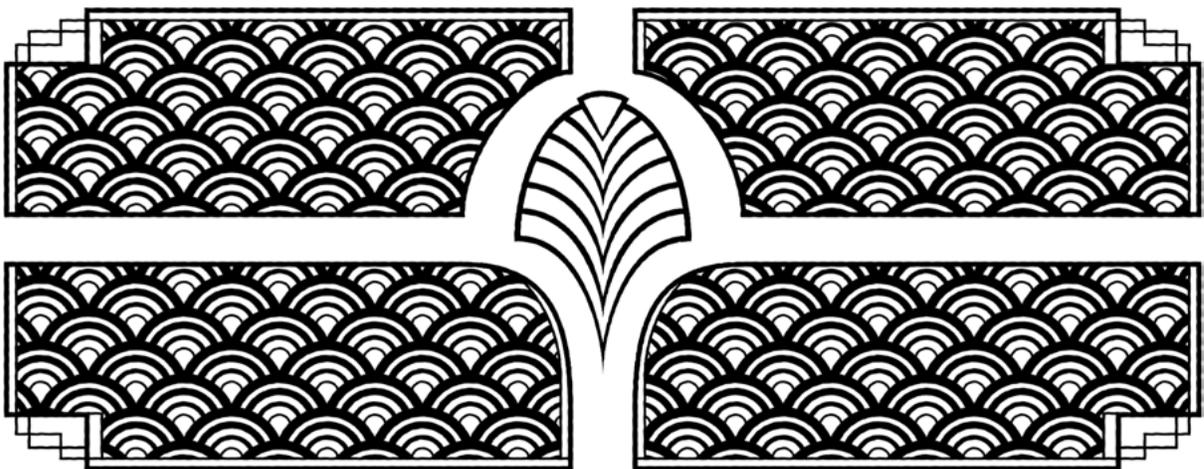
“¿Señorita Oakley? He encontrado más libros de mi padre en uno de sus escondrijos. No sé si tienen algún valor (Harold, no toques eso), pero él siempre decía que me podía fiar de usted, así que...”. Desenvuelve el hatillo, que contiene media docena de libros viejos y medio destrozados, todos en condiciones lamentables y sin valor alguno.

¿Qué hace Oakley? ¿Rechaza los libros? ¿Le paga a Miriam su precio o le da algo más?

- **Evaluar sinceridad:** Miriam parece preocupada, incluso asustada. No deja de lanzar miradas furtivas a su espalda y se aferra a Harold como si fuesen a quitárselo de un momento a otro.
- Con un Empujón de **Consuelo**, Miriam admite que algún desconocido ha entrado en su casa hace poco y que sospecha que la están siguiendo (consulta *La hija*, en la página 27).
- **Bajos fondos:** Es probable que Alf Fulbrow tuviese escondites de libros por toda la ciudad, ya que solía guardarse los ejemplares más valiosos para cuando necesitaba dinero desesperadamente, además de evitar así gastarse toda la pasta de la venta en bebida. Si Miriam conservara una lista de estos escondrijos, sería más valiosa que los libros que ha traído. Si Oakley le pregunta (y se ofrece a pagar), Miriam contesta que no sabe si su padre llevaba una lista de ese tipo, ya que todavía está ordenando sus pertenencias. Alf nunca tiraba nada. Le sugiere a Oakley que le haga una visita el día siguiente y le eche una mano (consulta *La hija*, en la página 27).

Detectar el problema

Cuando Miriam se vaya, pide a la jugadora un Control de **Sentir el peligro**.



DETECTAR AL EXTRAÑO

Sentir el peligro

Penalización: -2 si Oakley tiene el Problema 4, “Poltergeist”. Un libro cae de la estantería causando un sonoro golpe, que la distrae en un momento clave.

Avance 7+: Instantes después de que Miriam se marche, ves a un hombre surgir de un callejón frente a tu librería y seguirla calle abajo. Consigues discernir con claridad los rasgos de su rostro. Es extranjero, con ojos oscuros y una especie de símbolo, similar a un jeroglífico egipcio, tatuado en la mejilla. No parece una amenaza inmediata, pero estás segura de que está vigilando a Miriam. Consigues la Ventaja 1, “Prevenida”.

Pase 3-6: Ves a una figura salir a hurtadillas del callejón que hay frente a tu librería. Hay algo en ella que te provoca intranquilidad. Quizás se trate de un ladrón que busca una manera de colarse en tu librería. Es extranjero, con ojos oscuros y una especie de símbolo, similar a un jeroglífico egipcio, tatuado en la mejilla. Se precipita calle abajo y se desvanece de tu vista.

Contratiempo 2 o menos: Un cliente entra y te hace una serie de irritantes preguntas sobre tu relación con Aleister Crowley y el mundillo del ocultismo en Londres. Para cuando logras librarte de esa conversación, Miriam ya ha desaparecido de tu vista. Consulta el Problema 5, “Compromisos con las ciencias ocultas”, y el Problema 6, “Os maldigo a todos”, y elige el que prefieras.

Si Oakley va tras Miriam, no encuentra rastro alguno del hombre que ha visto. Puede acercarse a Miriam y avisarla, intercambiado la Ventaja 1 por la Ventaja 2, “Unas palabras de aliento”; Miriam admite que ha observado a alguien siguiéndola en varias ocasiones durante los últimos días, y menciona el tatuaje de la cara del extraño.

Esa tarde, tendrá lugar la escena *Correo nocturno*.

CORREO NOCTURNO

Tipo de escena: Clave

Precedentes: La mujer de negro

Desarrollos: La hija, El difunto señor Fulbrow, El libro

El apartamento de Oakley se encuentra en el piso que hay sobre su librería. Pregúntale a la jugadora si está trabajando hasta tarde o si, por una vez, ha decidido acostarse a una hora razonable. En ambos casos, se sobresaltará al escuchar una respiración ruidosa y unos arañazos en la entrada.

Al investigar, descubre en el umbral un paquete envuelto en telas y cubierto de barro y suciedad.

Idiomas (pista Clave): El paquete está acompañado de una pequeña tarjeta. En una cara se puede leer “En memoria de Abigail Waters” en una escritura florida; es fácil advertir que han robado la tarjeta de un ramo de flores. En la otra cara hay unos garabatos apenas legibles; la carta está tan embadurnada de suciedad y algún líquido hediondo que Oakley tarda un rato en descifrar las palabras “PÁGALE A MIRIAM”. Probablemente se refiera a Miriam Fulbrow.

Dentro del paquete hay un libro maltratado y antiguo, cuyas tapas han quedado dobladas por la humedad. Abriendo con cuidado sus podridas páginas, Oakley lo identifica como un ejemplar de un poco conocido pero valioso texto de ciencias ocultas, *Los ritos de Menfis*, que trata el folklore ocultista egipcio. El libro está en unas condiciones pésimas, pero quizás todavía pueda venderse al comprador adecuado, especialmente si un artesano como Erik Zackarov, la Fuente de Oakley, lo repara.

Estudiar el umbral

Con **Recogida de pruebas**, Oakley descubrirá por allí cerca unas pisadas embarradas, pero el rastro se desvanece enseguida. Las huellas carecen de la definición necesaria para hacerse una idea de la figura que las dejó, ni siquiera de si se trataba de un humano o un animal grande.

Qué vio Helena

A la jugadora se le puede ocurrir que Helena Rogers, la Fuente de Oakley que vive en su mismo edificio, podría haber visto algo. Si se le pregunta, Rogers dice que ha escuchado el mismo ruido y que vio a alguien abandonar la puerta de la librería a toda prisa. Sus *grandes zancadas* la habían alarmado, pero al mismo

tiempo le resultaron familiares, y cree que se trataba de Alf Fulbrow. A Rogers no le cae bien Fulbrow y piensa que es un ladrón y un alborotador, y que si ha dejado que todo el mundo (¡hasta su hija!) le crea muerto durante seis meses debe ser todavía peor de lo que pensaba.

Si Oakley tiene el Problema 4, “Poltergeist”, Rogers dio por hecho que aquel ruido no fue más que otro susto nocturno. Aun así, vio a Fulbrow alejarse del lugar, pero Oakley debe gastar un Empujón en **Consuelo** para conseguir que su amiga hable.

Más investigaciones

¿Fue Alf Fulbrow quien dejó el libro en el umbral? Desde luego, cuadra bastante con su manera de actuar: a menudo se pasaba por la tienda en mitad de la noche, llamando a la puerta y después colándose furtivamente en la librería como como un gato, tocándolo todo con sus patas antes de dejar una ofrenda en el mostrador de Oakley. ¿Quién más enviaría un libro raro pidiendo que se le pagara a Miriam Fulbrow? Por supuesto, esto es imposible, ya que todo el mundo sabe que Fulbrow ha muerto y la letra de la nota “PÁGALE A MIRIAM” no parece la suya.

Si Oakley investiga la muerte de Fulbrow, pasa a *El difunto señor Fulbrow*, en la página 16.

Si intenta rastrear la procedencia del volumen, pasa a *El libro*, en la página 20.

Si va a visitar a Miriam Fulbrow al día siguiente, pasa a *La hija*, en la página 27.

EL DIFUNTO SEÑOR FULBROW

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: Correo nocturno

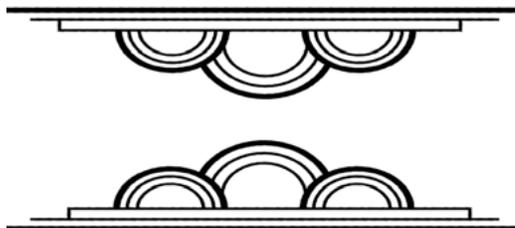
Desarrollos: La testigo, Muerte en el agua

Por lo que Oakley sabe, Alf Fulbrow se ahogó hace seis meses y nunca encontraron su cuerpo. Si quiere averiguar qué pasó en realidad, tendrá que salir a la calle y hacer algunas preguntas.

- **Bajos Fondos:** Los vendedores ambulantes y cazalibros colegas de Fulbrow tienen una sospechosa reticencia a hablar sobre su muerte. Un Empujón interpersonal adecuado (sirven **Consuelo, Negociación e Intimidación**) conseguirá sacarles la verdad: existían rumores de que Fulbrow había hecho enfadar a un tipo muy poderoso, al que había robado algo que no debería siquiera haber tocado. En la calle se

decía que era peligroso acercarse a él, ya que cualquier persona cercana a Fulbrow podía compartir su destino. Él también se había dado cuenta, así que estuvo evitando a su familia y a amistades como Oakley durante sus últimas semanas; era como si supiese que ya no había salvación para él.

- Un Empujón de **Historia oral o Bajos fondos:** Algunos de los amigos de Fulbrow creían que estaba viviendo con una viuda cerca de Greenwich, pero nunca les presentó a aquella misteriosa mujer a ninguno de ellos.
- **Bajos fondos:** Si Fulbrow sigue vivo, se le debe dar muy bien pasar desapercibido. Nadie le ha visto y además es bastante raro que Oakley esté investigando a un hombre a cuyo funeral asistió. Dale a la jugadora el Problema 7, “Reputación de excéntrica”.
- **Jerga policial:** Hablar con los pocos policías con los que Oakley se lleva bien no resulta provechoso. No consideraban a Fulbrow más que un ladronzuelo de poca monta y un borracho, por lo que todo el mundo coincide en que se tragó una botella de matarratas y se cayó al río. Hubo una breve investigación tras su muerte, pero esos archivos no están disponibles para el público.
 - Un Empujón de **Jerga policial o Derecho** no bastará para conseguir esos archivos, pero una de las Fuentes de Oakley, como Helena Rogers o la Dra. Forrest, podría hacerse con ellos, aunque les llevará algún tiempo (consulta “El caso Fulbrow”, en la siguiente página).
- Hablar con David Shea, una de las Fuentes de Oakley, le desvelará la identidad de la testigo que vio a Fulbrow ahogarse (consulta *La testigo*, en la página 17).
- Con **Investigación o Historia oral** Oakley podrá identificar el lugar en el que Fulbrow se ahogó seis meses atrás (consulta *Muerte en el agua*, en la página 19).



El caso Fulbrow

Este manojito de papeles e informes policiales es todo lo que queda de la existencia de Alf Fulbrow a ojos del gobierno. Hay una denuncia por desaparición a nombre de Miriam Fulbrow, el interrogatorio a una testigo que vio a Fulbrow ahogarse en el río, una descripción de la búsqueda en el Támesis, y un informe médico.

Burocracia: Parece como si alguien hubiera compilado el archivo a toda prisa y faltan algunos documentos. Apesta a... no un encubrimiento, necesariamente, pero sin duda a una resolución apresurada y conveniente para la investigación. Alguien quería que se diera a Alf Fulbrow por muerto y se cerrara el caso.

Investigación: El informe menciona a una testigo que vio a Fulbrow ahogarse (*La testigo*, página 17) y el lugar de su muerte (*Muerte en el agua*, página 19).

Medicina: Si Oakley consulta a la Dra. Forrest, una de sus Fuentes, ésta coincide con las conclusiones del informe: era una noche de frío inclemente y el río estaba a punto de congelarse, así que un hombre enfermizo de la edad de Fulbrow habría perecido casi al instante. Sus posibilidades de supervivencia eran nulas a menos que hubiese sido rescatado de inmediato.

Ciencias ocultas: Una nota del informe policial llama la atención de Oakley. El policía que investigó la zona del río en la que Fulbrow se ahogó encontró en la orilla un abrigo viejo con ladrillos en los bolsillos. ¿Un intento de suicidio? ¿Una ejecución masónica? Existe una tradición que consiste en ahogar a los traidores, a un cable de amarre de distancia de la orilla, llenando sus bolsillos de ladrillos. Y, en cualquier caso, ¿por qué habían dejado allí el abrigo?

LA TESTIGO

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: El difunto señor Fulbrow,
Muerte en el agua

Desarrollo: El bastón con empuñadura de animal

La única persona que vio a Fulbrow ahogándose fue **Gertrude Smith**, limpiadora de profesión. Smith es una mujer de cuarenta y tantos años, pequeña y con voz suave. Vive en una casa abarrotada de impolutos adornos y *souvenirs* que colecciona de manera obsesiva.

Si Oakley sigue el rastro de la testigo hasta su pequeña casa, Smith se niega a hablar con ella al principio, insistiendo en que ya le ha contado todo a la policía y no sabe nada más. Con **Consuelo** u otra Habilidad interpersonal (y, en último caso, con el recurrido truco de poner el pie en la puerta), Oakley logrará entrar en la casa.

Si Oakley llega allí después de que la rescaten del río, Smith se apresura a darle una manta y decirle que ya ha cumplido con su parte y no puede hacer nada más, aunque resulta obvio que sabe más de lo que está dispuesta a admitir. Con **Inspiración** o **Consuelo** (o pretendiendo un principio de hipotermia), Oakley convencerá a Smith para que la deje quedarse en su casa.

Interrogar a Smith

Smith coge uno de sus cachivaches y empieza a quitarle el polvo con nerviosismo, mientras habla con Oakley. Repite el testimonio que le dio a la Policía, casi palabra por palabra.

- Seis meses atrás, estaba caminando junto al río de vuelta a casa. Vio a un anciano, que resultó ser Fulbrow, tambalearse en el borde del río. Parecía que estuviera borracho.
- Se alejó de él, por miedo a que se pusiera violento.
- Un momento después, escuchó un chapoteo. Se dio la vuelta, pero no había rastro del borracho. Volvió al río y buscó algún signo de él, pero no vio más que las aguas oscuras. No estaba segura de si el ruido del agua había sido el resultado de su cuerpo precipitándose al río, o si había sido una piedra u otra cosa.
- **Evaluar sinceridad:** Smith miente. Sólo está repitiendo una historia que se ha aprendido de memoria y es fácil ver que la presencia de Oakley le provoca inquietud y miedo.

- **Interrogatorio:** Si Oakley presiona a Smith para que le cuente la verdad, se encoge de hombros y dirige la vista a una estantería. La colección de cachivaches que hay sobre ella tiembla como si algo se desplazase por detrás. Smith le ruega a Oakley que se marche; si se niega, comienza el Desafío *El escarabajo*.

EL ESCARABAJO

Pelea

Avance 5+: Rauda como el rayo, te haces con las tenazas de la chimenea para atrapar lo que quiera que sea esa cosa. Dejas caer el insecto en el cubo del carbón y lo encierras con la tapadera. Sientes al monstruo chocar contra las paredes de su nueva prisión, pero el cubo es resistente. Obtienes la Ventaja 3, “El escarabajo”.

Pase 3-4: Vislumbras una especie de insecto verde, pero del tamaño de un pequeño gato. Se escabulle entre tus manos y se desvanece por un agujero que ha abierto en el zócalo de la habitación.

