

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

CTHULHU *Confidencial*

LA NIEBLA ROJA

POR

Gareth Ryder-Hanrahan

GUMSHOE
A DOS

EDGE
STUDIO



Pelgrane Press

LA NIEBLA ROJA

UNA AVENTURA PARA CTHULHU CONFIDENCIAL

Por Gareth Ryder-Hanrahan

Traducción de Carmen Romero Lorenzo

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

CONTENIDO

LA NIEBLA ROJA 4

PHYLLIS OAKLEY 4

FUENTES 4

Helena Rogers, secretaria municipal 4

Erik Zackarov, falsificador 4

Señor Wylter, cliente ocasional 4

Dra. Maria Forrest, cirujana 5

David Shea, periodista 5

TARJETA DE PERSONAJE 5

ESQUEMA DE RELACIONES 6

DIAGRAMA DEL CURSO DE LAS ESCENAS 6

REPARTO 7

QUÉ PASÓ 7

ESCENAS 8

UN HOMBRE HERIDO 8

El hombre herido 8

Hablar con Drummer 8

Pruebas físicas 9

Drummer se marcha 9

Sueños incipientes 9

LA CLIENTA 9

El libro rojo 10

El ejemplar de la biblioteca 10

Visitar a la doctora Lake 11

La casa 11

Hablar con Lake 12

Obtener el libro 13

EL BOXEADOR 13

Hablar con Drummer 13

James Chin 14

SITUACIÓN SIN SALIDA 14

La charla de McRory 15

Gritos de la mente 15

VIEJAS HERIDAS 15

PERDIENDO LA CORDURA 16

Los temores de Wylter 16

EL PERDEDOR 17

Alvin y la doctora Lake 17

Alvin y Drummer 18

Alvin y el libro 18

SEMILLA INFORME 18

HACER UN TRATO 20

En casa de Lake 20

HACIA EL INFRAMUNDO 20

Acceder al combate 21

Comienza el combate 22

LA NIEBLA ROJA 22

Con un Avance 23

Con un Pase 24

Con un Contratiempo 24

Secuelas 24

REACCIONES DE ANTAGONISTA 25

LA NIEBLA ROJA: CARTAS DE PROBLEMA 26

LA NIEBLA ROJA: CARTAS DE VENTAJA 28

TARJETA DE PERSONAJE DE PHYLLIS OAKLEY 30



LA NIEBLA ROJA

Un boxeador perdido en un laberinto psíquico, un monstruo que acecha en el interior de nuestras propias mentes y un libro misterioso se combinan para arrastrar al investigador a una sangrienta pesadilla. 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 el jugador o con un miembro del trío “oficial” de Dex, Viv y Langston.

No se especifican el lugar ni la fecha de la aventura y los lugares que se mencionan no son reales. Se asume que está ambientada en Nueva York, en 1937.

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 de *Don 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



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.

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 entregar sus adquisiciones en mano, ya que Wylter 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. 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”.