Contra tiempo 2 o menos: Ves una especie de insecto verde, pero antes de que puedas hacer nada sale disparado hasta el centro de la habitación. El monstruo rocía con un líquido transparente a Smith, para después desvanecerse por un agujero que ha abierto en el zócalo. Smith se cubre el rostro con un trapo, pero adviertes que su piel está llena de ampollas y quemaduras, como si le hubiesen arrojado ácido. Te dice a gritos que salgas de su casa. Obtienes el Problema 8, “El horror del escarabajo”.

Problema extra: Problema 9, “Quemadura de ácido”.

La confesión de Smith

Si Oakley tiene la Ventaja 3, “El escarabajo”, o toma alguna medida drástica (gastar un Empujón en **Intimidación** o **Interrogatorio**, quemar la casa de Smith o llevársela a rastras hasta la librería), Smith confesará lo que vio en realidad.

- Caminaba junto al Támesis, de vuelta a casa, cuando vio a Fulbrow, el hombre al que después declararon ahogado. Estaba apoyado en el borde del parapeto. Smith jura que estaba hablando con alguien que se encontraba en el río.
- De repente, otro hombre, joven y extranjero, apareció corriendo, persiguió a Fulbrow y lo derribó. Smith tenía miedo de que la atacaran, así que se escondió en un portal.
- El joven registró los bolsillos de Fulbrow, y le golpeó en la cara con un garrote. Estaba claro que buscaba algo y no lo encontraba.
- No consiguió discernir los rasgos del atacante y no se atrevería a señalarlo en una rueda de reconocimiento policial. Si Oakley se ha encontrado con Marwan Kouri, deducirá (correctamente) que es el atacante, pero no dispondrá de pruebas.
- El joven puso algo en el abrigo de Fulbrow, y después (Smith se tapa la cara con las manos) lo arrojó al río para que se ahogara.
- Sabe que tendría que haber pedido auxilio, o llamado a la Policía o al menos intentar ayudarlo, pero estaba demasiado asustada. Corrió a casa y se escondió.
- A la mañana siguiente, un tercer hombre se presentó en su casa. Resultaba obvio que era un caballero adinerado. Recuerda que llevaba un bastón de empuñadora dorada con la forma de un animal. Le había dicho, con una suavidad y educación que sólo habían agravado su temor, que era mejor guardar silencio sobre los asuntos que uno no comprende. No mencionó el asesinato del río ni al extranjero; parecía que le estaba dando un consejo general. Apenas podía mantenerse en pie y se apoyó en su bastón durante toda la conversación.
- Cuando se marchó, Smith vio el escarabajo por primera vez.

La conexión con el chacal

Con los conocimientos del submundo ocultista de la ciudad que le proporcionan **Bajos fondos** y **Ciencias ocultas**, Oakley puede adivinar la identidad del caballero del bastón dorado. Hay un egiptólogo y ocultista llamado Vaker que usa un bastón con una cabeza de chacal en la empuñadura. Oakley nunca ha tratado con él directamente pero sí que le ha vendido libros a sus agentes y sirvientes. Sabe con certeza que Vaker posee una vasta fortuna; su familia tiene fábricas en todo el país. No se le conocen muchos escándalos, pero tiene reputación de excéntrico.

Si Oakley quiere enfrentarse a Vaker, pasa a *El bastón con empuñadura de animal*, en la página 28.

MUERTE EN EL AGUA

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: El difunto señor Fulbrow

Desarrollos: La testigo

El lugar donde desapareció Fulbrow es un rincón del río bastante resguardado, en el que hay poco tránsito cuando llega noche. Un muro bajo de piedra recorre la orilla; al otro lado, hay una caída de cuatro metros y medio hasta el agua. Oxidados peldaños de metal incrustados en la pared conducen a la embarrada orilla cuando la marea está baja.

Han pasado más de seis meses desde la desaparición de Fulbrow y la policía ya ha registrado el área a conciencia, por lo que apenas pueden encontrarse pruebas.

- **Historia oral** permite a Oakley encontrar a la mujer que testificó haber visto a Fulbrow caer al río. Vive bastante cerca y se llama Gertrude Smith (*La testigo*, página 17).
- **Arquitectura** permite a Oakley percibir, un poco más adelante, unos tubos de alcantarilla que desembocan en esa parte del río. Aunque es poco probable, tal vez Fulbrow escapó internándose en ellos. Seguramente la Policía lo habrá investigado.
- **Recogida de pruebas** permite a Oakley descubrir unos arañazos recientes en un muro de piedra junto a la escalera. Hay cuatro marcas y son paralelas. Parecen haber sido causado por algo parecido a uñas, pero lo suficientemente duras como para erosionar la pátina de suciedad y guano de gaviota que cubre la pared.

Las preguntas equivocadas

Si Oakley se encuentra sola en esta zona después de que caiga el sol, tiene lugar el siguiente Desafío.

EMBOSCADA

Sentir el peligro

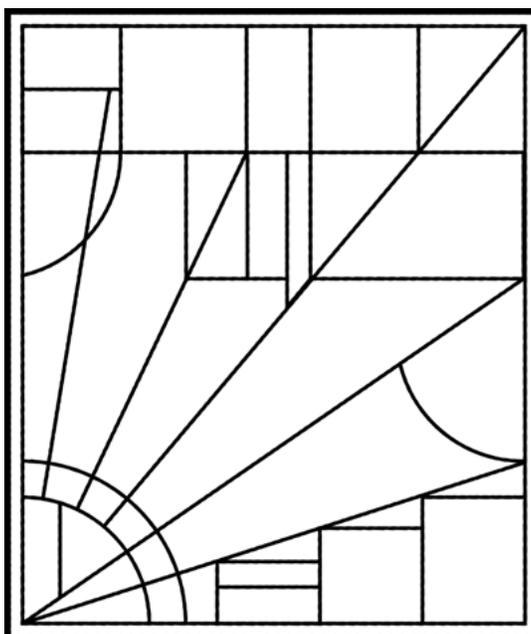
Avance 9+: Distingues a un hombre de aspecto egipcio merodeando por los alrededores. Sin duda ha estado vigilándote, pero cuando se percata de que le has visto se da la vuelta y echa a correr, saltando al interior de un autobús que pasa por allí para escapar de ti. No es tan duro cuando le desafían. Obtienes la Ventaja 4, “Contraataque”.

Pase 5-8: Un tipo está merodeando por la zona, ivigilándote! Cuando le enfocas con una luz, el misterioso espía huye antes de que puedas discernir su identidad.

Contratiempo 4 o menos: Alguien te agarra por la espalda para elevarte sobre la baranda. ¡Chocas contra las gélidas aguas del río! Comienza el Desafío *¡Te ahogas!*.

Problema extra: Problema 10, “Aturdida”.

Gastar Ventaja: Ventaja 1, “Prevenida”.



¡TE AHOGAS!

Atletismo

Avance 4+: El agua está congelada, pero eres capaz de sobreponerte del susto y en unas pocas brazadas vigorosas alcanzas la escalera y subes sin ayuda. Te invade una furia más fría que el río. Obtienes la Ventaja 5, “Temeraria”.

Mientras sales del agua, ves a una mujer. Debe haberte escuchado caer, pero se da la vuelta y huye tras comprobar que no te ha sucedido nada. Si la sigues, comienza la escena *La testigo* (página 17).

Pase 2-3: Te mantienes a flote un minuto, chapoteando mientras tratas de alcanzar la orilla. Sientes cómo el frío arrebató la fuerza de tus extremidades y empiezas a ahogarte. El espacio y el tiempo se distorsionan. Este río oscuro lleva millones de años arrastrando sus aguas y la escalera está tan lejos que parece hallarse en otro sistema solar. Entonces, por suerte, te lanzan una cuerda y te agarras a ella. Tu salvador te arrastra hasta la escalera, pero una vez que llegas arriba no hay nadie. Ves a una mujer corriendo hacia una de las casas cercanas. Si la sigues, comienza la escena *La testigo* (página 17).

Contratiempo 1 o menos: El resultado es el mismo que en el Pase 2-3, pero obtienes el Problema 11, “Febril”.

Problema extra: Problema 12, “Rata ahogada”.

EL LIBRO

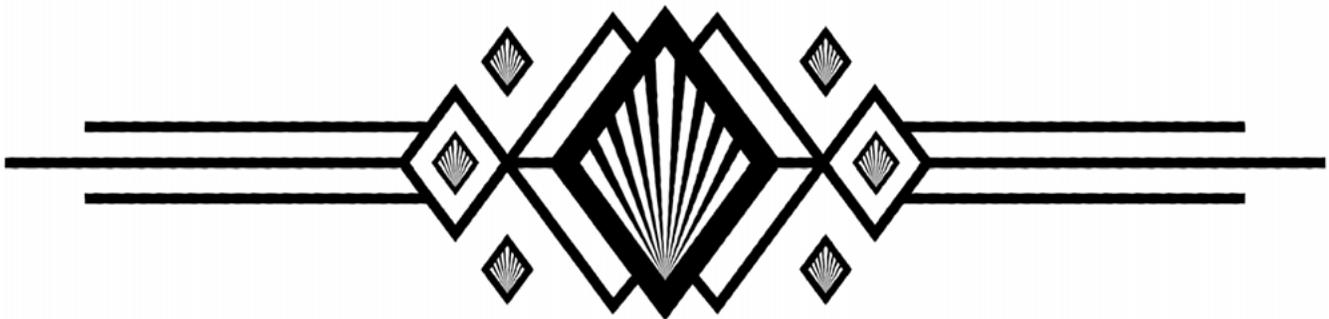
Tipo de escena: Clave

Precedente: Correo nocturno

Desarrollos: El cementerio, El bastón con empuñadura de animal, El segundo libro

El libro, que un misterioso visitante abandonó en el umbral de Oakley como si fuese un niño expósito, es un ejemplar de *Los ritos de Menfis*, un tratado de prácticas funerarias egipcias. El libro está gravemente deteriorado. Zackarov, una de las Fuentes de Oakley, puede intentar repararlo, pero tardará semanas y es posible que ni aun así sea capaz de salvarlo.

Aunque la mayor parte de *Los ritos de Menfis* resultan imposibles de descifrar debido a su deplorable estado, Oakley dispone de un montón de libros de egiptología en su librería con los que puede contrastar referencias. El viejo volumen habla de los distintos templos de la antigua ciudad de Menfis, que aún yacen enterrados bajo las arenas en su mayoría. La ciudad se fundó durante la Dinastía I, hace más de cinco mil años. Se han referido a ella con muchos nombres, como *Inbu-Hedj* (Muros Blancos), *Djed-Sut* (Lugar Eterno) y *Ankh-Tawy* (Vida de las Dos Tierras). Los egipcios creían que para alcanzar el más allá, las almas debían enfrentarse a ciertas pruebas y desafíos, que podían superarse con las instrucciones adecuadas. Las dinastías posteriores utilizaron el famoso *Libro de los muertos* (también conocido como *Libro de la salida de día*), pero durante la Dinastía I, cuando Menfis estaba en su apogeo, los hechizos y fórmulas que se usaban para tal fin estaban reservados a los farones y los sacerdotes. *Los ritos de Menfis* sugieren que cada templo tenía sus propios ritos, y que algunos métodos de alcanzar el más allá eran más efectivos que otros.



- **Ciencias ocultas:** En el libro se hacen varias referencias a los escarabajos, a los que se asociaba a la resurrección y el sol. Se colocaban escarabeos (amuletos con la forma de estos insectos) sobre los corazones de los difuntos, que a menudo tenían inscrita la plegaria “No testifiques en mi contra” de *El libro de los muertos*. También se creía que los escarabajos podían reproducirse sin pareja, y que fabricaban una nueva versión de sí mismos usando crisálidas de estiércol. El libro también menciona a “los chacales de Anubis”, a los que se describe como “devoradores de las almas indignas” y “jueces de las puertas del más allá, donde no existe refugio ni escondite de su descontento”.
- En sus disquisiciones sobre los ritos religiosos y *El libro de los muertos*, *Los ritos de Menfis* enfatiza los peligros del viaje al más allá. Según este volumen, los antiguos egipcios creían que el error más trivial durante los ritos funerarios o equivocarse con una oración o hechizo protector provocaba que toda clase de monstruos devoraran el alma del difunto.
- **Recogida de pruebas:** Se pueden ver los restos de un *ex libris* en la cara interna de la cubierta. Es ilegible, pero Zackarov puede reconstruirlo lo suficiente como para que Oakley reconozca a su propietario original con **Investigación**.
 - **Investigación:** Este libro proviene de la colección de un tal Dr. Lemuel Brewer. Oakley recuerda ese nombre: Brewer falleció años atrás y, aunque la mayor parte de su colección acabó en manos de cazalibros como Oakley, algunas de sus posesiones más preciadas nunca se vendieron; se rumoreaba que las habían enterrado con él, “como si fuese un faraón”. Wyilter, una de las Fuentes de Oakley, tiene una edad similar a Brewer y quizás sepa más.
 - Brewer está enterrado en el cementerio de North Cross. Dado el pobre estado del libro, parece poco probable que estuviera enterrado con él.

La tarjeta

El mensaje “PÁGALE A MIRIAM” aparece escrito en el reverso de una tarjeta robada de un ramo de flores o de una corona funeraria. En la otra cara se lee “En memoria de Abigail Waters”. Repasar los archivos de los periódicos con **Investigación** revelará que Abigail Waters falleció hace dos semanas y que está enterrada en el cementerio de North Cross (**pista Clave** para *El cementerio*).

Consultar a Wyilter

Darse un paseo hasta la granja de Wyilter requiere la mayor parte del día. La granja está rodeada de bajos muros de piedra, marcados con extraños grabados en los postes.

Si Oakley tiene el Problema 4, “Poltergeist” o la Ventaja 3, “El escarabajo”, Wyilter se negará a dejarla entrar en su propiedad y tendrán que hablar desde ambos lados del portón que sirve de entrada a la propiedad. Si no es así, la invitará a entrar en su casita repleta de libros, en la que el curioso aroma del incienso se une al olor a cabra del anciano. Wyilter recuerda a Lemuel Brewer, pues ambos pertenecían a un círculo de ocultistas e “historiadores” que estudiaban los ritos y ceremonias del antiguo Egipto. Experimentaban con adivinaciones a través de jeroglíficos, necromancia y sesiones de espiritismo, invocaciones a los dioses de Menfis, regresiones hipnóticas... todo sin mucho éxito.

Recuerda que **Edwin Vaker** era también miembro del círculo. Wyilter advierte a Oakley sobre las consecuencias de oponerse a Vaker, puesto que está obsesionado con vengar hasta la más mínima ofensa. Pasa a *El bastón con empuñadura de animal*, en la página 28.

EL CEMENTERIO

Tipo de escena: Clave

Precedentes: El libro

Desarrollos: La tumba sin nombre

El cementerio de North Cross es un extenso camposanto gótico. La mayor parte de las parcelas están ocupadas y las zonas más antiguas, que los encargados de mantenimiento han dejado desatendidas por desidia o miedo, se encuentran medio engullidas por cipreses y malas hierbas. Varias de las tumbas antiguas sufrieron la influencia de la moda egiptológica del siglo XIX, así que algunas pirámides y obeliscos de mármol blanco compiten con las cruces y sagrarios.

El guarda del cementerio

Si Oakley busca ayuda, se encontrará a **Joseph Shawling**, un joven pálido que acaba de heredar el puesto de su padre como guarda del cementerio. Nervioso, Shawling dirige la vista a sus botas empuñadas o juguetea con el mango de su pala, con tal de no mirar a Oakley a los ojos.

Shawling se encoje de hombros si se le pregunta si pasa algo extraño en North Cross. Bajo presión, admite que por la noche cierra la cabaña del guarda con llave y también las ventanas, que y no las abre hasta

Joseph Shawling

Joven y excéntrico sepulturero

Shawling es el guarda del cementerio de North Cross. Se crio rodeado de tumbas y supersticiones, y se inquieta cuando tiene que moverse entre los vivos. Por lo general, los muertos dan menos problemas.

Arquitectura, Artesanía, Cerrajería, Historia, Supervivencia, Teología

que amanece. No piensa que eso sea extraño, pues así se ha hecho desde que su abuelo era guarda. Por la noche se cierran las puertas y no se sale, aunque se escuchan ruidos de arañazos fuera. Ni siquiera si oyes hablar a quienes arañan.

Con **Evaluar sinceridad**, Oakley confirma que Shawling no *miente*, pero es difícil decir hasta qué punto está interpretando el estereotipo de guarda de cementerio inquietante, o si realmente no ve nada extraño en todo el asunto porque ha crecido rodeado de muertos.

Con un Empujón adecuado de una Habilidad interpersonal (**Consuelo, Inspiración, Negociación o Intimidación**), Oakley puede convencer a Shawling para que la acompañe en sus pesquisas en el cementerio.

La tumba de Abigail Waters

La tumba de Abigail Waters es fácil de encontrar, ya que todavía es nueva. Un animal ha pisoteado la tierra recién removida y las coronas de flores de la familia de la difunta están desperdigadas por todas partes.

- **Supervivencia o Recogida de pruebas:** Hay huellas aquí, que conducen al rincón más antiguo y oscuro del cementerio (consulta *Bajo los cipreses*, más adelante).
- **Biología:** Las huellas parecen de pezuñas o cascos de caballo, pero también hay marcas de garras; desde luego, ninguna criatura conocida deja esas pisadas. Podrían ser falsas o quizás provengan de unas insólitas herraduras con clavos para el hielo... o algo incluso más extraño.

La tumba de Lemuel Brewer

El elaborado sepulcro de Lemuel Brewer parece un monumento egipcio, guardado por dioses con cabeza de animal. Las puertas teñidas de verde están decoradas con estilizados jeroglíficos y símbolos ocultistas; Oakley reconoce bastantes imágenes extraídas directamente de las ilustraciones de *Los ritos de Menfis*.

La puerta está cerrada. Puede abrirse con **Cerrajería**, o forzarse con una palanca (**Preparación** de Dificultad 3 para tener la herramienta a mano). Nadie ha abierto la tumba en una década o más y en las grietas de la puerta crece el moho.

Una vez dentro, es evidente que han saqueado la tumba. El ataúd de Brewer yace forzado en el suelo. No queda rastro de su cuerpo, pero hay pedazos de los libros con los que le enterraron esparcidos por el suelo. Con **Recogida de pruebas**, Oakley distinguirá algunas páginas que sin duda pertenecen al maltrecho ejemplar de *Los ritos de Menfis* que apareció en su puerta.

Si Oakley registra el mausoleo, descubrirá una losa que ha sido movida recientemente. De hecho, la han empujado *desde abajo*. Si se retira, encontrará la boca de una cueva que se interna en la tierra, como la madriguera de un zorro o un conejo. Es estrecha, oscura y maloliente, pero Oakley puede tratar de deslizarse en su interior si así lo desea. El túnel gira y serpentea alrededor del cementerio. Es una ruta difícil pero directa hasta *La Tumba sin nombre* (ver página 23). Si Oakley sigue esta ruta, dale el Problema 13, "Cavar tu propia tumba".

Bajo los cipreses

Al explorar el cementerio, Oakley se siente atraída por las zonas más antiguas de North Cross. A través de los caminos tapados por árboles, que pasan junto a las tumbas más antiguas, se encuentra una cueva húmeda, en la que crece la hierba, el moho y unas curiosas plantas trepadoras. Destila un vago olor que podría asimilarse, absurdamente, al de la piedra en descomposición. La tierra bajo el cementerio se ha hundido. Tumbas y lápidas se inclinan hacia el foso en ángulos imposibles, como dientes rotos. Los árboles se doblan, exponiendo sus raíces como vísceras.

El fétido olor empeora según Oakley avanza. Hora de hacer un Control de **Calma**.

EL HORROR DEL CEMENTERIO

Calma

Bonificación: +2 si estás acompañada.

Penalización: -2 si es de noche.

Avance 6+: Te armas de valor y muestras coraje ante la adversidad. No hay que temer a los muertos. Obtienes la Ventaja 5, “Temeraria”.

Pase 4-5: Sólo es un efecto de la luz. No es más que niebla. Estás inquieta, pero logras controlar tus nervios.

Contratiempo 3 o menos: ¡La tierra cede bajo tus pies! ¡Las ramas de los árboles tratan de arañarte la cara! Dios mío, ¿qué hay en la oscuridad? Un terror irracional se apodera de ti: o bien huyes como si te persiguiera el diablo o bien obtienes el Problema 14, “Sobresaltada”.

Problema extra: Problema 15, “Barro y mugre”.

Al fondo de la cueva hay una tumba antigua, tan vieja y cubierta de maleza que es imposible discernir en ella ningún nombre o emblema familiar. Las puertas de piedra del sepulcro están entornadas y el suelo embarrado está cubierto por cientos de huellas de pezuñas, como si una multitud de sátiros y faunos bailaran allí por la noche...

Si Oakley entra en la tumba, comienza *La tumba sin nombre*.

LA TUMBA SIN NOMBRE

Tipo de escena: Clave

Precedentes: El cementerio, El segundo libro

Desarrollo: Una audiencia con los muertos

Al entrar en la tumba, Oakley encuentra un hoyo aún más ancho, que desciende con una pronunciada inclinación. Necesita una fuente de luz para seguir, ya que el túnel está sumido en una absoluta oscuridad. Un Control de Preparación (Dificultad 3) le permite llevar algún tipo de linterna portátil. Si falla el Control, tendrá que volver a la tumba más adelante, aunque no será necesario jugar de nuevo *El horror del cementerio*.

El cementerio de noche

Si Oakley visita el cementerio de North Cross de noche, ten en cuenta lo siguiente:

- La entrada está cerrada con llave, pero Oakley puede escalar con facilidad su portalón de hierro forjado.
- La puerta de la cabaña del guarda del cementerio está cerrada, igual que sus contraventanas. Todavía se ve luz dentro, así que Shawling está en casa y despierto, pero resulta imposible convencerle para que abra la puerta de noche.
- Mientras Oakley explora, escuchará quejidos y alaridos procedentes de la parte más antigua del cementerio.

Hay túneles más pequeños, entre ellos el que lleva a la tumba de Lemuel Brewer, que nacen de una arteria principal. El suelo del túnel está sembrado de trozos de tela, además de algunos huesos roídos. Esto se debe a que los gules roban cadáveres del cementerio para devorarlos en la privacidad de su guarida y mientras se dirigen a las profundidades van despojando a los cuerpos de sus prendas funerarias.

Al descender, Oakley ve una luz a lo lejos. Alguien lleva una linterna. La figura alza la lámpara un momento, proyectando suficiente luz como para iluminar su propio rostro: es Alf Fulbrow, aunque parece presa de una terrible enfermedad. Su rostro está hinchado, su piel se está pudriendo y hay algo grotesco en su boca, como si sus mejillas se estuvieran dividiendo o convirtiéndose en un bozal. Se lleva un dedo a los labios para pedirle que guarde silencio; Oakley reconoce los mitones que el anciano solía llevar, cubiertos de suciedad. Entonces, la luz se empieza a alejar en la oscuridad, balaceándose de un lado a otro. Es obvio que Fulbrow quiere que Oakley lo siga sin hacer ruido.

Si Oakley sigue la luz en silencio, pasa al Desafío *Silenciosa como una tumba*. Si Oakley llama a Fulbrow desde la distancia o corre para intentar detenerlo, comienza el Desafío *Escapar de los gules*.

SILENCIOSA COMO UNA TUMBA

Sigilo

Penalización: -2 si estás acompañada.

Avance 4+: Sigues a Fulbrow (o lo que sea que fuera esa criatura medio ahogada) sin atreverte casi ni a respirar. Pocos minutos después llegas a un túnel lateral. Comienza *Una audiencia con los muertos*.

Pase 2-3: Sigues a Fulbrow, pero en cierto momento pierdes su rastro. Pasa al Desafío *La tierra de los muertos*.

Contratiempo 1 o menos: Tropiezas y te precipitas en la oscuridad. Pasa al Desafío *Escapar de los gules*.

Problema extra: Si Oakley va acompañada, podrá escoger el Problema 16, "Desaparición". Si está sola, sólo podrá usar el Problema 17, "Te ahogas en la oscuridad".

ESCAPAR DE LOS GULES

Huida

¡Te están persiguiendo! ¡Corre!

Avance 9+: Corres como si te fuera la vida en ello y logras salir del túnel ilesa.

Pase 5-8: Consigues escapar, pero los monstruos han estado a punto de atraparte. Obtienes el Problema 20, "Arañazos".

Contratiempo 4 o menos: Estás cerca de la salida, cuando unas manos sobrehumanamente fuertes te agarran y te arrastran de nuevo al interior de la tierra. Obtienes el Problema 20, "Arañazos". Consulta el recuadro "Prisionera de los gules".

Problema extra: Problema 21, "Necrofobia".

Gastar Ventaja: Ventaja 6, "La bendición de los gules".

LA TIERRA DE LOS MUERTOS

Estabilidad

Ves una luz que proviene de un túnel adyacente. Miras abajo y contemplas una escena terrorífica. Hay montones de... monstruosidades con cara de perro, de piel translúcida como la de las babosas, destrozando un cadáver, rompiéndole los huesos para chupar la médula. La cabeza te da vueltas.

Avance 9+: Las criaturas detienen su banquete y te devuelven la mirada. Te contemplan con sus fantasmales ojos amarillos, como si estuvieran juzgándote. ¿Están decidiendo si vale la pena matarte o si mereces estar allí por algún motivo? No estás segura de querer conocer la respuesta. Obtienes la Ventaja 6, "La bendición de los gules".

Pase 5-8: Las criaturas se percatan de tu presencia y se apresuran a perseguirte. Tienes dos opciones: o huyes (inicia el Desafío *Escapar de los gules*), o tratas de ir tras Fulbrow (pasa a *Una audiencia con los muertos*). En cualquier caso, obtienes el Problema 19, "Los que festejan".

Contratiempo 4 o menos: Las criaturas se abalanzan sobre ti. Todo se vuelve oscuro. Obtienes el Problema 19, "Los que festejan".

Si Oakley consigue encontrar su camino en los túneles de los gules, comienza *Una audiencia con los muertos*, en la página 26.

Si Oakley regresa a la tumba sin nombre una segunda vez después de haberse adentrado en el subsuelo, descubre que el túnel de la tumba se ha colapsado y que no queda nada más que un gran montículo de tierra y huesos desperdigados.



Prisionera de los gules

Si los gules capturan a Oakley, la encierran en un ataúd en la tumba de Brewer y la dejan allí, con la intención de comérsela una vez que haya muerto de asfixia. Pide un Control de **Calma**.

ENTERRADA VIVA

Calma

¡Los gules te han encerrado en un ataúd! Empiezas a tener problemas para respirar.

Penalización: -2 si la jugadora tiene el Problema 21, “Necrofobia”.

Avance 5+: Controlas tu respiración y mantienes la calma. Hay algo cercano a la paz en la oscuridad. Obtienes la Ventaja 7, “Flotar en la oscuridad”.

Pase 3-4: Eres capaz de mantener la calma y preservar el escaso aire disponible. Ahora sólo necesitas encontrar una manera de escapar.

Contratiempo 3 o menos: ¡No puedes respirar! Todo se está oscureciendo. Obtienes el Problema 22, “Asfixia”.

Si a la jugadora se le ocurre una manera plausible de escapar, podrá hacerlo. En caso contrario, hay varias personas que podrían rescatarla:

- Alf Fulbrow (pasa a *Una audiencia con los muertos*, en la página 26).
- Marwan Kouri (pasa a *Un encuentro con Marwan*, en la página 33).
- El guarda del cementerio, Joseph Shawling, siempre que no haya sufrido el Problema 16, “Desaparición”.
- Alguna de las Fuentes, como Helena Rogers o David Shea, que ha investigado y seguido los movimientos de Oakley hasta el cementerio.

UNA AUDIENCIA CON LOS MUERTOS

Tipo de escena: Clave

Precedentes: La tumba sin nombre, El segundo libro

Desarrollos: El bastón con empuñadura de animal,
El secreto de Alf

Alf Fulbrow estaba muerto... en un principio. El anciano vendedor ambulante se ahogó en río, pero lo que su asesino desconocía era que Fulbrow había escondido el ídolo robado en aquellas mismas aguas. Alguna magia simpática o influencia sobrenatural surgió del ídolo y resucitó a Fulbrow como gul.

Ya no es humano y no piensa como uno. Se ha transformado en una criatura de apetitos grotescos, que se da festines de restos humanos junto a los miembros de su estirpe ancestral que habitan en el cementerio de North Cross. Lo que queda de apego a su antigua vida va desvaneciéndose junto con su memoria. Recuerda a Oakley, o a su hija Miriam, más como vagos hábitos que como personas. Solía vender libros a Oakley y Miriam necesita dinero, así que de vez en cuando repite sus antiguas rutinas.

No está senil ni es estúpido; simplemente ya no es humano. Durante cualquier conversación, piensa sobre todo en cómo le gustaría devorar a Oakley o escucha las voces susurrantes de las oscuras estrellas que los vivos no pueden ver. Es básicamente un monstruo y Oakley tendrá que cuidar mucho lo que dice en esta conversación si quiere terminarla con vida.

Preparar la escena

Si se encuentran en la guarida de los gules, Fulbrow guía a Oakley hasta su propia madriguera, separada del resto de las criptas en las que habitan estas criaturas. El lugar está repleto de recordatorios de la existencia mortal de Fulbrow: una fotografía de Miriam, hojas arrancadas de libros, unos zapatos en los que ya no entran sus pies, retorcidos hasta convertirse en pezuñas, y unas cuantas botellas de ginebra, pero todos estos objetos están ordenados como si se tratasen de brillantes tesoros en el nido de una urraca, sin comprensión alguna de su significado.

Si se encuentran en otro lugar, Fulbrow guía a Oakley a algún sitio que recuerde vagamente de su antigua vida: un callejón cercano a la casa de Miriam, un bar al que acudiera con frecuencia, un mercadillo en el que siempre estuviera acechando en busca de libros, y una vez allí sube a un tejado y se queda allí agazapado, contemplando con un aire siniestro a Oakley desde las alturas como una gárgola.

Una conversación con los muertos

Allí, en una lápida de 1768, robada del Cementerio del Granero en Boston, se sentaba el gul que una vez fue el artista Richard Upton Pickman. Su cuerpo, desnudo y correoso, había adquirido tantos rasgos de la fisonomía de los gules que su origen humano ya estaba en entredicho. Mas todavía recordaba un poco de inglés y fue capaz de conversar con Carter a través de gruñidos y monosílabos, que se apoyaban de vez en cuando en el galimatías de los gules.

“La Búsqueda onírica de la desconocida Kadath”

Fulbrow no usa palabras, puesto que la boca de los gules ya no puede replicar adecuadamente el habla humana. Sólo emite gruñidos, galimatías animales y lo que parecen ser citas aleatorias de *El rey Lear*, que acompaña de todo tipo de gesticulaciones. Apenas recuerda cómo comunicarse o por qué querría hablar con Oakley.

- Si se le pregunta por su muerte y transformación, se ríe y gorjea, imitando el sonido de alguien ahogándose. Después garabatea la palabra **Vaker** en el suelo con sus garras.
 - Con **Historia oral (pista Clave)**, Oakley recuerda que Edwin Vaker es un egiptólogo y coleccionista de libros de ciencias ocultas. Oakley puede encontrar la dirección de Vaker en sus archivos (ver *El bastón con empuñadura de animal*, página 28).
 - Si se le pregunta cómo sobrevivió, Fulbrow sisea de manera amenazante; por si no es suficientemente obvio, **Evaluar sinceridad** permite a Oakley saber que inquirir al gul sobre su transformación lo enfurece. Tal vez esté tratando de proteger su secreto, o quizás de proteger a Oakley.
- Si se le pregunta por Miriam, comienza a prestar atención de forma evidente.
 - Si no se ha jugado aún la escena *Amenazas sobrenaturales* (ver página 31), Fulbrow asume de manera instintiva que Miriam necesita dinero. El gul se escabulle y regresa de inmediato con un libro, o bien envía *El segundo libro* (ver página 32) más tarde.
 - Si ya se ha jugado la escena *Amenazas sobrenaturales* y Miriam se encuentra en peligro, Fulbrow parece paralizado por la duda durante un instante, para después tomar un trozo de papel en el que ha garabateado una dirección del East End, una **pista Clave** para

El secreto de Alf (ver página 33). **No reveles El secreto de Alf demasiado pronto en la aventura.**

- Un Empujón de **Inspiración**, acompañado de una petición de ayuda de los gules, puede convencer a Fulbrow para convocar *Una horda de gules* (ver página 39) para la confrontación final con Vaker, pero la jugadora necesita que Fulbrow comprenda que ésa es la única manera de salvar a Miriam.

LA HIJA

Tipo de escena: Clave

Precedentes: La mujer de negro, Correo nocturno

Desarrollo: El bastón con empuñadura de animal

Miriam Fulbrow y su hijo Harold viven en una casita en Seven Dials. Ya se dirija allí para entregarle a Miriam el dinero que le debe o para discutir asuntos relacionados con Alf Fulbrow, Oakley llega en mitad de una disputa. Miriam está junto a su puerta blandiendo un paraguas manchado de sangre. El hombre egipcio, Marwan Kouri, se aleja cojeando y cubriéndose la nariz ensangrentada. Frunce el ceño al pasar junto a Oakley.

Miriam invita a Oakley a entrar y la deja sola en su diminuta cocina durante unos minutos, mientras sube a calmar al histérico Harold.