Arquitectura, Fotografía, Historia oral, Investigación

ESQUEMA DE RELACIONES

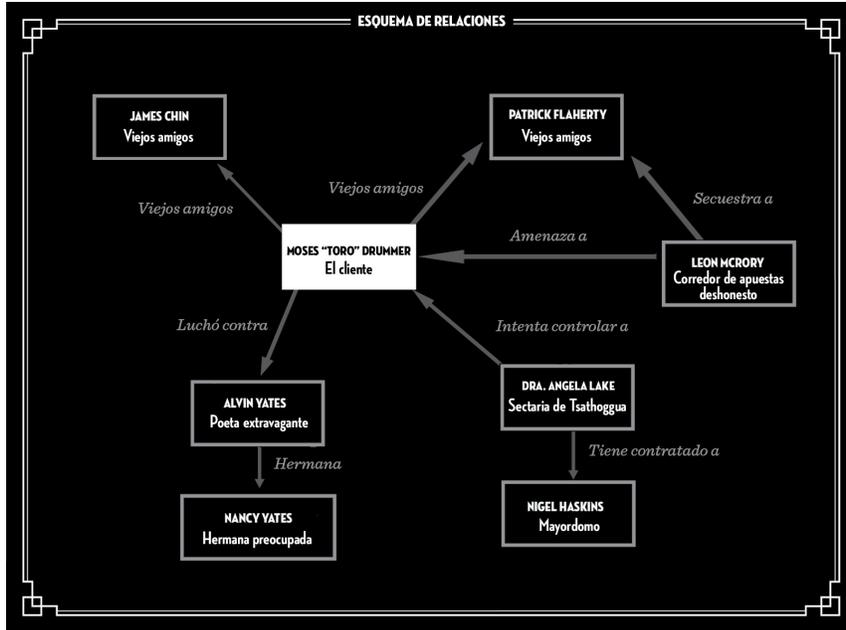
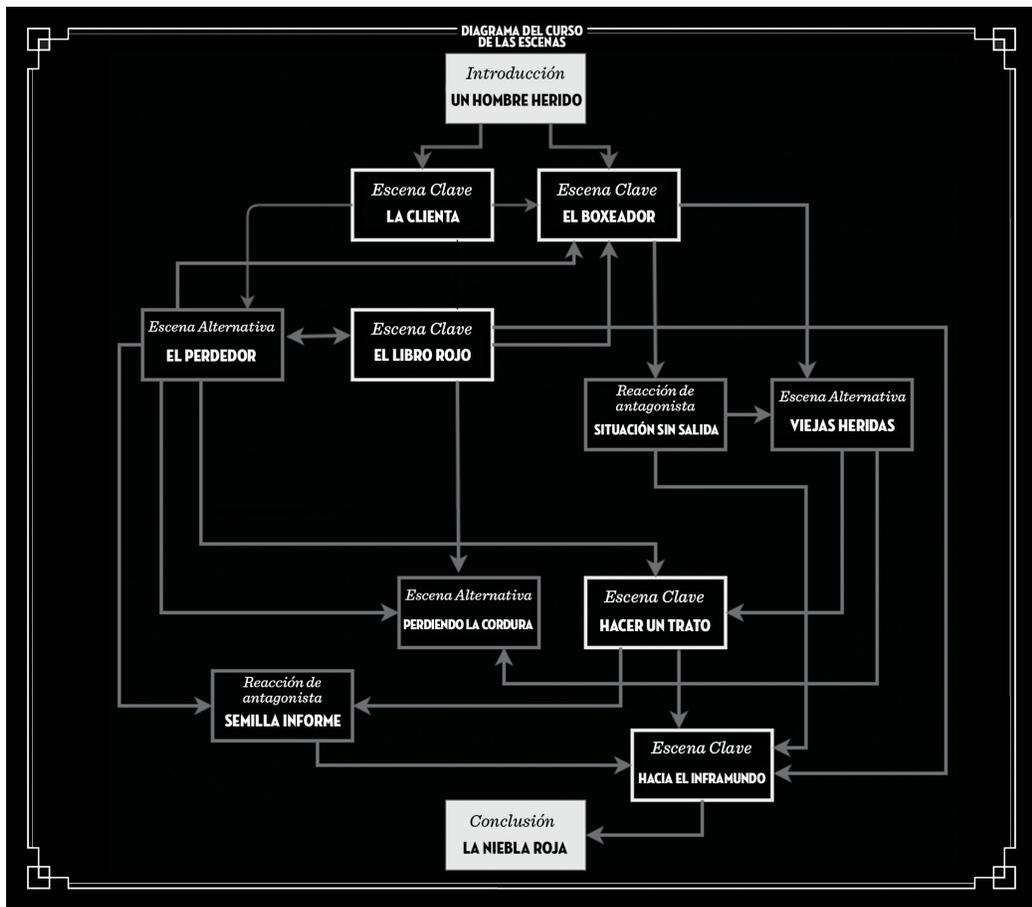


DIAGRAMA DEL CURSO DE LAS ESCENAS



Reparto

Moses “Toro” Drummer: Tras años trabajando como marinero, “Toro” se pasó a los combates de boxeo sin guantes. Hace muchos años, entró en contacto con un avatar de Tsathoggua en un santuario europeo y desde entonces lleva un fragmento de la deidad en su mente. Últimamente sus experiencias en el *ring* de boxeo le han hecho más consciente de la presencia de esta entidad divina.

Alvin Yates: Escritor y poeta, obsesionado con la fuerza masculina. Como resultado de esta fijación, busca un ejemplar de *Prácticas del culto misterioso a Mitra en el Imperio Occidental* y cree que Oakley puede procurárselo. También está peleando en el *ring* de boxeo para demostrar que es un tipo duro.

Nancy Yates: Sobreprotectora hermana mayor de Alvin.

Leon McRory: Corredor de apuestas y criminal local, responsable de organizar los combates de boxeo. Quiere que Drummer deje ganar a Alvin Yates.

James Chin: Marinero y viejo amigo de Moses Drummer.

Dra. Angela Lake: Aspirante a sectaria de Tsathoggua, decidida a resucitar sus antiguos elementos mitraístas y contactar con la deidad. Posee un ejemplar de *Prácticas del culto misterioso a Mitra en el Imperio Occidental*.

Nigel Haskins: Mayordomo y acólito de Lake.