Explorando la casa

Si Oakley curiosear por la planta baja, observará de lo siguiente:

- Hay una habitación de invitados en la que es obvio que Alf Fulbrow se quedaba antes de morir. En un rincón todavía hay varias cajas con sus posesiones, colocadas en montones ordenados. Con **Recogida de pruebas**, Oakley encontrará una fotografía de Alf Fulbrow junto a una mujer de su misma edad; es obvio que *no* se trata de la madre de Miriam, puesto que la foto no tendrá más de uno o dos años. En la imagen, se puede ver a Alf y la desconocida en un muelle junto al río; la luz del sol se refleja en el agua. Con un Empujón de **Bajos fondos** y unas breves pesquisas, Oakley descubrirá dónde se tomó la fotografía: en la entrada de la casa de Nellie Windham, *El secreto de Alf* (ver página 33).
- **Recogida de pruebas:** Hay arañazos en torno a la cerradura de la puerta trasera de la cocina que sugieren que alguien ha tratado de entrar por la fuerza recientemente.

- **Recogida de pruebas:** También encuentra un ejemplar antiguo de *The Strand Magazine*, en el que han señalado una entrevista y perfil de Vaker. Hay una fotografía de Vaker sentado en su biblioteca, rodeado de reliquias egipcias, con la mano descansando sobre un bastón de empuñadura dorada. El artículo tiene poco interés, ya que no es más que un recargado homenaje a Vaker como egiptólogo y estudioso de las artes místicas, pero la fotografía sí que llama la atención, porque muestra que hay una puerta de cristal en la biblioteca que conduce al jardín. No parece difícil colarse en un lugar así y Alf Fulbrow no desestimaba la posibilidad de allanar una casa cuando se le presentaba.

Hablar con Miriam

Cuando Miriam regresa, está muy enfadada y se desahoga con Oakley.

- Ese hombre egipcio (que afirmaba llamarse Kouri) lleva varios días husmeando alrededor de su casa. Le aseguró a Miriam que ella tenía en su poder algo que pertenecía a su jefe y que, si no lo devolvía, habría problemas. Desconoce quién es ese hombre, para quién trabaja, o a qué se refería, pero está segura de que tiene algo que ver con su padre. Desde que Alf murió, ha recibido a un verdadero desfile de personas que llamaban a su puerta: corredores de apuestas, propietarios de bares, prestamistas, todos buscando saldar las deudas de su padre.
- Miriam no sabe qué hacer y Kouri le ha dicho que, si no devuelve el objeto robado, quedará “maldita”.
- Con **Consuelo** se puede calmar a Miriam y conseguir más detalles. El objeto robado era “la vasija de un tal Anput”.
 - Un Empujón de **Ciencias ocultas** o dedicar un rato a **Investigar** son suficientes para identificar a Anput como la consorte o forma femenina de Anubis, el guardián de los muertos. Se la conoce, sobre todo, por ser la madre de Kebechet, la diosa de los embalsamientos y el agua fría.
 - Con un Empujón de **Mitos de Cthulhu**, Oakley adivinará que Anput (y Anubis) tienen cierta conexión con los gules. Hay historias de oscuros laberintos bajo la Ciudad de los Muertos en El Cairo, donde milenarios eruditos con cabeza de chacal susurran los secretos del más allá, y de los sepulcros que datan de la época del faraón Nephen-Ka,

cuyo nombre y reinado se eliminaron de los anales de la historia para ocultar a la posteridad sus inefables crímenes. Un vaso canope bien podría ser un recipiente asociado con una criatura así. Dale a la jugadora el Problema 23, “Más allá de los eones”.

- **Historia o Arqueología:** Los antiguos egipcios usaban cuatro vasos canopes como parte del proceso de momificación, introduciendo en ellos los pulmones, los intestinos, el hígado y el estómago extraídos del cadáver.

Si Oakley le cuenta que su padre sigue vivo, Miriam se enfadará o se asustará, dependiendo de si la jugadora da a entender que fingió su muerte, o de si deja caer que ha regresado de entre los muertos. En el segundo caso se precisa de **Consuelo** para convencer a Miriam de que Oakley no le está gastando una broma pesada. De todas formas, Miriam está demasiado alterada como para acompañar a Oakley en la búsqueda de este Fulbrow resucitado.

- Si se le pregunta, Miriam revela que era consciente de que su padre tenía una novia, pero desconoce dónde vive. No vino al funeral, así que supone que sólo estaba interesada en el escaso dinero que Fulbrow ganaba y que, una vez muerto, simplemente cambió de objetivo. Con **Evaluar sinceridad**, Oakley confirma que Miriam dice la verdad y que desconfía de la relación de su padre con esa mujer. Sólo la ha visto una vez, pero no le cayó bien.
- Si le pregunta sobre el Vaso de Anput, Miriam confirma que no sabe qué podría ser esa reliquia y que su padre no la mencionó jamás. Ni siquiera será necesario recurrir a **Evaluar sinceridad** para determinar que su sorpresa ante la pregunta es obvia y genuina.

El paquete en el umbral

Mientras Miriam habla con Oakley, se oye un golpe en la entrada. Al investigar, descubren un paquete en la alfombrilla junto al umbral. Es obvio que alguien acaba de meterlo por la ranura del buzón. En ese momento, ambas mujeres pueden entrever en el exterior a una criatura del tamaño de un gato doméstico, pero con un exceso de patas, que tapa momentáneamente la luz del vidrio esmerilado de la entrada. Uno de los escarabajos de Vaker acaba de trepar por las paredes de la casa de Miriam para esconderse en el tejado. Esta criatura se dejará ver en *Amenazas sobrenaturales*.

En el paquete hay una tarjeta de visita, impresa en un papel de color *beige* bastante caro, en la que se puede leer

EDWIN VAKER

Académico e Historiador

Bajo el texto se encuentra un sello de un bastón con empuñadura de animal, probablemente algún perro estilizado o un chacal.

En el reverso se indica una dirección de Fitzrovia (o un barrio rico de la ciudad donde transcurra tu partida). Esta tarjeta de visita es una **pista Clave** para *El bastón con empuñadura de animal*.

EL BASTÓN CON EMPUÑADURA DE ANIMAL

Tipo de escena: Clave

Precedentes: La hija, La testigo, El libro, Una audiencia con los muertos

Desarrollos: Amenazas sobrenaturales, Un encuentro con Marwan

Varias pistas apuntan a que Edwin Vaker está involucrado en el misterio.

Oakley no ha tratado con Vaker en persona, pero conoce de sobra su reputación. Sabe que:

- Vaker es un hombre mayor, de unos setenta años.
- Se hizo rico en África cuando era joven.
- Es un experto en egiptología, en especial en sus aspectos ocultistas. Colecciona libros sobre los dioses y espíritus de Egipto.
- No se le ha visto en público desde hace meses y se rumorea que está enfermo.

La mansión de Vaker

Vaker vive en una silenciosa mansión de Fitzrovia. Es fácil de distinguir cuál de las casas de la zona pertenece al ermitaño ocultista: incluso si los monolitos con inscripciones jeroglíficas no la delataran, el hecho de que sea la única mansión con todas las ventanas cubiertas con cortinas la señalaría igualmente.

- **Arqueología:** Los monolitos de este tipo indican fronteras geográficas.
- **Ciencias ocultas:** Las piedras que rodean la granja de Wylter (ver página 21) se parecen mucho a las de esta mansión.

En la parte trasera, hay un pequeño jardín rodeado de altos muros. Mientras se acerca, Oakley puede ver el vidrio y acero de una suerte de invernadero, de reciente construcción.

Kouri

El criado de Vaker abre los portones de la mansión.

- Si la escena sucede inmediatamente después de *La hija*, Kouri todavía se está recuperando del golpe en la nariz que le propinó Miriam Fulbrow.
- Si la escena sucede después de *El difunto señor Fulbrow*, las botas de Kouri, cubiertas de barro de la orilla del río, están en la entrada junto a los abrigo.

Kouri hace una reverencia y murmura con acritud: “La está esperando. Nadie va a hacerle daño aquí. El señor Vaker desea hablar con usted, por favor”. La guía a través de la casa. Es oscura y polvorienta; se nota que muchas habitaciones no se usan, y parece que allí no vive nadie aparte de Vaker y su criado. Oakley pasa junto a altas estanterías de roble repletas de libros y vitrinas con reliquias saqueadas de sepulcros a las afueras de El Cairo. Mientras recorre la casa con Kouri, el aire se vuelve más cálido y denso.

Si Oakley intenta establecer una conversación con Kouri, éste la ignora casi por completo, pero ella percibe que agradece el detalle gracias a **Evaluar sinceridad**. Un Empujón de **Inspiración** o **Adulación** sienta las bases para la escena de Reacción de antagonista *Un encuentro con Marwan* (ver página 33).

Kouri se detiene frente a una puerta de reciente manufactura, colocada en una pared exterior. Debe conducir al invernadero que Oakley ha vislumbrado desde fuera. “En la alcoba del señor Vaker hace mucho calor. Tal vez quiera quitarse el abrigo”, anuncia el criado.

El invernadero

El interior del invernadero está repleto de plantas: datileras, granados, higueras y plantas trepadoras propias de la jungla, que serpentean entre piedras talladas. Lirios y flores de loto flotan en estanques humeantes y hay una réplica de escayola de un cocodrilo semisumergido en el agua. Los insectos revolotean por todas partes; todo está fuertemente iluminado por las enormes lámparas eléctricas del techo. Está claro que este lugar ha sido diseñado para evocar una fantasía egipcia, como si Vaker hubiera trasplantado un templo entero desde la antigua Tebas al Londres de los años 30.

Algunas criaturas del tamaño de un gato doméstico se mueven rápidamente entre las plantas.

Si Oakley se detiene a mirar a su alrededor, descubrirá a varios escarabajos enormes e iridiscentes agarrados al techo, que la observan con sus espeluznantes ojos compuestos.

Edwin Vaker

El egiptólogo está sentado en una silla de mimbre de tres ruedas, y una pesada manta cubre sus piernas. Es obvio que no se encuentra bien; de hecho, parece casi como si lo hubieran momificado en vida. Con su bastón con puño en forma de cabeza animal, hace un gesto a Kouri para que le traiga una silla a su invitada.

Interpretando a Vaker

- Eres impaciente y se te acaba el tiempo. No toleres ningún retraso.
- Te ves a ti mismo como un iluminado, un ser superior. Estás tan por encima del común de los humanos como el sol lo está del escarabajo pelotero; tu maestría mágica lo demuestra. Pronto trascenderás la carne mortal y vivirás para siempre como uno de El Millón de Predilectos... tan pronto como soluciones ese mezquino insulto del robo.
- Eres viejo y frágil. Actúa como si tus huesos fueran tan delicados como ramitas.

La historia de Vaker

“Por favor, señorita Oakley, siéntese. Perdona que no me levante a saludarla, pero he estado enfermo. La calidez de esta estancia es un bálsamo para mi dolencia. Le recomendaría que no se acercara demasiado a la vegetación. Algunas de las especies que he trasplantado pueden llegar a ser muy peligrosas si se las molesta. Dicho esto, tengo una propuesta de negocios para usted”.

Vaker explica lo siguiente:

- Es un coleccionista de artefactos egipcios, entre los que se encuentra el llamado Vaso de Anput, un vaso canope de la Dinastía XVIII.
- Un ladrón se introdujo en su biblioteca hace unos meses y robó este Vaso junto a algunos libros raros.
- Cree que el ladrón fue Alf Fulbrow, y que el Vaso se encuentra en posesión de alguno de sus socios.
 - Si se le pregunta, afirma estar seguro de que el Vaso se encuentra prácticamente intacto en algún rincón de Londres. Sus certezas provienen del mundo espiritual.

- Sabe que Fulbrow vendió alguno de los libros robados a un librero de Bloomsbury (un establecimiento de mayor categoría y de pagos más elevados que el de Oakley), así que está bastante seguro de que Fulbrow está involucrado.
- Quiere recuperar el Vaso de Anput. Sospecha que la hija de Fulbrow lo está escondiendo o lo ha vendido.
- Quiere contratar a Oakley para que se asegure de recuperar el Vaso; si Miriam Fulbrow lo ha vendido, debe descubrir quién lo tiene ahora.

Vaker le ofrece una modesta recompensa a cambio de descubrir la localización del Vaso.

- Si Oakley tiene el Problema 5, "Compromisos con las ciencias ocultas", Vaker señala que, puesto que pertenecen a la misma hermandad espiritual, el honor la obliga a ayudar a otros miembros si así lo requieren... y él lo está requiriendo.

- Un Empujón de **Negociación** permite pelear por un adelanto o una suma más cuantiosa.
- Si Oakley declina la propuesta, Vaker insiste en que cambiará de opinión: "*¡La mala fortuna engendra mala fortuna, señorita Oakley! ¡Aquellos que desafían la voluntad de los dioses vivientes han de sufrir, y este sufrimiento sólo podrá soliviantarse mediante la expiación!*". Los sucesos de **Amenazas sobrenaturales** (ver página 31) comenzarán tan pronto como Oakley se marche, ya que Vaker pretende presionarla para que busque el Vaso desaparecido.

Si Oakley acusa a Vaker o Kouri de asesinar a Fulbrow, Vaker se encoje de hombros: "*Si dispone de pruebas, llévalas ante el comisario asistente de la policía metropolitana. Por si no lo sabe, es mi sobrino*". Está seguro de que Oakley carece del valor y las pruebas suficientes como para hacer una acusación pública.

Si Oakley revela que ha encontrado a Fulbrow convertido en un gul, Vaker recibe la noticia con una extraña alegría. Sus investigaciones le han revelado que los gules están conectados con el Vaso y su búsqueda de la inmortalidad, así que interpreta la grotesca resurrección de Fulbrow como una señal de que va por buen camino: "*¿Se da cuenta, Marwan? ¡Los chacales de Anubis han viajado al extranjero, listos para cumplir con su misión de devorar a los cadáveres indignos! ¡Señales y portentos, si uno tiene el intelecto para percibirlos!*".

Los otros vasos

Los vasos canopes siempre forman parte de un juego de cuatro. Si Fulbrow ha robado uno, ¿significa eso que existen otros tres sin localizar o los tiene Vaker en su poder? Si la jugadora no cae en esto, **Ciencias ocultas** recuerda a Oakley este dato. Con un Empujón de **Adulación**, puede convencer a Vaker de que le enseñe los otros tres vasos canopes. El anciano presume de su colección de buen grado y llama a Kouri para que la lleve hasta una antesala adyacente al invernadero en la que, tras un escaparate de grueso cristal, se encuentran los otros tres vasos. Las paredes de la habitación vibran y se mueven cuando Oakley entra: la habitación está cubierta por completo de escarabajos de grotesco tamaño que agitan sus alas cuando detectan la presencia de la intrusa. Pide un Control de **Calma**. Si Oakley tiene oportunidad de examinar los vasos, advierte lo siguiente:



EL ENJAMBRE

Calma

Los aberrantes insectos reptan por la habitación, emitiendo crujidos y siseos. El enjambre posee una terrible e inhumana inteligencia.

Penalización: -1 por cada carta de Conmoción por Mitos.

Avance 9+: Los insectos tienen un tamaño inusualmente grande, pero parecen inofensivos. Es obvio que Vaker trata de intimidarte con sus mascotas. El anciano será muy rico, pero en el fondo no es más que un timador. Obtienes la Ventaja 8, “No me engañas”.

Pase 5-8: Te apartas de forma instintiva cuando los enormes escarabajos sisean a tu alrededor y Vaker se ríe de tu incomodidad.

Contratiempo 4 o menos: ¡No puedes soportarlo! Un terror repentino te sobreviene y abandonas la habitación. Vaker se ríe y Kouri cierra la puerta de la antesala. Obtienes el Problema 8, “El horror del escarabajo”.

Problema extra: Problema 24, “Un apetito antinatural”.

- **Recogida de pruebas:** Todos los vasos están sellados con cera. Hay algo dentro de cada uno de ellos, supuestamente los ancestrales y secos órganos de algún egipcio momificado. Uno de los sellos se ha roto y se colocado uno nuevo para sustituirlo.
- **Arqueología o Idiomas:** Algunos de los símbolos que aparecen en los vasos no se parecen en absoluto a los jeroglíficos egipcios que conoces.
- Junto a los vasos hay una botella de cristal que contiene un líquido marrón salpicado de motitas negras. “*Mi medicina*”, musita Vaker, “*aunque no es más que una medida temporal. Una tintura de momia*”.
 - Con **Historia** o **Medicina** Oakley identifica la momia como una sustancia que, según decían siglos atrás, segregaban las momias o se obtenía de éstas y después se vendía como panacea. Era principalmente betún de las vendas de las

momias, pero lo que flota en esa botella parecen jirones de algo similar al cuero.

- **Mitos de Cthulhu** o **Evaluar sinceridad:** Vaker parece creer que puede conseguir la inmortalidad por medio de los vasos.