Qué pasó

Todo lo que existe en este planeta está infectado con la inimaginable macula de los Primigenios. De igual modo que la civilización no es sino una fina pátina de verdín en la superficie de una vasta y repulsiva poza, también lo son la consciencia y cordura humanas; todo lo que consideramos noble y bueno en nosotros mismos es una ingenua ilusión. Nuestras mentes, retorcidas por la influencia sobrenatural de los Primigenios durante millones de años de evolución, son susceptibles a señales y sensaciones que no podemos percibir o expresar de manera consciente.

Durante cientos de años, el ejército romano albergó en secreto una secta de los Mitos que adoraba a Tsathoggua bajo la apariencia de Mitra. El culto a esta divinidad hacía uso de dolor físico y el derramamiento de sangre (un estado al que se referían como “la niebla roja”) para agrietar el cascarón de la consciencia humana y permitir a la deidad surgir desde los rincones más primarios del cerebro humano. Tsathoggua poseía

a estos sectarios, transformándolos y concediéndoles sus bendiciones. Con el paso del tiempo y el ascenso del cristianismo en el imperio, se suprimió a la secta y este culto a Tsathoggua cayó casi por completo en el olvido.

Algunos fragmentos de las prácticas de la secta han sobrevivido, en especial un símbolo laberíntico que se usaba para extraer a Tsathoggua de la “niebla roja” y hacer que se manifestase por completo. En el siglo XIX, un historiador llamado Fr. Gideon Matthews escribió un libro con el título de *Prácticas del culto misterioso a Mitra en el Imperio Occidental*, incluyendo en sus páginas la representación más rigurosa del símbolo que existe.

Ahora, dos ramificaciones de esta secta renaciente están a punto de enfrentarse.

Por una parte, está la doctora Lake. Adquirió un ejemplar de *Prácticas del culto misterioso a Mitra* y sintió la pulsión de adorar a esta divinidad. Ha intentado reconectar con Mitra más allá de la niebla roja, pero hasta el momento no ha tenido mucho éxito.

Por la otra parte, tenemos a Moses Drummer. Hace diez años, cuando trabajaba en un barco mercante, él y otros marineros se refugiaron de una tormenta en una cámara subterránea que solía ser un mitreo, un templo de la secta. Allí, la deidad lo poseyó parcialmente. Solo tuvieron un breve contacto psíquico, pero Tsathoggua permanece en la mente del boxeador, cerca de la superficie, acechando tras la niebla roja.

Si Lake consigue lo que quiere, el dios no tendrá que esperar mucho más.

Contagio psíquico

El contacto mental con Tsathoggua es contagioso. El vector de infección inicial es ver el dibujo del laberinto mientras uno se encuentra en peligro físico, pero una vez que esta combinación despierta a Tsathoggua de su letargo en las amígdalas, puede propagarse a otros que tengan un contacto cercano con el afectado.

Poseer la esencia de Tsathoggua despierta en la mente resulta enloquecedor. Provoca sentimientos de ira y miedo, y la sensación de estar vagando por una niebla roja. La única vía de escape yace en el uso correcto del símbolo del laberinto. Recorrer el laberinto de una manera lleva al dios a la superficie; seguir la dirección opuesta devuelve al fragmento de la deidad a su sueño primordial.

Escenas

UN HOMBRE HERIDO

Tipo de escena: Introducción

Desarrollos: La clienta, El boxeador

La investigación comienza a altas horas de la madrugada en la librería de Oakley. Después de pedir a la jugadora que elija un Problema inicial, pregúntale qué está haciendo a las cuatro de la mañana: ¿leer?, ¿dormir?, ¿intentar dormir?

Hay un estruendo proveniente del callejón exterior, seguido del alarido de un sobresaltado gato callejero. Parece que alguien se ha precipitado contra los cubos de basura. Una voz profunda brama: *“¡Yo he recibido el sacramento en el foso! ¡He sido ceñido por las cuatro espigas! ¡Yo... ay!”*. Se oye un grito angustiado y después el silencio.

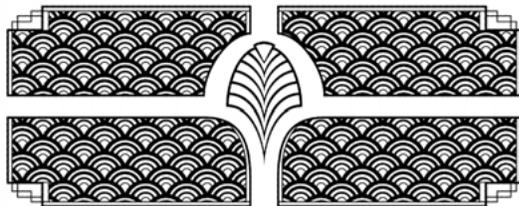
Con **Ciencias ocultas** Oakley se percató de que esas palabras resultan curiosamente familiares; si gasta un Empujón académico, recordará que pertenecen a la liturgia mitraísta.