A continuación

Si Oakley tarda en encontrar el Vaso de Anput y devolvérselo a Vaker, comienza *Amenazas sobrenaturales*.

AMENAZAS SOBRENATURALES

Tipo de escena: Reacción de antagonista

Precedente: El bastón con empuñadura de animal

Desarrollo: El segundo libro

Para presionarlas a cumplir con sus deseos, Vaker envía a Miriam Fulbrow y Oakley los horrores que ha invocado. Manda a Kouri o a otro de sus agentes a Londres con varios escarabajos y libera algunas de estas criaturas cerca de la casa de Miriam Fulbrow y de la librería de Oakley. Los escarabajos se infiltran en los edificios, trepando por las paredes y colándose en el ático, en la chimenea o bajo las tablas de madera del suelo.

Haz que el horror de esta plaga sobrenatural vaya subiendo de volumen con los siguientes incidentes, según vayas necesitando para describir la creciente presión de los secuaces de Vaker. Están pensados para que el objetivo de la amenaza sea Oakley, pero puedes modificarlos fácilmente para que se centren en Miriam Fulbrow y hacer que pida auxilio a la librera.

Agujeros misteriosos

La investigadora descubre un nuevo orificio roído en el zócalo de su librería o en cualquier otro lugar de su casa. Si lo ha abierto una rata, debe tratarse de un animal gigantesco, y además parece que los bordes estuviesen quemados o derretidos, como si los hubiesen rociado con un potente ácido. Mientras la investigadora examina el orificio, se escucha un golpe en una de las estanterías o tabloneros cercanos. Está claro que el edificio está infestado de escarabajos.

Un escarabajo en tu cama

La investigadora se despierta (quizás tras una Pausa), y descubre un escarabajo gigante en su cama, como si se tratase de un monstruoso gato acurrucado entre sus piernas. El escarabajo se aparta si la investigadora se mueve y se enreda entre las mantas en busca de un nido cálido y seco. No ataca a menos que sea provocado.

Sabotaje

Los escarabajos ocasionan ciertos daños materiales, que resultan alarmantes e inconvenientes, pero no peligrosos. El objetivo obvio es el inventario de libros de Oakley. Los escarabajos podrían mordisquear o disolver valiosos tomos ocultistas o hacer que las estanterías se vengán abajo. En casa de Miriam, los escarabajos podrían destrozar la habitación de invitados en la que a veces se quedaba su padre, o disolver los juguetes de Harold.

Un ataque

El escarabajo tiende una emboscada a algún visitante, ya sea un cliente o una Fuente, en el caso de Oakley, o un vecino o su hijo en el de Miriam Fulbrow. El escarabajo no ataca a Oakley, puesto que su misión es presionarla para que busque el Vaso desaparecido, no asesinarla. Si Oakley se encuentra presente, puede hacer un Control de Atletismo para salvar a la víctima de una herida terrible.

Secuestro

El recurso más desesperado de Vaker, si se ve forzado a arriesgar su reputación, es mandar a sus escarabajos y a Marwan Kouri a secuestrar a Harold Fulbrow. En mitad

de la noche, los escarabajos usan sus ácidos internos para abrir un agujero en la pared del dormitorio de Harold, que permite a Kouri colarse y secuestrar al niño, usando un paño empapado en cloroformo para dejarle inconsciente. Lleva a Harold a la mansión de Vaker y el egiptólogo amenaza con dejar que sus escarabajos se coman vivo al niño si no le devuelven el Vaso de inmediato.

EL SEGUNDO LIBRO

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: El libro, Amenazas sobrenaturales

Desarrollos: Una audiencia con los muertos, El bastón con empuñadura de animal

Si Oakley no sigue las pistas que se dan en *El libro*, Alf Fulbrow visita la librería de nuevo días más tarde. En esta ocasión deja un ejemplar prístino y bastante valioso de una traducción griega de los *Pergaminos de Bubastis*, otro libro de ocultismo egipcio. Este volumen viene envuelto en una húmeda chaqueta impermeable que huele como el río, lo que sugiere que proviene de un lugar húmedo, pero que ha sido preservado del daño del agua.

- **Investigación:** En el interior se puede ver el *ex libris* de Vaker, con un bastón con empuñadura de animal. Pertenece a la colección personal de Edwin Vaker y probablemente se trate de un ejemplar robado. Un falsificador competente como Zackarov puede eliminar el *ex libris* y hacer que el libro parezca lo suficientemente anónimo como para poder revenderlo sin preocupaciones. De todas formas, es una pista que dirige a *El bastón con empuñadura de animal* (ver página 28).
- **Bajos fondos:** Dada su obvia procedencia criminal, no es el tipo de libro con el que Oakley suele tratar, o que Fulbrow solía poseer. Si fue él quien lo robó, es probable que lo mantuviera escondido en algún lugar seguro mientras aguardaba a que el crimen cayera en el olvido y pudiera vender el libro con más facilidad.

Al igual que en la anterior ocasión, Fulbrow deja el libro en el umbral de la librería de Oakley, pero en esta ocasión ella lo ve y puede perseguirlo. El gul posee una velocidad y agilidad inhumanas, pero si Oakley lo llama por su nombre o si usa **Consuelo** o **Inspiración (pista Clave)**, Fulbrow se mete en un callejón y deja que la jugadora lo alcance. Allí, trepa por un desagüe y habla con Oakley encaramado en un canalón.

Pasa a *Una audiencia con los muertos* (ver página 26).

DETENER AL ESCARABAJO

Atletismo

Una criatura similar a un escarabajo sale de su escondite siseando como una tetera. De sus mandíbulas cae un ácido letal, que se dispone a rociar sobre su víctima.

Avance 6+: Te apresuras a atravesar la habitación para apartar de un empujón al objetivo del escarabajo. Tus rápidos reflejos permiten que ambos sobreviváis sin secuelas. Obtienes la Ventaja 9, “Te debo una”.

Pase 4-5: Elige entre obtener el Problema 25, “Quemadura de ácido” o fallar a la hora de proteger al objetivo y que éste resulte herido. El objetivo huye horrorizado.

Contra tiempo 3 o menos: Te mueves medio segundo demasiado tarde y no sólo el objetivo del escarabajo recibe una horrible quemadura a causa del ácido, sino que tú también resultas herida. Obtienes el Problema 25, “Quemadura de ácido”.

UN ENCUENTRO CON MARWAN

Tipo de escena: Reacción de antagonista

Precedentes: Cualquiera después de *El bastón con empuñadura de animal*

Desarrollos: Ninguno

Esta escena es opcional. Úsala si necesitas aumentar la tensión o darle más pistas a la jugadora sobre lo que está sucediendo.

Marwan Kouri es el mayordomo y secuaz de Vaker. Este joven egipcio solía dedicarse al contrabando, entre otros delitos, y estuvo involucrado en el transporte de unos bienes funerarios de una tumba de Menfis hasta Londres. Ahora trabaja para Vaker y no puede dejar esta ocupación.

Kouri puede aparecer en cualquier parte: en la librería de Oakley, acechando la casa de Miriam Fulbrow, en las calles de Londres o incluso en el cementerio.

- Se acerca a Oakley y comienza disculpándose si ha intentado asesinarla en *Muerte en el agua* (ver página 19): “*Espero que me disculpe ahora que trabajamos para el mismo amo y nuestros destinos están entrelazados*”.
- Después le pide que se dé prisa: “*Nuestro amo no está sano ni tampoco es joven. He contemplado a hombres atravesar las puertas de la muerte en paz, abandonando sus cargas. He visto a otros que se revolvían y luchaban, maldiciendo su suerte y a todos lo que los rodeaban. Creo que, por el bien de todos nosotros, sería mejor si le proporcionase al señor Vaker la reliquia que desea*”.
- Si la jugadora necesita una ayuda, puedes usar a Kouri para que la guíe hacia pistas que no haya explorado todavía.

Con **Evaluar sinceridad**, Oakley percibe que Kouri se ha quitado la máscara hasta cierto punto; ahora que tanto él como Oakley trabajan para Vaker, no necesita mostrarse amenazante y en guardia todo el tiempo, y es libre para mostrar que el jefe de ambos le aterroriza.

Con **Consuelo** o **Inspiración**, Oakley podrá convencer a Kouri para que le dé más detalles.

- Le aterra la posibilidad de provocar la furia de Vaker, ya que el anciano posee verdaderos poderes sobrenaturales. Los escarabajos asesinos no son los únicos horrores de los siglos oscuros que puede convocar.
- Vaker está intentando completar algún tipo de ritual relacionado con un misterioso gobernante

egipcio, el Faraón Negro. Kouri sospecha que el rito concederá a Vaker la inmortalidad o llevará su alma al más allá; al menos eso es lo que el anciano afirma en sus desvaríos. Por lo que respecta a Kouri, ésta es la mejor salida para su situación: le dará a Vaker lo que quiere y el anciano no le asesinará con sus escarabajos que escupen ácido.

- Insiste en que no tenía intención de asesinar a Fulbrow. Sólo trataba de intimidarle para que le diera el Vaso y se le fue de las manos.

Con el Empujón interpersonal adecuado, Oakley puede implorar a Kouri que la ayude. Él no parece convencido de traicionar a Vaker, pero es obvio que duda. Dale a la jugadora la Ventaja 11, “Kouri está al límite”.

EL SECRETO DE ALF

Tipo de escena: Clave

Precedente: Una audiencia con los muertos

Desarrollo: El Vaso de Anput

En los últimos meses de su vida humana, Alf Fulbrow conoció a una mujer llamada Nellie Windham. Su romance no tuvo nada de épico: sólo eran dos almas extrañas, solitarias y marginadas, apartadas de sus familias y comunidades. Windham era una viuda que vivía en una casita cerca del río; su marido era estibador y nunca tuvieron hijos. Le gustaba Fulbrow por su combinación de cercanía y erudición: hablaba como cualquier otro hombre en un bar, excepto cuando comenzaba a citar a Shakespeare o alguna olvidada filosofía griega.

Nellie y Miriam Fulbrow se cayeron mal de inmediato, así que Alf las mantuvo separadas.

Tras robar varios libros y el Vaso de Anput a Edwin Vaker, Fulbrow escondió los bienes robados cerca de la casa de Nellie Windham. Nellie le sugirió que escondiera el botín en un lugar en el que no lo encontrarían, en el caso de que la Policía (o más bien Marwan Kouri) le localizara: un estuche impermeable, atado a un cable, bajo las aguas del Támesis.

Después de la muerte de Alf, Nellie tiró del cable y recuperó el estuche, con la intención de vender algunos de los libros. Intrigada por el extraño Vaso de Anput, se lo llevó a casa, e introdujo el estuche de nuevo bajo el agua...

Encontrar la casa de Nellie

Si Fulbrow le da la dirección, es fácil para Oakley encontrar la casa de Nellie. Está en Greenwich, en un barrio pobre junto al río.

Como alternativa, una vez sepa de la existencia de Nellie Windham, Oakley puede usar **Bajos fondos** para localizarla, con la ayuda de los amigos, socios y compañeros de bebida de Fulbrow.

El estuche

La casa de Nellie se encuentra frente al río. Junto al edificio, hay un cable amarrado a un poste que llega al agua. Si se tira de éste, acaba emergiendo a la superficie un estuche impermeable en el que se lee el nombre WINDHAM. Dentro hay varios libros, incluido un valioso ejemplar de los *Pergaminos de Bubastis*; si la jugadora llega aquí después de *El segundo libro* (ver página 32), este volumen ya no se encuentra ahí. También hay un polvoriento retazo de paño, que se ha usado como material de embalaje, para proteger un objeto grande y frágil con forma de vaso, que estaba guardado en el estuche. Dale a la jugadora la Ventaja 10, “Artículos robados”.

Uno de los volúmenes (**Investigación**) es el diario manuscrito de un experimento, no un libro impreso.

Si Oakley se detiene a leerlo, consulta la sección “Las notas de Vaker”.

La casa maldita

La casa de Windham tiene el mismo aspecto que las otras de su calle, pero desprende un aura innegablemente malsana. Las sombras parecen quedarse pegadas a sus paredes, y las ventanas están sucias y cubiertas de una capa lechosa que impiden ver el interior. Hay numerosas moscas revoloteando a su alrededor, como si hubiera algo pudriéndose dentro. Si se pregunta a los vecinos, ninguno se anima a hablar sobre la casa; todos coinciden en que Nellie Windham vive allí, pero hace tiempo que no la ven y sus ojos suplican a Oakley que no siga preguntando al respecto.

Tanto la puerta delantera como la trasera están cerradas por dentro. Oakley puede pedirle ayuda a algún conocido que sepa de **Cerrajería** (como Zackarov o Shawling), o forzar la puerta con un Control de **Atletismo**.

Las notas de Vaker

El cuaderno robado describe los experimentos de ocultismo que Vaker ha realizado:

- Uno de sus contactos en Egipto se enteró de que una banda de saqueadores de tumbas había descubierto en Menfis una cámara funeraria anteriormente desconocida, y organizó el contrabando de los cuatro vasos canopes y otras reliquias de la tumba en beneficio de Vaker.
- Gracias a sus conocimientos de ocultismo, Vaker fue capaz de descifrar una parte de las inscripciones de las urnas. Cree que la tumba era la cámara funeraria del legendario Faraón Negro, un gobernante semimítico que tenía como consorte a uno de los Dioses Exteriores o era uno de ellos.
- No había sarcófagos en la tumba, así que Vaker dedujo que el Faraón había pasado a una vida ultraterrena o a una dimensión más allá de nuestra realidad.
- Vaker está seguro de que los restos que se conservan en los vasos canopes funcionan como una especie de ancla o señalización que conecta al Faraón con la Tierra.
- Los egiptólogos debaten la datación del reinado del Faraón Negro: algunos lo sitúan en la Dinastía III, otros en la IV o la VI, y algunos incluso a la XXII.
- Vaker extrae de todo esto la existencia de la “Hermandad del Faraón Negro”, una orden secreta de individuos iluminados que se han convertido en parte de esta entidad-faraón. Cree que las prácticas funerarias correctas asegurarán que uno se transforme en uno de los avatares o encarnaciones del divino Faraón tras su muerte.
- El diario no describe en qué consisten estas prácticas funerarias.
 - **Ciencias ocultas:** Algunos pasajes apuntan a que los gules de Egipto tenían un papel ritual, y consumían los restos de los hechiceros y farones que no lograban unirse al Faraón.
 - **Mitos de Cthulhu:** Incluso si Vaker se equivoca totalmente al creer que puede escapar de la muerte gracias a los vasos canopes, está atrayendo a fuerzas a las que no se debería perturbar. Podría ocasionar un desastre para todos.
- Los escarabajos de Vaker aparecieron un día sin más, sin que él los invocara; cree que son presagios del ascenso de su alma y una prueba de que va por buen camino. Son signos de que cuenta con el favor del Faraón Negro.

DESVENCIJAR LA PUERTA

Atletismo

La puerta de la casa de Nellie Windham ya se está pudriendo en algunos sitios. Quizás con un golpe...

Avance 6+: Con un seco golpe de tu hombro fuerzas la cerradura, que se abre en silencio.

Pase 3-5: Haces mucho ruido al intentar romper la puerta. Obtienes el Problema 26, "Adiós al elemento sorpresa".

Contratiempo 2 o menos: Vaya, parece que la puerta se conserva mejor de lo que parece y lo que sea que haya en el interior se ha percatado de que has intentado entrar. Obtienes el Problema 26, "Adiós al elemento sorpresa" y además tendrás que regresar con alguien que sepa de **Cerrajería**.

Problema extra: Problema 27, "Hombro magullado".

EL DESCENSO

Calma

Esto es imposible. Has caído en un espacio sin lugar, una grieta de la realidad.

Avance 5+: Te esfuerzas en mantener las ideas claras y concentrarte en lo que tienes delante. Tal vez el tiempo y el espacio se hayan plegado, pero todavía tienes control sobre ti misma. Respiras. Obtienes Ventaja 12, "Imperturbable".

Pase 3-4: Sientes como si estuvieras precipitándote al vacío. El recibidor se inclina peligrosamente, para terminar convirtiéndose en un pozo vertical. Medio tropiezas, medio caes a la habitación situada en el otro extremo.

Contratiempo 3 o menos: Lo mismo que arriba, pero también obtienes el Problema 28, "Caída eterna".

La puerta principal conduce a un recibidor estrecho de unos tres metros de largo, con dos puertas y sin nada extraordinario: unos pocos abrigos cuelgan de una percha en la pared, que está decorada con un papel lleno de manchas, y hay charcos de agua en el suelo. Mientras Oakley recorre el pasillo, parece que éste va descendiendo y alargándose, como si alrededor de ella se estuviera plegando el espacio. La luz del pasillo se vuelve amarillenta y enfermiza. Las paredes con el mohoso papel se tornan bloques de piedra. Es como si estuviera adentrándose en un sepulcro del antiguo Egipto.