EL HOMBRE HERIDO

En el exterior, Moses Drummer yace sobre la acera. Es un hombre grande de unos cuarenta y cinco años. Su rostro es una masa de heridas; sus nudillos están en carne viva y ensangrentados. Su camisa también está cubierta de sangre. Gime y susurra para sí mismo en lo que suena (**Idiomas**) como una mezcla de latín e inglés. Se revuelve en el suelo, esparciendo sangre por la acera.

Con un Empujón de **Consuelo**, Oakley puede calmar lo suficiente a este gigante como para llevarlo a la tienda. Drummer trastabilla hasta el interior, y parece que sus fuerzas lo abandonan. Lo mejor es conducirlo al sofá del cuarto trasero de la tienda.

Sin el Empujón de **Consuelo**, Drummer trata de apartar a Oakley para huir, internándose en la noche. ¿Intenta ella detenerlo?



DETENER AL BOXEADOR

Atletismo

Avance 5+: El hombre intenta huir, pero lo conduces con calma y firmeza hasta la tienda. Es evidente que se encuentra en apuros y vas a ayudarlo. Obtienes la Ventaja 1, “Buena samaritana”.

Pase 3-4: Tienes que forzar al extraño a entrar; de no ser por su lamentable estado, dudas de que hubieras podido lograrlo. Aun así, consigues arrastrarlo por la puerta antes de que prácticamente se derrumbe entre tus brazos.

Contratiempo 3 o menos: Da miedo lo fuerte que es. Te propina un puñetazo en la cabeza que te deja sin sentido. Cuando recobras la consciencia, se ha ido. Obtienes el Problema 5, “Ojo morado”.

Gastar Ventajas: Cualquier beneficio para una Habilidad General/física.

Problema extra: Problema 6, “Puñetazo lateral”.

HABLAR CON DRUMMER

Hablar con Drummer no será especialmente esclarecedor hasta que duerma un rato. En sus arrebatos, deja caer frases como:

- *“El toro moribundo, la sangre, oh dios, no son cuernos. No tenía forma, oh no.”*
- *“Perdí la cabeza; no quería hacerle eso. No podía ver. Todo era rojo.”*
- *“McRory va a venir a por mí, va a venir a por mí. Dijo que me rindiera, sí, eso.”*
- *“¡Me está devorando! No puede hallar la salida y me está devorando.”*
- *“Era rojo entero, rojo entero, rojo entero.”*

Con **Bajos fondos**, Oakley reconoce el apellido de McRory y lo relaciona con Leon McRory, un corredor de apuestas deshonesto.

Interrogar a Drummer es inútil. Pierde la consciencia a los pocos minutos. Como Helena Rogers vive en el mismo edificio que Oakley es posible presionarla para que eche una mano con este huésped inesperado.

PRUEBAS FÍSICAS

Con **Recogida de pruebas** se encuentran dos indicios (entre las posesiones de Drummer, si está en la librería, o en la calle, si Drummer ha huido).

- Es evidente que la camisa que lleva Drummer no es suya, porque le queda bastante pequeña y es mucho más cara que el resto de la ropa que viste. Hay un monograma en la muñeca con las letras “A.Y.”.
- En el bolsillo de la camisa hay un trozo de papel con la dirección de Oakley anotada, junto a las palabras “Prácticas del culto misterioso a Mitra”. La nota fue escrita por Alvin Yates, que tenía la intención de contratar a Oakley para hallar un ejemplar del libro. Drummer robó la camisa de Yates después de su contienda a puño limpio.

Si se está usando a otro protagonista, como Dex Raymond, considera cambiar el trozo de papel por una de sus tarjetas de visita.

DRUMMER SE MARCHA

Si Oakley deja solo a Drummer, este se escabulle a la mañana siguiente. Deja una nota de agradecimiento casi infantil.

Lamento mucho los problemas que le he causado y todo este desastre. No he visto No sé por qué acudí a su puerta, pero muchas gracias por su amabilidad.

M. Drummer

Con **Bajos fondos** u otra Habilidad interpersonal como **Jerga policial** o **Historia oral** se puede rastrear a Moses Drummer, lo que conduce a *El boxeador* (página 13).

La letra de la nota de Drummer no coincide con la del trozo de papel en el que aparece la dirección de Oakley.

Si la jugadora se queda vigilando a Drummer, el boxeador intenta marcharse a primera hora de la mañana: “No quiero seguir abusando de su hospitalidad. No debería haber venido aquí. No sé por qué lo he hecho. Lo siento mucho. Gracias, muchas gracias”. Un Empujón de **Consuelo** puede convencerlo para que se quede (y trasladar los sucesos de *El boxeador* y *Situación sin salida* a la tienda de Oakley).

SUEÑOS INCIPIENTES

Si Oakley duerme después de encontrarse con Drummer, la acosan sueños extraños.

PESADILLAS

Estabilidad

Avance 9+: Te asaltan extraños sueños en los que te tambaleas sin rumbo, perdida en medio de una niebla roja. Percibes vagamente la presencia de otras figuras y crees que las reconocerías si las vieras de nuevo. Obtienes la Ventaja 2, “Por su insano olor los conoceréis”.

Pase 5-8: Duermes de manera intermitente e irregular, acosada por sueños en los que te pierdes en unos pasillos iluminados de rojo. Al menos echas una cabezada.

Contratiempo 4 o menos: Sufres horribles pesadillas, en las que algo que ni siquiera te atreves a mirar te persigue a través de un laberinto con luces rojas. Obtienes el Problema 9, “Devastada por las pesadillas”.

A la mañana siguiente, pasa a *La cliente*.

LA CLIENTA

Tipo de escena: Clave

Precedente: Un hombre herido

Desarrollos: El libro rojo, El perdedor

La mañana siguiente, una cliente se presenta en la puerta de Oakley. Se trata de Nancy Yates, una mujer de treinta y pocos años. Está claro que tiene dinero, a juzgar por su ropa y la manera en la que frunce el ceño con repulsión ante el aspecto de la librería. Pregunta específicamente por Phyllis Oakley: “He venido en representación de mi hermano, que desea contratar sus servicios”.

Evaluar sinceridad: Parece que Nancy se está callando algo, pero no miente.

Expresa lo siguiente con tus propias palabras.

- El hermano de Nancy es un escritor y poeta llamado Alvin, y está interesado en ciertos libros sobre una religión de la antigüedad, específicamente en uno llamado (en este momento consulta una nota de su hermano escrita a mano para asegurarse de decir bien el título) *Prácticas del culto misterioso a Mitra en el Imperio Occidental*.

- Los Yates son ricos, pero está claro (**Contabilidad**) que Nancy no va a dejar que su hermano despilfarre la fortuna familiar en sus aficiones. Accede a pagar unos honorarios razonables, aparte del precio de mercado del libro, una vez que Oakley lo encuentre, pero un Empujón de **Negociación** proporciona a la jugadora la Ventaja 3, “Dinero en el bolsillo”.
- ¿Por qué no ha venido su hermano? Se encuentra... indispuerto. Si la jugadora insiste con el Empujón interpersonal adecuado, la clienta admite que le han dado una paliza en un combate de boxeo y que está guardando cama. Ha venido a por el libro para calmarlo; Alvin estaba empezando a inquietarse por no poseer un ejemplar, y le preocupa que se haga todavía más daño.
- Solicita que se mantenga en privado el apellidado Yates; quiere contratar a Oakley como intermediaria.
- No sabe dónde boxea su hermano. Si Oakley va a interrogar a Alvin, consulta *El perdedor* (página 17).
- Sin embargo, está claro que la clienta está conteniendo una callada ira. Si Oakley insiste, Nancy habla sobre el “bruto animal” que atacó a su hermano. El boxeo es un deporte, no la despiada y salvaje paliza que le propinaron a su hermano la noche anterior. Por lo que ha averiguado, el oponente de Alvin se comportó como una bestia salvaje, cruel y despreciable. En cuanto pueda, va a asegurarse de que lo arresten y lo encarcelen por agresión. Si Drummer está en la librería, al oír esto huye por una ventana del piso superior. Se niega a hablar con Nancy bajo ninguna circunstancia.

Con **Investigación** (pista Clave) Oakley desvela detalles sobre *Prácticas del culto misterico a Mitra en el Imperio Occidental*. Hay dos ejemplares en la ciudad: en la biblioteca de la universidad hay uno parcial y bastante deteriorado, y la doctora Lake, una coleccionista, posee el otro, que está en mejores condiciones (consulta *El libro rojo*).

Tienes la opción de preguntar a la jugadora si fue Oakley quien procuró a Lake su copia. Si a la jugadora le parece bien, comienza el Desafío *Una curiosa clienta*.

UNA CURIOSA CLIENTA

Calma

Avance 9+: Recuerdas a la clienta que adquirió el libro, una tal Lake. Le conseguiste una ganga y ambas quedasteis satisfechas. Es posible que puedas persuadirla para que te lo venda de nuevo. Obtienes la Ventaja 4, “Lake se acuerda de ti”.

Pase 5-8: Actuaste como intermediaria para adquirir el libro, pero nunca llegaste a conocer a Lake en persona.