Oakley todavía puede darse la vuelta y contemplar el hueco en el que solía estar el recibidor y desde el que ahora se ve una puerta abierta al cielo de Londres, a un metro de ella, o quizás a cincuenta metros, o puede que cinco mil años antes.

Pide un Control de **Calma**.

La cámara interior

Al final (¿o el fondo?) del recibidor (¿pozo?) hay una puerta que es, simultáneamente, un trozo desnudo de madera con la pintura desconchada y una pesada piedra cubierta de cripticos jeroglíficos. Ambas versiones de la puerta presentan arañazos de garras que parecen antiguos. ¿Serán de un perro tratando de colarse en la cocina o de una manada de gules que pretende entrar en una tumba para devorar los cadáveres enterrados dentro?

Abrir la puerta conduce a Oakley a la cámara interior de este lugar imposible. Solía ser la cocina de Nellie Windham, pero ahora se ha transformado en una tumba de pesadilla. Sobre un enorme pilar de piedra se encuentra el Vaso de Anput. Han roto el sello de cera que protegía su contenido. En su interior, Oakley puede ver un pedazo mordisqueado de carne rosada, rezumando sangre de una docena de marcas de dientes.

Oakley oye algo moviéndose en la habitación adyacente. Es algo enorme, como un animal... un cocodrilo, quizás, con sus escamas arañando el suelo, y un aliento maloliente saliendo y entrando de sus enormes pulmones.

Robar el Vaso

Si Oakley trata de coger con cuidado el Vaso y escapar, pasa al siguiente Desafío de **Birlar**.

ROBAR EL VASO

Birlar

Con cuidado, retiras el Vaso de Anput de su pedestal. Hay un horrible y apestoso residuo en la base de la reliquia que la mantiene pegada al pedestal, como tendones que la conectan a éste. Cuando tiras, se rompen con un fuerte chasquido.

Penalización: -2 si tienes el Problema 26, “Adiós al elemento sorpresa”.

Avance 6+: Coges el Vaso sin que nadie se dé cuenta y escapas de la casa. La criatura de la habitación contigua no advierte tu presencia.

Pase 4-5: Cuando levantas el Vaso, éste cruje e inmediatamente se oye un furibundo rugido que procede de la otra habitación. Tienes la oportunidad de dar la vuelta y salir corriendo con el Vaso. Pasa al Desafío *Escapar de la casa*.

Contratiempo 3 o menos: Con un rugido, el monstruo de desliza desde la otra habitación. Coges el Vaso, pero el monstruo se interpone entre la puerta y tú. Obtienes el Problema 29, “El rostro de la bestia” y pasa al Desafío *Luchar contra la bestia*.

Problema extra: Si tienes el Problema 24, “Un apetito antinatural”, puedes cambiarlo por el Problema 30, “Tocada por los gules”.

ESCAPAR DE LA CASA

Huida

¡Esa monstruosidad te está persiguiendo!

¡Corre!

Avance 6+: Te las apañas para trepar por el pozo, aferrándote a tu trofeo. Tras de ti, oyes feroces rugidos, pero no te atreves a mirar. Escapas al aire fresco de Londres.

Pase 4-5: Lo mismo que arriba, pero cometes el error de echar la mirada atrás al alcanzar el umbral. Obtienes el Problema 29, “El rostro de la bestia”.

Contratiempo 3 o menos: Una mano contrahecha te agarra y te arrastra de vuelta al interior del pozo antes de que puedas escapar. Enfrentate al Desafío *Luchar contra la bestia*.

La monstruosidad de Windham

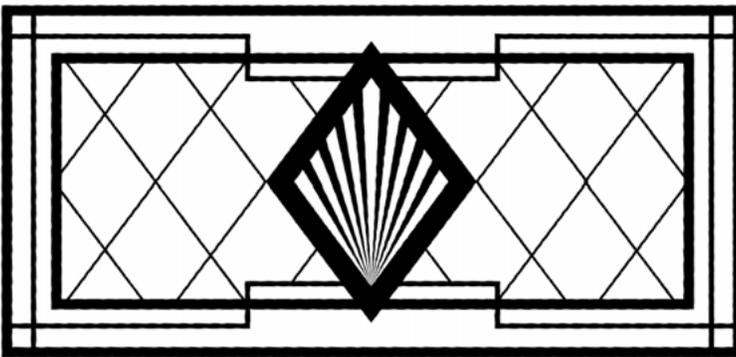
Describir aquellas monstruosidades sería imposible. Algunas parecían estar emparentadas con los reptiles, con siluetas que sugerían a veces a los cocodrilos y otras a las focas, pero la mayoría no era similar a nada que los naturalistas ni los paleontólogos hubiesen estudiado jamás... esas criaturas no tenían relación científica con ninguna otra. Venían a la mente similares tan dispares como el gato, el bulldog, el mítico sátiro y el ser humano, pero ni siquiera Júpiter tenía una frente tan colosal y protuberante, aparte de los cuernos, la falta de nariz y la mandíbula de caimán, que dejaban a aquellos engendros fuera de todas las categorías establecidas.

“La ciudad sin nombre”

Nelly Windham devoró la carne del Faraón Negro y se ha transformado, al igual que su amante Alf Fulbrow.

Fulbrow sólo recibió una bendición final y distante del Faraón Negro, transmitida a través del río Támesis. Fue suficiente para convertirlo en un gul, y mantenerlo más o menos vivo mientras luchaba por escapar de su acuosa tumba y empezaba su nueva existencia subterránea y necrófaga.

Edwin Vaker sueña con recibir la bendición plena del mítico gobernante, para *convertirse* en el Faraón. Pretende tomar las bendiciones de los cuatro vasos, para alinear su cuerpo mortal en la Tierra con el ente eterno, extradimensional y divino, que está anclado a nuestro mundo gracias a estas cuatro reliquias.



Nelly Windham comió la carne del Faraón Negro, pero sólo la de uno de los vasos. Se ha unido a este ente divino, pero está desalineada, como un proyector de cine desenfocado que proyecta la divinidad en el lienzo de su piel. La ha metamorfoseado en una monstruosidad de andares y aspecto grotesco. Es una aberración, una criatura que no debería existir. No se la puede destruir por medios convencionales, ya que se ha convertido en un fragmento de un ser superior, una intrusión de un dios alienígena en nuestra realidad.

Afortunadamente para Oakley, y el resto de la humanidad, la monstruosidad de Windham no puede abandonar la casa maldita de Greenwich. Si Oakley consigue salir, estará a salvo de ella.

EL VASO DE ANPUT

Tipo de escena: Clave

Precedente: El secreto de Alf

Desarrollos: Una horda de gules, Encerrada con los faraones, Promesas rotas

LUCHAR CONTRA LA BESTIA

Pelea

La criatura te agarra. Es un caos reptante de rostros y articulaciones, mezclados entre sí y en constante cambio. Un dios horrendo y deforme. Tu única oportunidad es liberarte de su agarre antes de que te mate.

Avance 9+: Mientras te alza, apuñalas al monstruo en uno de sus ojos. La criatura ruge de dolor y te suelta. Coges el Vaso y huyes.

Pase 5-8: El monstruo te levanta y te lanza contra la pared, mientras avanza hacia ti con paso tambaleante. Entonces comienza a luchar contra sí mismo, atacando su propio cuerpo con sus diferentes extremidades. Observas horrorizada cómo rasga una porción de masa de la vorágine humeante que es su carne en perpetua transformación. El trozo que arranca es más o menos del tamaño y forma de una persona. Arroja el cadáver ensangrentado al suelo y esta distracción te proporciona la oportunidad para escapar. Obtienes el Problema 31, "Horror tras horror", mientras huyes con el Vaso.

Contratiempo 4 o menos: El monstruo te agarra y te levanta. Múltiples fauces, algunas humanas, otras animales y otras alienígenas, se abren en el torso de la abominación. Cien bocas te devoran viva.

Problema extra: Problema 32, "Las manos del dios viviente".

El Vaso de Anput es una jarra de arcilla milenaria, cubierta de jeroglíficos y extraños símbolos que parecen cambiar cuando nadie la mira. A pesar de su gran antigüedad (que con **Arqueología** puede datarse en 2.000 años y posiblemente más), se conserva milagrosamente intacto. La boca de la jarra estaba sellada con cera, pero el sello está ya deteriorado. Dentro del Vaso hay un nudo de carne rosada que todavía rezuma sangre.

Con **Investigación** y la ayuda de *Los ritos de Menfis*, los *Pergaminos de Bubastis*, la colección de egiptología de la propia Oakley o las notas de Vaker, se pueden deducir unas cuantas conclusiones sobre el propósito y la naturaleza de los vasos.

- Los vasos canopes están asociados con la momificación y vienen en juegos de cuatro (para el hígado, los intestinos, los pulmones y el estómago).
- El Vaso de Anput se asocia con el Faraón Negro, un ignoto, y posiblemente ficticio, rey-hechicero del antiguo Egipto.
- Hay algunas pistas en los textos que conectan a los gules con los ritos del Faraón Negro.
- Con **Biología**, Oakley puede confirmar que el tejido del Vaso es humano, conservado más allá de lo imaginable gracias a alguna sustancia química. No se puede identificar esta sustancia con **Química**, lo que quizás sólo pueda explicarse por una procedencia extraterrestre.

Llegados a este punto, Oakley tiene tres opciones:

- **Destruir el Vaso:** Ya sea rompiéndolo o arrojándolo al océano, se deja fuera del alcance de Vaker. Esto significa que se frustran los planes del anciano, pero también que éste seguirá atormentando a Miriam Fulbrow. Oakley quizás tenga que cerrar la librería y huir de Inglaterra durante unos cuantos años para escapar de la ira de Vaker y no regresar hasta que éste fallezca. Si la jugadora elige esta opción, comienza *Promesas rotas* (ver página 38).

- **Contactar con los gules:** Diversos textos apuntan a la conexión entre los ritos funerarios, los gules y Vaker. Los conocimientos de **Ciencias ocultas** de Oakley la alertan de ello si la jugadora no se da cuenta. Si va a buscar a los gules con el Vaso de Anput, comienza *Una horda de gules* (ver página 39).
- **Volver con Vaker:** La opción más fácil es devolverle el Vaso de Anput a Vaker, con la esperanza de que sea suficiente para que retire a los escarabajos. Pasa a *Encerrada con los faraones* (ver página 40).

PROMESAS ROTAS

Tipo de escena: Conclusión

Precedentes: El Vaso de Anput

Vaker percibe de inmediato si se destruye el Vaso o si se deja fuera de su alcance: las cuatro urnas están conectadas y él sigue poseyendo las otras tres. Si se arruinan sus sueños de inmortalidad, paga la resultante frustración con Oakley, Miriam Fulbrow y cualquiera que pueda atacar con sus secuaces escarabajos. Puede recurrir al *Secuestro* (ver página 32), si Oakley todavía está a tiempo de recuperar el Vaso (por ejemplo, si lo ha escondido en un lugar inaccesible para Vaker, o si se lo ha entregado a los gules o a alguna de sus Fuentes, como Wyilter).

Destruir el Vaso equivale a terminar la investigación y desbaratar los planes de Vaker, pero Oakley todavía necesita escapar de su ira. ¿Podrá conseguirlo a tiempo?

CORTAR LAZOS

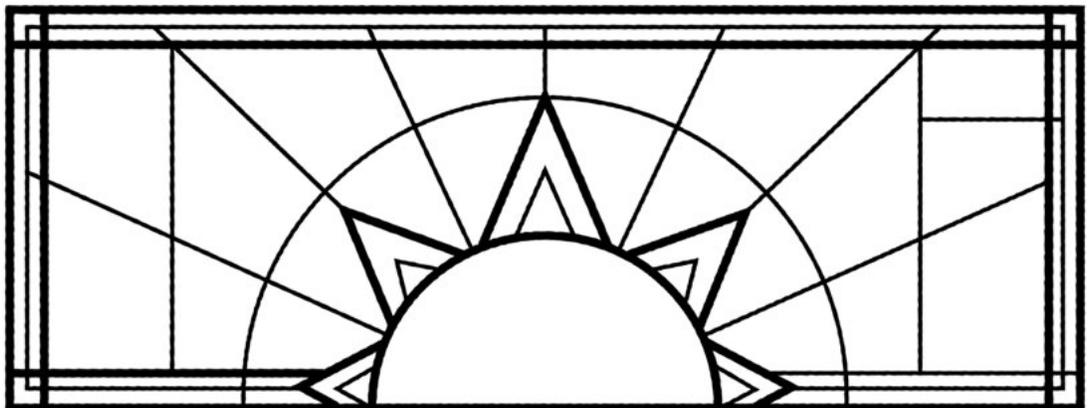
Huida

Tienes la aterradora certeza de que es necesario detener a Edwin Vaker, pero también estás igualmente segura de que va a vengarse de ti. ¡Necesitas abandonar la ciudad para sobrevivir!

Avance 6+: Estás preparada para circunstancias como ésta, aunque siempre pensaste que escaparías de tus deudores, no de un hechicero obsesionado con la egiptología y de sus monstruosos insectos. Aun así, ya tienes tu ruta de escape planeada: billetes para el continente, una identidad falsa, y amigos en Roma con los que puedes esconderte durante unos meses. Debes elegir entre descartar uno de tus Problemas o llevarte a Miriam Fulbrow contigo para salvarla de la ira de Vaker.

Pase 4-5: Intentas escapar de Londres, pero no te sale gratis. Los escarabajos de Vaker están al acecho. Debes elegir entre ponerte a salvo tú o salvar a Miriam Fulbrow; no puedes quedarte con ambas opciones.

Contratiempo 3 o menos: No llegas ni a la puerta. Regresas a la librería para recoger tus pertenencias imprescindibles, pero hay un escarabajo escondido sobre tu armario. Lo último que oyes es un horrible siseo y el crujir de patas de múltiples articulaciones, y después todo se vuelve oscuro como una tumba. Has muerto.



UNA HORDA DE GULES

Tipo de escena: Alternativa

Precedente: El Vaso de Anput

Desarrollo: Encerrada con los faraones

Pasa a esta escena si Oakley regresa a la guarida de los gules en el cementerio de North Cross o si rastrea a Alf Fulbrow.

Los gules chillan y emiten extraños siseos mientras bailan y celebran su festín. Oakley se da cuenta de que la mayoría de aquellos seres son incapaces de pensar como humanos y no tienen concepción alguna del tiempo.

- **Antropología:** Son como una tribu primitiva de la jungla. Duermen hasta que les entra hambre y entonces van en busca de cadáveres que devorar. Tienen extraños ritos y ceremonias, pero en general no son conscientes del paso del tiempo, o del pasado o futuro.

Ninguno presta mucha atención a las advertencias de Oakley sobre los planes de Edwin Vaker ni a sus peticiones de ayuda.

Sin embargo, si Oakley toma alguna de las siguientes medidas, conseguirá alguna respuesta:

- Gastar un Empujón interpersonal de **Negociación**.
- Mostrar el Vaso de Anput.
- Gastar un Empujón de **Inspiración** y comunicar a Fulbrow que Miriam se encuentra en peligro.

Los gules la agarran para guiarla, o más bien arrastrarla, hasta el interior de los túneles para llevarla ante uno de sus ancianos.

El anciano gul

El anciano gul es un arrugado y demacrado horror que habita un fétido precipicio que surge de una sima situada bajo las entrañas de la ciudad, o quizás de un abismo de pesadilla. Su hocico y fauces son más parecidas a las de un animal que las de sus compañeros más jóvenes, lo que aumenta su semejanza a un dios de cabeza animal recién salido del antiguo Egipto. Sus ojos son negros y se muestran burlones mientras habla. Es hora de pedir a la jugadora un Control de **Calma**.

Incluso si Oakley obtiene un Contratiempo cuando hable con el anciano gul, sus congéneres irán a casa de Vaker si saben que la ceremonia va a celebrarse.

SALIR DE LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Calma

El gul se arrastra hacia ti, mientras su rugosa piel desprende el polvo de olvidadas eras. Te mareas al contemplar el puro horror de este ser.

Bonificación: +2 si gastas un Empujón de **Idiomas** o **Negociación**.

Penalización: -1 por cada carta de **Conmoción** por Mitos.

Avance 3+: Eres capaz de mantener la compostura mientras hablas con el anciano gul. A través de gestos y unas pocas palabras humanas, te explica que los gules devoran a los indignos que tratan de alcanzar el más allá sin conseguirlo. Los gules no van a ayudarte de momento, pero irán a por Vaker si su ritual falla. La voz de la criatura resuena con la alegría de un verdugo y te da la impresión de que no cree que Vaker vaya a conseguirlo. Experimentas una extraña tranquilidad tras tu conversación con el monstruo: descarta un Problema de **Conmoción** por Mitos.