Contratiempo 4 o menos: Le procuraste el libro a Lake y te aseguraste de que se dejara una fortuna. No te recuerda con mucho cariño. Obtienes el Problema 7, “Lake te la tiene jurada”.

Si no fue Oakley que le vendió el libro a Lake, puede rastrear fácilmente los ejemplares existentes usando **Investigación** o **Bajos fondos** para preguntar a sus contactos en el mundillo de la literatura ocultista. Pasa a *El libro rojo*.

EL LIBRO ROJO

Tipo de escena: Clave

Precedente: La clienta

Desarrollo: Hacia el Inframundo

EL EJEMPLAR DE LA BIBLIOTECA

Debido a su gran deterioro, este ejemplar no está disponible para su consulta. Con **Burocracia** o **Investigación** se puede convencer a un aburrido bibliotecario para que lo saque del almacén. Parece que alguien lo ha desmembrado con un cuchillo de trinchar, pues se aprecian profundos cortes en la deteriorada cubierta y numerosas páginas rotas o ausentes, y resulta evidente que faltan algunas de las secciones claves. En particular, hay una referencia a un “símbolo laberíntico” que aparentemente se mostraba en el libro, pero que resulta imposible de encontrar en este ejemplar; con **Recogida de pruebas** se advierte que han recortado esta imagen con cuidado y de manera deliberada. Con una lectura superficial del libro, Oakley descubre que:

- El culto de Mitra tenía un gran seguimiento en el ejército romano.
- Se decía que Mitra había “nacido de una roca”.
- Había varios niveles de iniciación.
- Una de las imágenes claves de la religión era el sacrificio ritual de un toro (tauroctonía). No hay muchas pruebas de que el culto matara toros de verdad, a diferencia del de la Magna Mater (Gran Madre). El toro parece ser una metáfora o una reinterpretación de un mito fundacional.
 - **Mitos de Cthulhu:** Se asocia a la Gran Madre con la adoración de Shub-Niggurath.
- El autor de este libro en particular, Fr. Matthews, identifica una “rama divergente” de la adoración a Mitra que surgió en los años previos a que el emperador Teodosio suprimiera el culto en el siglo IV. Esta rama se valía del dolor físico y ordalías extenuantes para obtener conocimientos místicos. Otras fuentes describen al culto “descendiendo a lo más profundo de la tierra, y las cuevas rojas que allí se encuentran”.

VISITAR A LA DOCTORA LAKE

La doctora Angela Lake es antropóloga; con **Antropología** se recuerda que dejó la universidad local tras un escándalo relacionado con el asesinato de uno de sus alumnos a manos de un compañero de clase y, aunque Lake no estuvo directamente implicada, se rumoreó que sus enseñanzas promovían la “degeneración ética”. Sostenía que la civilización y la moralidad eran ilusiones y que los humanos serían más felices si renunciaran a estas creencias engañosas y abrazaran su auténtica naturaleza primitiva como cazadores y recolectores. Ahora vive en una enorme casa adosada y continúa con sus investigaciones de manera privada, con el mecenazgo de filántropos de que comparten sus ideas.

Si Oakley tiene la Ventaja 4, “Lake se acuerda de ti”, es bastante fácil que Haskins, el descomunal mayor-domo y guardaespaldas de Lake, la deje pasar. Si la jugadora no dispone de esta carta, tendrá que emplear un Empujón interpersonal adecuado u ofrecer un soborno para conseguir que la antropóloga la reciba.

Si Oakley tiene el Problema 7, “Lake te la tiene jurada”, Haskins no la dejará entrar y punto. La única alternativa es colarse en la casa.

COLARSE EN LA CASA DE LAKE

Sigilo

Avance 5+: Das una vuelta alrededor de la casa y encuentras una puerta trasera que no está cerrada con llave. Justo cuando estás a punto de entrar, ves pasar a un coche que se aleja: Haskins conduce y la doctora Lake va en el asiento trasero. No hay nadie dentro. Obtienes la Ventaja 5, “Una casa vacía”.

Pase 3-4: Das una vuelta alrededor de la casa y encuentras una puerta trasera que no está cerrada con llave. Te adentras en su interior...

Contratiempo 2 o menos: No encuentras la manera de entrar y hay demasiadas miradas suspicaces entre los vecinos como para arriesgarte a cometer un allanamiento de morada. Será mejor que te enfrentes a este problema de otra manera.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/física.

Problema extra: Problema 8, “Mordedura de mono”.

La casa

El interior de la casa está abarrotado de artefactos relacionados con las investigaciones de Lake: máscaras africanas, figuras de arcilla europeas, íconos y estatuillas asiáticas. En conjunto, es una amplia selección de culturas humanas, que hace hincapié en sus raíces comunes con la biología básica. Las imágenes más recurrentes son las de muerte y sexo, violencia y secretos que yacen encerrados en la oscuridad, así como lugares ocultos. La casa apesta; Lake tiene todo un zoológico allí, compuesto sobre todo por monos capuchinos, encerrados en jaulas. También hay un gran número de sapos que no dejan de croar. No hay un orden aparente en su colección.

Con **Biología** o **Supervivencia** Oakley se percató de que los animales no se encuentran bien y probablemente hayan sufrido maltratos. Extrañamente, varios monos han trazado patrones espirales/laberínticos con sus arañazos en las paredes cercanas a sus jaulas.

Con **Historia del arte** o **Ciencias ocultas** Oakley descubre un cuadro bastante curioso, que destaca entre todos los demás objetos de esta colección privada. A diferencia del resto, parece bastante nuevo (lo pintaron

hace solo unos meses). Representa el motivo del laberinto en espiral, superpuesto a la imagen de un cerebro humano. Los bordes del lienzo están manchados de rojo y, por algún motivo, eso hace que resulte muy difícil mirar el cuadro directamente. Da la impresión de que es sangre que surge de la propia imagen, ensuciando el resto del mundo y haciendo que el corazón de Oakley palpite de terror o emoción. Mientras tanto, los sapos croan al unísono, como si fueran conscientes de la reacción de la cazalibros.

- Si la jugadora tiene la Ventaja 2, “Por su insano olor los conoceréis”, Oakley siente que la doctora Lake está conectada de algún modo a la visión de la niebla roja.

Recogida de pruebas: En una de las estanterías repletas de libros hay una fotografía que muestra a

Lake hablando con un pequeño grupo de personas en el salón de su casa. Parece una conferencia privada, probablemente sobre las mismas controvertidas teorías que acabaron con su carrera académica. Uno de los asistentes a la charla es Alvin Yates.

HABLAR CON LAKE

Si Oakley consigue hablar con Lake, ya sea porque la han invitado o porque se la encuentra después de haberse colado, la conversación será un campo de minas.

- En un principio, Lake tiene poco interés en hablar con Oakley. Hace falta un Empujón interpersonal para convencerla de que no la eche de su casa de inmediato.
- Un Empujón interpersonal apropiado (**Negociación, Consuelo, Adulación**) consigue hacer hablar a Lake.
- También despierta su interés mencionar el extraño encuentro con Moses Drummer. Hasta ahora, Lake no ha logrado contactar con Tsathoggua, y ha llegado a un punto muerto en sus investigaciones. Ha intentado despertar la esencia de la deidad en las mentes de los monos a través de varios métodos (exposición al símbolo del laberinto, dolor físico, contención, medicación, y una combinación de todo esto), pero no ha dado frutos. Si Oakley le describe el estado de Drummer, la doctora Lake reconoce estos síntomas como una infección de Tsathoggua.

Si Lake no tiene intención de hablar con Oakley, ordena a Haskins que la expulse de su casa. Si Haskins no está presente, amenaza con llamar a la Policía si Oakley no se va, pero esto le da más tiempo a la investigadora para hablar con ella o curiosear.

Durante su conversación, Lake revela lo siguiente:

- Cree que existen unas “fuerzas primitivas” en la psique de los seres humanos, fuerzas que son anteriores a la aparición del hombre. Según ella, han guiado y dominado nuestros pensamientos a lo largo de nuestra existencia. Algunos grupos, como los cultos mitraístas del siglo IV, tenían una conexión especial con estas fuerzas que, en opinión de la doctora Lake, era beneficiosa.
- El misterio central del culto a Mitra era el sacrificio del toro. Cree que simboliza la unión mágica de la fuerza de la bestia primitiva y la inteligencia consciente de un humano iluminado, que se alza tanto entre los salvajes primitivos como entre la frágil y recién nacida civilización para convertirse en algo parecido a un dios.

Birlar el libro

Las jugadoras menos escrupulosas quizás se planteen robar el ejemplar del libro que Lake guarda en su casa. Esta copia de *Prácticas del culto misterioso a Mitra* se encuentra expuesta en una vitrina cerrada con llave. Hacerse con el libro requiere de un Desafío de **Birlar** (o **Dispositivos**).

ROBAR EL LIBRO

Birlar

Avance 5+: Consigues abrir la vitrina sin activar la alarma. Enseguida, te haces con *Prácticas del culto misterioso a Mitra*. Hora de irse...

Pase 3-4: Has conseguido abrir la vitrina, pero su puerta de cristal se resbala entre tus manos y se rompe. Coges el libro y echas a correr. A continuación, empieza *Perseguida por Haskins* (página 25).