Pase 2: Consigues mantener la compostura durante la mayor parte de tu conversación con el anciano gul. A través de gestos y unas pocas palabras humanas, te explica que los gules devoran a los indignos que tratan de alcanzar el más allá sin conseguirlo. Al final, cuando el gul describe con gestos el destino de Vaker si fracasa, pierdes el control y te ves obligada a volver al túnel a trompicones, entre vómitos y lágrimas. No oyes más que las risas de los gules.

Contratiempo 1 o menos: Te desmayas de inmediato. Cuando te despiertas, estás al aire libre, descansando sobre la hierba húmeda del cementerio de North Cross, con el Vaso de Anput a tu lado. Que los gules no te hayan devorado debe significar algo, pero no te atreves a regresar a sus túneles.

Gastar Ventaja: Ventaja 15, "En sueños".

ENCERRADA CON LOS FARAONES

Tipo de escena: Conclusión

Precedentes: El Vaso de Anput, Una horda de gules

Una vez más, Marwan Kouri saluda a Oakley cuando llega a la mansión de Vaker en Fitzrovia: “*La está esperando. Por favor, acompáñeme al invernadero*”.

Vaker ha hecho algunos cambios en el invernadero desde la última visita de Oakley. Los otros tres vasos canopes se han sacado de la vitrina y se han colocado en torno a la silla de ruedas de Vaker en tres puntos que dibujan un cuadrado, al que le falta un vértice. A su lado hay una bandeja de plata cubierta con una toalla de lino.

Por toda la estancia, e incluso el techo, pululan los monstruosos escarabajos de Vaker. Están muy excitados y no paran de segregar ácido, dejando caer gotas que han destruido la mayor parte de la vegetación del invernadero. Kouri sostiene un paraguas para proteger a Oakley del corrosivo líquido mientras cruzan la estancia hasta Vaker. Al ver a la librera, los escarabajos chirrían y chasquean las alas.

“Ah, el Vaso de Anput. La esposa de Anubis, madre de las aguas sacras, la favorita del faraón. Colóquelo aquí, por favor, en el lugar que he preparado. Soy un hombre de palabra. Retiraré la maldición a Miriam Fulbrow. Dígame, señorita Oakley, ¿es consciente de lo que estoy a punto de conseguir?”.

Con **Evaluar sinceridad**, Oakley advierte que la pregunta de Vaker no es casual, ni una bravata. Está tratando de dilucidar si Oakley supone un peligro para él. Si la jugadora dice la verdad y acusa a Vaker de estar a punto de realizar un ritual blasfemo, sáltate el siguiente Desafío. Si no...

MENTIR A VAKER

Calma

Si Vaker se da cuenta de lo que sabes no te permitirá abandonar su casa con vida.

Bonificación: +2 si gastas un Empujón de **Consuelo**.

Penalización: -1 por cada carta de **Conmoción** por Mitos.

Avance 6+: Consigues convencerle de que no tienes ni idea de a qué se refiere con esa pregunta. El anciano sonríe con condescendencia: “*Kouri, pague a la señorita Oakley y acompáñela a la salida, por favor*”. Consulta “En el recibidor”, más abajo.

Pase 4-5: Vaker sonríe: “*Kouri, pague a la señorita Oakley, como le he indicado. No tarde mucho. ¡Tenemos un trabajo importante entre manos!*”. Una vez en el pasillo, pasa al Desafío *La emboscada de Kouri*, en la página 41.

Contratiempo 3 o menos: Vaker suelta un bufido: “*¡Kouri, deténgala!*”. El egipcio te agarra por detrás y Vaker rueda hacia ti con un cuchillo en la mano: “*A los antiguos farones se los enterraba con sus sirvientes, ¿sabes? Pero para nosotros no habrá muerte ni tumba*”. Pasa al Desafío *Capturada por Kouri*, en la página 42.

En el recibidor

Si Kouri acompaña a Oakley hasta el recibidor, sigue las instrucciones de su amo. Si Oakley obtuvo un Avance en *Mentir a Vaker*, le pagará ahora lo que acordase con Vaker (o una suma simbólica). Entonces, Oakley puede gastar un Empujón de **Consuelo** o **Inspiración** para convencerle de que la deje quedarse. También puede emplear la Ventaja 11, “Kouri está al límite” o esconderse y rodear la casa cuando Kouri no esté atento. Si Oakley se marcha sin más, consulta el recuadro “El triunfo de Vaker”.

Si Oakley sólo obtuvo un Pase, Kouri finge guiarla al estudio para coger el pago que le prometieron y después se gira para atacarla. Pide un Control de **Sentir el peligro**.

LA EMBOSCADA DE KOURI

Sentir el peligro

Cuando las manos de Kouri resbalaron en el pomo de la puerta te dio la impresión de que estaba nervioso, pero ahora sostienen con alarmante firmeza el atizador con el que está a punto de golpearte.

Avance 9+: Esquivas su ataque y tu oponente suelta el atizador en un gesto de desesperación. *“Pretende que los demás muramos y vivir él para siempre. ¿Qué podemos hacer?”*. Obtienes la Ventaja 13, “Un amigo en la tumba”.

Pase 5-8: Kouri se da la vuelta intentando golpearte por sorpresa y tú le esquivas. Forcejeáis. Por mera casualidad, él se resbala y se golpea con fuerza la cabeza contra el escritorio. Está inconsciente.

Contratiempo 4 o menos: Te golpea por sorpresa con el atizador, aturdiéndote. Unas fuertes manos te arrastran de vuelta al invernadero.

Gastar Ventaja: Ventaja 11, “Kouri está al límite”, para lograr un Avance automático.

El triunfo de Vaker

Oakley puede decidir entregar el Vaso de Anput y marcharse sin más. Mientras está abandonando la mansión, desde el cielo despejado cae un rayo sobre el invernadero, que le prende fuego. Oakley llega a vislumbrar una forma vagamente piramidal entre las llamas antes de que el edificio se venga abajo. En los siguientes días, recuperarán el cuerpo de Marwan Kouri de entre los escombros. No hay rastro de los restos de Edwin Vaker.

Astrónomos de todo el mundo están fascinados con la aparición de una nueva estrella en los cielos, en la constelación de Draco. Los políticos y los periodistas se preocupan por la nueva inestabilidad de Oriente Medio, que incluye relatos de rebeliones y asesinatos rituales conectados con la nueva (o muy antigua) secta que se está haciendo con el poder en Egipto. El nuevo reinado del Faraón Negro ha comenzado...

El ritual

Vaker retira el paño que cubre la bandeja de plata para revelar una serie de herramientas quirúrgicas y una botella de su “medicina”. Empapa el paño en el repugnante líquido y lo frota contra su pecho y estómago, para después tomar un bisturí, diciendo: *“Éste es para mí”*. Después, coge un segundo bisturí, y te dice: *“Y éste para usted”*.

El ritual de Vaker para alinearse con el Faraón Negro consta de tres partes:

- En primer lugar, insensibiliza su estómago con un potente anestésico, y después extrae quirúrgicamente pedazos de sus propios pulmones, intestinos, estómago e hígado, y los coloca en los vasos. La magia de las urnas le mantendrán vivo mientras se destripa a sí mismo. Parece incluso rejuvenecido, a pesar de la enorme pérdida de sangre, las grandes incisiones y el hecho de que sus entrañas se arrastran tras él mientras da vueltas alrededor del invernadero.
- En segundo lugar, recita varias oraciones rituales y ruegos a Nyarlathotep. Mientras, los escarabajos emiten un inquietante siseo, como si entendieran su discurso y estuvieran añadiendo sus propios rezos.
- En tercer lugar, hace las ofrendas apropiadas a los dioses: sacrificios humanos. Marwan Kouri es la primera opción, pero si hay alguien más como Oakley o Harold, el hijo de Fulbrow, Vaker los usará también.

A medida que el ritual progresa, el invernadero se ve sometido al mismo extraño efecto de plegado del espacio con el que Oakley ya se había enfrentado en la casa de Nellie Windham. El invernadero parece expandirse hasta alcanzar el tamaño de la Gran Pirámide; las constelaciones parecen grabadas como jeroglíficos en los cristales. La vegetación que aún sobrevive se torna una jungla podrida; de pronto el aire es cálido y denso, como si el viento estuviera azotándoles desde un desierto invisible e inimaginablemente remoto bajo un cielo ajeno a este mundo.

- Si Oakley ha avisado a los gules de que el ritual iba a realizarse, éstos aparecerán justo después de la primera parte del ritual. Los gules se arrastrarán por el tejado del invernadero, observando perversamente desde las ventanas, chillando y silbando. No pueden colarse ni atacar, puesto que su función no es detener el ritual, sino devorar a aquellos que fracasen y no lo completen. Sin embargo, si Vaker comete el más mínimo error, los gules entrarán.

- El conocimiento de Oakley de los **Mitos de Cthulhu** sugiere que, si el ritual no se completa a la perfección, los dioses estarán descontentos.

Frustrar el ritual

Oakley puede estar en el lugar adecuado para detener el ritual e impedir que Vaker invoque al Faraón Negro. Si Kouri la ha capturado, puede tratar de liberarse para poder actuar (consulta el Desafío *Capturada por Kouri*). Si está libre, dispone de las siguientes opciones para arruinar el ritual:

- Retrasar o distraer a Vaker.
- Destruir los vasos.
- Engañar a un escarabajo para que la rocié con ácido y, a continuación, esquivarlo.
- Abrirles la puerta a los gules para que puedan entrar.

Cuando Oakley decida cómo va a intentar detener a Vaker, pasa al Desafío *El Caos Reptante*.

CAPTURADA POR KOURI

Pelea

Kouri te retiene entre sus brazos y te arrastra hacia Vaker y su cuchillo sacrificial. Te susurra: “Perdóneme, pero él es un dios y nosotros meros mortales. Uno ha de morir esta noche”.

Bonificación: +2 si gastas un Empujón en **Inspiración**.

Avance 4+: Te liberas de los brazos de Kouri y le empujas contra un nido de escarabajos. Los monstruos sisean y le arrojan ácido en el rostro. Kouri grita mientras los insectos vuelan en su dirección para devorarlo. Ahora que puedes actuar libremente, ¿cómo detienes el ritual?

Pase 2-3: Te liberas de los brazos de Kouri. Sólo tienes un instante antes de que vuelva a retenerte. ¿Qué haces?

Contra tiempo 1 o menos: Forcejeas, pero él demasiado fuerte. Te retiene mientras Vaker se acerca con el cuchillo... No hay escapatoria.

EL CAOS REPTANTE

Estabilidad

La criatura que se manifiesta brevemente en el invernadero es similar al horror en el que se convirtió Nellie Windham, pero mientras que ella era una abominación horrible y contrahecha, este ente es de una belleza sublime, incluso divina, aunque continúa siendo una criatura de pesadilla. Es un faraón egipcio, atractivo y con una sonrisa burlona... pero también es una mujer hinchada y pestilente, un monstruo con la boca ensangrentada, un ser con alas de murciélago y tres ojos, y otras mil formas simultáneas. Es Nyarlathotep, el Caos Reptante.

Penalización: -1 por cada Problema de Conmoción por Mitos.

Avance 8+: Tu mirada se encuentra con la de esa criatura de apariencia humana. Su forma toma la apariencia definitiva de un faraón, mientras sus otros avatares se desdibujan ante ti. Nyarlathotep te sonríe y se desvanece, llevándose con él uno de tus Problemas.

Pase 3-7: Te acurrucas en el suelo, sin saber si te estás escondiendo de la criatura o postrándote ante el dios para adorarlo. En cualquier caso, pasa sobre ti como el viento y desaparece.

Contra tiempo 2 o menos: “Lo veo — viniendo aquí — infierno-viento — mancha de titán — alas negras — sálvame — el ardiente ojo de tres lóbulos...”. El horror te conduce al borde de la locura. Si tienes dos o más cartas de Conmoción por Mitos, tu mente se ha quebrado para siempre, sin posibilidad de salvación. Si no tienes ninguna o sólo una, con el tiempo te recuperarás de esta horrenda experiencia.

Gastar Ventaja: Ventaja 15, “En sueños”.

La horda de los gules

Si los gules están presentes y el ritual fracasa, la horda de criaturas irrumpe en el invernadero. Algunos se precipitan sobre el cuerpo de Vaker como hienas, devorándolo mientras todavía está vivo, empezando por sus expuestas entrañas y rebuscando en su interior para arrancarle el corazón. Los monstruos son unos comensales extraordinariamente metódicos, así que cuando terminan la silla de ruedas queda limpia a base de lametones, y no queda de Edwin Vaker más que unas pocas manchas rojas en las mantas. Mientras tanto, guiados por el monstruo que una vez fue Alf Fulbrow, el resto de los gules bailan por los pasillos de la mansión de Vaker, llevándose libros y otros objetos valiosos en una procesión delirante.

Kouri y el resto de supervivientes huyen aterrorizados. Sería aconsejable que Oakley hiciera lo mismo.

Secuelas

Vaker está muerto. Oakley ha sobrevivido. ¿Y quién más? ¿Ha sido capaz de salvar a Miriam Fulbrow? ¿Qué ha pasado con Marwan Kouri? ¿Qué cartas de Problema tiene todavía Oakley? ¿Ha mantenido intacta su cordura o la proximidad del dios ha destrozado su mente?

Los contactos de Vaker en la Policía ocultan los detalles de la muerte del anciano; en el submundo ocultista de Londres se habla en susurros sobre suicidios y asesinatos rituales, pero ninguno de esos injuriosos rumores llegará a hacerse público, ni siquiera en la escandalosa prensa sensacionalista de Fleet Street. La puerta de la casa de Nellie Windham se ha tapiado y un misterioso inversor ha adquirido todas las edificaciones de su manzana. Si se indaga en los registros de propiedad se revela que este inversor está conectado a la misma logia masónica que Vaker, pero los **Bajos fondos** de Oakley le advierten que es mejor no investigar demasiado sobre esa conexión.

Si Oakley regresa al cementerio de North Cross, descubre que la entrada a los túneles de los gules ha quedado colapsada, pero los libros de Fulbrow siguen llegando durante unos pocos años más. Aparecen en el umbral de la librería por la noche, manchados de tierra de las tumbas. No habrá más cuando Alfred Fulbrow olvide el nombre de su hija y ya no conozca más que las burlonas risas de hiena de los gules... un eco de la risa que se oyó en las tumbas de Karnak y Menfis en el antiguo Egipto, hace muchos, muchos años.

REACCIONES DE ANTAGONISTA

Desencadenante	Reacción	Contratiempo	Pase	Avance	Problema extra
Oakley tiene el Problema 6, “Os maldigo a todos”.	Ocultistas insatisfechos intentan boicotear la librería de Oakley. <i>Calma</i> .	2 o menos. Oakley pierde la paciencia e insulta a sus clientes, poniendo su negocio en peligro.	3-5. Oakley consigue limar asperezas con los miembros de la logia, asegurando el futuro de su negocio.	6 o más. Lo mismo que en Pase y además obtiene la Ventaja 14, “Rumores internos”.	Ninguno.
Oakley se toma su tiempo para descansar mientras tiene el Problema 8, “El horror del escarabajo” o el Problema 11, “Febрил”.	Oakley sufre de temblores y escalofríos que la dejan debilitada. <i>Calma</i> .	2 o menos. Su enfermedad la impide deshacerse de Problemas haciendo una Pausa.	3-5. Está exhausta y enferma, pero puede continuar. Tiene un vívido sueño sobre el antiguo Egipto, en el que unas voces la llaman desde las tumbas.	6 o más. Igual que en Pase, pero obtiene la Ventaja 15, “En sueños”.	Ninguno.
Oakley hace una Pausa mientras tiene el Vaso de Anput.	La criatura que solía ser Nellie Windham la ataca. <i>Huida</i> .	4 o menos. Oakley escapa, pero resulta herida. Obtiene el Problema 32, “Las manos del dios viviente”.	5-8. Oakley escapa con el Vaso.	9 o más. Marwan Kouri aparece y ayuda a Oakley a huir. Obtiene la Ventaja 11 “Kouri está al límite”.	Ninguno.

Cartas de Problema

PROBLEMA 1

Deudas

El negocio de los libros no te ha estado tratando bien últimamente. Has mantenido a raya a los lobos y banqueros hasta ahora, pero a menos que consigas dinero pronto, vas a tener que cerrar la librería.

Si conservas este Problema al final de la aventura, la librería cerrará. Para Cancelarlo, consigue dinero.



PROBLEMA 2

El premio

Antes de morir, Alf Fulbrow te mostró un ejemplar de los Pergaminos de Bubastis, en una rara traducción al griego con los grabados originales. No quería decir de dónde lo había sacado y tampoco podía vendértelo todavía. Has encontrado un comprador en Amsterdam, pero Fulbrow ha desaparecido.

Si conservas este Problema al final de la aventura, arruinarás tu reputación. Para Cancelarlo, encuentra los Pergaminos de Bubastis.



PROBLEMA 3

Lo que has visto Connoción por Mitos

Lo que has visto te perseguirá en sueños. Sabes que hay criaturas acechando bajo la piel del mundo, durmiendo en el océano, contemplándonos desde las estrellas. Los libros en tus estanterías contienen espantosas pistas sobre una verdad indescriptible.

-2 en todos los Controles de Calma. Se Cancela usando la información de tus libros para derrotar a los males de los Mitos.



PROBLEMA 4

Poltergeist

Una irritante desventaja de tratar con parafernalia ocultista y tomos de magia es que a veces están infestados de alimañas. Que un poltergeist se haya instalado en tu librería es muy irritante, pero menos nocivo que una plaga de carcoma. Aun así, necesitas encontrar la manera de hacerlo desaparecer.



PROBLEMA 5

Compromisos con las ciencias ocultas

Los estudiosos del ocultismo y las sociedades secretas de Londres son tus mejores clientes, y a veces los únicos, así que tienes que mantenerlos contentos.

Mientras tengas este Problema, estás obligada a ayudar a cualquier miembro de esta comunidad si te la pide. Puedes descartarlo una vez que hayas atendido su petición.



PROBLEMA 6

Os maldigo a todos

Tu librería es terreno neutral para todos los masones, teósofos, rosacrucianos, telemítas o lo que sea que pulule por el submundo ocultista de Londres estos días. Algunos ocultistas se sienten ofendidos por esta neutralidad; están convencidos de que ellos son los únicos que han aprehendido la Verdad Cósmica, así que si no estás con ellos, estás en su contra.



PROBLEMA 7

Reputación de excéntrica

Has levantado sospechas entre tus contactos al preguntar cosas muy extrañas en relación al difunto Alf Fulbrow.

No puedes emplear Empujones interpersonales con tus contactos en el submundo ocultista mientras tengas este Problema. Puedes Cancelarlo si logras volver a ganarte su consideración de algún modo o gastando un Empujón de Consuelo.



PROBLEMA 8

El horror del escarabajo Connoción por Mitos

*¡El caparazón iridiscente!
¡El monstruoso tamaño! ¡Las inquisitivas y plumosas antenas!
¡Las garras afiladas! ¡La absoluta otredad de la criatura!*



PROBLEMA 9

Quemadura de ácido

El monstruoso insecto te ha rociado con un líquido translucido que quema como un potente ácido.

-2 en todos los Controles de Habilidades Generales/físicas hasta que te deshagas de la baba; la penalización se queda en -1 después. Puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para ir al médico o encontrando a alguien con Química que pueda tratarte la quemadura.



PROBLEMA 10

Aturdida

Te has golpeado la cabeza al caerte y todavía escuchas un zumbido en tu cabeza.

No puedes conseguir un Avance en el siguiente Desafío. Descarta este Problema después del Desafío o tras hacer una Pausa para recuperarte.

PROBLEMA 11

Febril

Tras tu inmersión involuntaria, has cogido un resfriado, o algo peor.

-1 en el primer Desafío de cada escena. Descarta este Problema al final de la aventura.

PROBLEMA 12

Rata ahogada

Todo lo que llevaras encima se ha empapado cuando te has caído al río.

No puedes hacer Controles de Preparación hasta que hagas una Pausa para volver a la librería y reabastecerte.

PROBLEMA 13

Cavar tu propia tumba

Te has arrastrado hasta un misterioso hueco sin luz en el suelo de la tumba. Para cuando tu infernal paseo por las entrañas de la tierra ha concluido, estás agotada, mugrienta y temblorosa a causa de la ordaía.

-1 en todos los Desafíos y no puedes usar Empujones interpersonales hasta que hagas una Pausa para descansar, recuperarte y reflexionar sobre tus elecciones vitales.

PROBLEMA 14

Sobresaltada

Te sientes nerviosa y perturbada. Ves horrores en cada sombra.

-1 en todos los Controles de Habilidades mentales hasta que Canceles esta carta, haciendo una Pausa para recuperar la composición u obteniendo el Consuelo de otro ser vivo.

PROBLEMA 15

Barro y mugre

Caes en una pila de hojas muertas y acabas con las manos y las rodillas en el fango. Tu ropa se ensucia.

Hasta que no hagas una Pausa para lavarte, no puedes usar Empujones interpersonales con ciudadanos respetables.

PROBLEMA 16

Desaparición

Oyes a tu acompañante arrastrarse detrás de ti en la oscuridad, tan cerca que puedes sentir su respiración en la nuca. Y, de repente, estás sola. Se ha desvanecido.

Si no encuentras la manera de recuperar a tu acompañante al final de la aventura, tendrás que renunciar a esa Fuente y obtendrás el Problema 18, "Perdido para siempre".

PROBLEMA 17

Te ahogas en la oscuridad

Connoción por Mitos 

Mientras te adentras en la oscuridad, no puedes deshacerte de la inquietante sensación de que ésta es líquida y de que caminas sobre un río en lugar de un túnel sin luz.

PROBLEMA 18

Perdido para siempre

Connoción por Mitos 

Continuidad

Te persigue el recuerdo del aliado que se desvaneció en los túneles. Tendrás sobre tu consciencia para siempre aquella muerte, o el inimaginable destino que le aguardara.

PROBLEMA 19

Los que festejan
Connoción por Mitos ☹️

La terrorífica escena de los monstruos gules devorando cadáveres en su particular banquete se ha grabado a fuego en tu memoria y permanecerá allí durante el resto de tu vida. Se ha pegado a tu piel como un parásito y al contemplar a otros humanos no puedes impedir imaginarlos muertos y mutilados en aquella sangrienta mesa.



PROBLEMA 20

Arañazos

Los monstruos te han arañado la espalda y las piernas. Por extraño que parezca, las heridas no te duelen, como si las garras de estas criaturas tuvieran algún tipo de sedante.

-1 en todos los Controles físicos durante esta escena y la siguiente, pero si no recibes atención médica, en adelante tendrás una penalización de -3 en todos los Controles físicos. Para Cancelar este Problema, haz una Pausa y cura tus heridas.



PROBLEMA 21

Necrofobia
Continuidad

La idea de estar rodeada de cadáveres te resulta aberrante.

-1 en cualquier Control de Habilidad mental que se realice en presencia de muertos, y necesitarás gastar un Empujón para examinar un cadáver o cualquier otra cosa asociada con la muerte.



PROBLEMA 22

Asfixia

Casi te ahogas.

-3 en todos los Controles de la siguiente escena, y -2 en los de la segunda, y -1 en los de la tercera. Después de esa tercera escena, puedes descartar este Problema. También puedes Cancelarlo haciendo una Pausa para recuperarte de la experiencia.



PROBLEMA 23

Más allá de los eones
Connoción por Mitos ☹️

La cabeza te da vueltas mientras contemplas miles de años de historia oculta. Hay fuerzas y monstruos escondidos bajo la superficie del mundo y toda la existencia humana es tan frágil como una pompa de jabón, un cómodo delirio colectivo para mantener a raya la verdadera naturaleza de la realidad.

Cancela este Problema recuperando la compostura, y recordándote a ti misma tu humanidad conectando emocionalmente con otra persona.



PROBLEMA 24

Un apetito antinatural
Connoción por Mitos ☹️

Te sobreviene un hambre repentina. En concreto, deseas comer carne: salada, masticable, fibrosa, seca, pero llena de vida oculta, como el desierto antes de una tormenta. Carne humana. Cadáver. Carroña. Lo quieres todo.

Cancela este Problema encontrando la manera de satisfacer tu hambre o espera a que el deseo se esfume haciendo una Pausa para sobrellevar esta hambre voraz.



PROBLEMA 25

Quemadura de ácido

Te ha caído encima el ácido de uno de esos horribles monstruos con forma de escarabajo.

-2 en todos los Controles de Habilidades Generales/físicas hasta que hagas una Pausa para curar tus heridas.



PROBLEMA 26

Adiós al elemento sorpresa

Has hecho mucho ruido al tratar de colarte en la casa de Nellie Windham. Lo que haya dentro sabe que estás llegando.



PROBLEMA 27

Hombro magullado

Te has dado un buen golpe en el hombro y ahora tu brazo está entumecido.

-2 en todos los Controles de Habilidades Generales/manuales durante el resto de la escena.



PROBLEMA 28

Caída eterna**Connoción por Mitos** 

Tu mente viaja a la deriva y las relaciones espaciales han dejado de tener sentido para ti. Sientes que tu cráneo está a mil millones de años luz del resto de tu cuerpo, como si sólo estuvieras conectada al mundo de manera tangencial.

-1 en todos los Desafíos de Habilidades Generales/manuales durante el resto de la aventura.



PROBLEMA 29

El rostro de la bestia**Connoción por Mitos** 

Has visto la retorcida faz del horror de esa criatura que era en parte Nellie Windham, en parte un príncipe egipcio, pero sobre todo era algo que ni siquiera se aproximaba a un ser humano. Has visto el ardiente ojo de tres lóbulos, la legua ensangrentada, la inimaginable forma del Caos Reptante.



PROBLEMA 30

Tocada por los gules**Connoción por Mitos** 

Has probado la carne del Faraón Negro y ahora pesa en tu estómago. Estás condenada a la degeneración, como Alf Fulbrow.

Si sigues teniendo este Problema al final de la aventura, te convertirás en un gul.



PROBLEMA 31

Horror tras horror**Connoción por Mitos** 

Ese bulto que se ha separado del cuerpo de la bestia, ¿eran los restos de Nellie Windham? Dios mío, ¿qué es esa cosa que ha invocado accidentalmente con el vaso?

Si sigues teniendo este Problema al final de la aventura, perderás la cordura irremisiblemente. Descártalo si consigues asesinar a Edwin Vaker (o asegurarte de su muerte).



PROBLEMA 32

Las manos del dios viviente

El monstruo casi te mata. Tu sangre mana de docenas de heridas y sospechas que también tienes hemorragias internas.

Si sigues teniendo este Problema al final de la aventura, mueres.



Cartas de Ventaja

VENTAJA 1

Prevenida

Has visto a un hombre acechando a Miriam Fulbrow.

Descarta esta Ventaja para conseguir un dado extra en cualquier Desafío contra el acosador.



VENTAJA 2

Unas palabras de aliento

Has prevenido a Miriam Fulbrow del hombre que la estaba siguiendo.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Empujón interpersonal cuando hables con Fulbrow.



VENTAJA 3

El escarabajo

Has atrapado un insecto alienígena que escupe ácido y se parece a un escarabajo egipcio. Demuestra que está sucedido algo verdaderamente insólito. ¿Quién lo ha traído? ¿Y desde dónde?



VENTAJA 4

Contraataque

Tu aspirante a acosador ha salido corriendo en lugar de enfrentarse a ti. Puedes contar con su miedo en vuestro siguiente encuentro.

Descarta esta Ventaja para conseguir un dado extra en cualquier Desafío o un Empujón interpersonal gratuito contra este acosador.



VENTAJA 5

Temeraria

El cementerio y la tumba no te evocan el más mínimo temor. Tu intelecto domina tus emociones.

Descarta esta Ventaja para Cancelar una carta de Conmoción por Mitos al final de la aventura



VENTAJA 6

La bendición de los gules

No sabes cómo ni quieres saberlo, pero los monstruos que habitan los túneles que hay bajo el cementerio parecen reconocerte o darte la bienvenida.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Avance automático en cualquier Desafío relacionado con los gules, o un Empujón interpersonal gratuito cuando hables con uno de estos monstruos, o para Cancelar el Problema 16, "Desaparición"



VENTAJA 7

Flotar en la oscuridad

Es extraño, pero que te hayan enterrado viva ha abierto nuevas perspectivas en tu mente, además de conferirte un cierto desapego. Nada importa y todo se convertirá en polvo, incluso los horrores cósmicos y los monstruos.

Descarta esta Ventaja para Cancelar cualquier Conmoción por Mitos.



VENTAJA 8

No me engañas

Sabes mantener la cabeza despejada y buscas la verdad mientras todos los demás están sobrecogidos por el terror.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Avance automático en cualquier Desafío de Calma o Sentir el peligro.



VENTAJA 9

Te debo una Continuidad

Anota en la carta el nombre de la persona a la que has salvado del ácido del escarabajo.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Empujón interpersonal gratuito cuando trates con esta persona.



VENTAJA 10

Artículos robados

Recuperas una caja de libros robados a Edwin Vaker.

Si los devuelves, descarta esta Ventaja para conseguir un Empujón interpersonal gratuito cuando trates con Vaker.



VENTAJA 11

Kouri está al límite

Casi has convencido a Marwan Kouri para que traicione a su amo. Sólo necesita la oportunidad adecuada.



VENTAJA 12

Imperturbable

Has aprendido a mantenerte en calma durante una crisis.

Descarta esta Ventaja para ignorar las penalizaciones de un Desafío de tu elección.



VENTAJA 13

Un amigo en la tumba

A Marwan Kouri le aterroriza Vaker, y te ayudará a escapar.

Descarta esta Ventaja para conseguir que Kouri se sacrifique, proporcionándote +2 en cualquier Desafío. Si todavía tienes esta carta al final de la aventura, descártala para Cancelar cualquier Conmoción por Mitos.



VENTAJA 14

Rumores internos

Cuando gozaba de mejor salud, Edwin Vaker solía acudir a sesiones espiritistas y ceremonias; los rumores te proporcionan cierta idea de su carácter y su obsesión con burlar a la muerte.

Descarta esta Ventaja para conseguir un Empujón gratuito cuando te enfrentes a Vaker o sus secuaces.



VENTAJA 15

En sueños

En tus sueños febriles, oyes voces llamándote desde el interior de las arenas de un extraño desierto.

Descarta esta Ventaja cuando te inciten a responder a estas voces y consigue una bonificación de +2 en ese Desafío en particular.





PHYLLIS OAKLEY

Cazalibros

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

- Adulación
- Antropología
- Bajos fondos
- Ciencias ocultas
- Consuelo
- Derecho
- Evaluar sinceridad
- Historia
- Historia del arte
- Idiomas
- Inspiración
- Investigación
- Jerga policial
- Negociación
- Recogida de pruebas
- Teología

HABILIDADES GENERALES

- Atletismo 1
- Birlar 1
- Calma 2
- Disfraz 1
- Estabilidad 2
- Huida 2
- Pelea 1
- Preparación 2
- Primeros auxilios 1
- Seguir 1
- Sentir el peligro 2
- Sigilo 1

HISTORIA

Phyllis Oakley, una oportunista cazalibros, se pasea por los márgenes del submundo ocultista de la ciudad para comerciar con volúmenes y manuscritos raros. Rebuscar entre los rastrillos de bibliotecas, liquidaciones de herencias, puestos de libros de segunda mano e incluso algún robo ocasional puede resultar en el hallazgo de un mohoso y carcomido diamante cubierto de polvo. El conocimiento es más valioso que los rubíes y Oakley quiere su porcentaje de beneficio.

FUENTES



HELENA ROGERS, Secretaria municipal
Burocracia, Consuelo, Contabilidad.

Helena vive en el mismo edificio que Oakley y se han hecho amigas, con ciertas reservas. La actitud de Helena hacia Oakley varía entre la preocupación maternal y la perpleja irritación. Se ha propuesto asegurarse de que Oakley esté a salvo.



ERIK ZACKAROV, Falsificador
Artesanía, Bajos fondos, Cerrajería, Criptografía, Intimidación.

Normalmente, Erik se dedica a reparar y reencuadernar libros, pero tiene un pasado peculiar. Era un noble que luchaba por la Rusia Blanca y que huyó de su país tras el triunfo de los comunistas. Está conectado con el crimen organizado y Oakley sabe que todavía falsifica documentos de identidad, aunque él insiste en que aquellos días han quedado atrás.



SEÑOR WYILTER, Cliente ocasional
Arqueología, Astronomía, Geología, Mitos de Cthulhu, Supervivencia.

El viejo señor Wyilter es un excéntrico autodidacta y coleccionista de libros. Vive fuera de la ciudad en una casa que se cae a pedazos, atestada de libros en diversos estados de deterioro, y se niega a abandonar su pequeña propiedad. Es uno de los mejores clientes de Oakley, principalmente porque ella es una de las pocas librerías dispuestas a peregrinar hasta la granja para entregar sus adquisiciones en mano.



DRA. MARIA FORREST, Cirujana
Biología, Farmacología, Medicina, Química

Forrest, amiga de la época universitaria de Oakley, se ha convertido en una cirujana brillante y adinerada. Aunque ahora se mueven en círculos sociales muy distintos, y Forrest es una escéptica empedernida, han conservado su amistad a través de los años.



DAVID SHEA, Periodista
Arquitectura, Fotografía, Historia oral, Investigación

Shea es un reportero del periódico local y a menudo se le asignan historias inquietantes que le acercan a los dominios de Oakley. Afirma estar convencido de que Oakley es una estafadora (aunque puede que sea una broma amistosa) y que la ayuda para "atraparla con las manos en la masa".