Contratiempo 2 o menos: La vitrina está bien cerrada y antes de que puedas romperla oyes voces. Lake ha vuelto.

Gastar Ventajas: Ventaja 5, “Una casa vacía”.

Robar el libro acaba con muchas de las posibles interacciones con Lake, pero la antropóloga puede seguirle la pista a Drummer gracias a Haskins y aparecer en *Hacia el Inframundo* (página 20).

- El símbolo del laberinto es una ayuda a la meditación, que promueve la “mentalidad primitiva”. Mientras uno contempla el laberinto, con cada giro se va despojando de las convenciones y restricciones de la civilización, hasta que se llega al núcleo primitivo como una criatura informe, que es puro potencial y puede adaptarse a cualquier circunstancia.
- Cree que algunas personas tienen un talento especial para contactar con estas fuerzas primitivas: son místicos, que han quedado esclavizados por estas fuerzas en lugar de convertirse en sus amos, pero cuya perspectiva puede resultar útil.

Mientras habla, intenta sonsacarle a Oakley información sobre su cliente, para averiguar si ha surgido o no un místico de estas características.

NO SEAS BOCAZAS

Calma

Lake está intentando sacarte información sobre tu cliente y Moses Drummer. Es mejor que te guardes lo que has visto, pero esta mujer es astuta como una serpiente.

Avance 9+: Consigues mantener una charla animada con Lake que la deja desorientada y no revela la identidad de tu cliente. Obtienes la Ventaja 6, “No me engañas”.

Pase 5-8: Evitas darle ningún nombre, pero sospechas que se ha hecho una idea acertada de quién te ha contratado.

Contratiempo 4 o menos: Lake menciona el nombre de Yates y no eres capaz de reprimir un gesto de sorpresa. Obtienes el Problema 10, “Lake lo sabe”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/mental.

OBTENER EL LIBRO

Lake no está interesada en vender el libro a cambio de dinero; lo que quiere es una manera de contactar con Tsathoggua. Si Oakley menciona la niebla roja o cualquier cosa relacionada con Drummer, despierta la curiosidad de Lake. Es posible que:

- Sugiera que está dispuesta a vender el libro a Alvin Yates si Oakley le trae a Drummer: “*Creo que el joven señor Yates ha descubierto a alguien con un talento especial. Me gustaría conocer a este prodigio. Ya he terminado mi estudio del libro, así que estoy*

dispuesta a vendérselo a Yates si tú me presentas a este... atavismo, este superviviente de unos tiempos más puros”.

- Ordene a Haskins, su guardaespaldas, que siga a Oakley.
- Ordene a Haskins, su guardaespaldas, que investigue de dónde proviene ese repentino y urgente interés por *Prácticas del culto misterioso a Mitra*.

Pasa a *Hacer un trato* si la jugadora intenta convencer a Drummer para que se reúna con Lake a cambio del libro.

Como alternativa, pasa a *Hacia el Inframundo* si Lake intenta contactar con Drummer durante su siguiente combate de boxeo.

EL BOXEADOR

Tipo de escena: Clave

Precedentes: Un hombre herido, La cliente, El libro rojo, El perdedor

Desarrollos: Situación sin salida, Viejas heridas

Se puede localizar a Drummer de diversas maneras (**Bajos fondos**), que conducen a Oakley a la actual morada del boxeador, una pensión de mala muerte en una zona pobre de la ciudad (lo ideal es que esté cerca de los muelles). Drummer vive allí junto a dos antiguos marineros como él, James Chin y Patrick Flaherty. Solo Chin y Drummer se encuentran en casa cuando Oakley llega allí.

Si Oakley ha logrado convencer a Drummer de que se quede en la librería, el boxeador llama a James Chin, y McRory sigue a este hasta allí, lo que desencadena los sucesos de *Situación sin salida*.

HABLAR CON DRUMMER

Es evidente que Moses Drummer todavía padece las secuelas del combate de boxeo. Se mueve de una manera extraña, retorciéndose de dolor con cada paso. Se frota las sienes y la frente sin parar, y se queja de sus dolores de cabeza. También parece haberse vuelto daltónico; por ejemplo, puede pedirle a Chin que le pase “*esa manta roja*” para que su invitada tenga un lugar cómodo en el que sentarse, cuando la manta es obviamente verde.

Moses Drummer se muestra abatido y confundido por los acontecimientos de la noche anterior. No deja de disculparse una y otra vez; Oakley no puede sacarle ninguna información útil sin ofrecerle antes **Consuelo** y asegurarle que le ha perdonado cualquier afrenta. Después de eso, el hombre habla sin parar.

- Participa en combates ilegales de boxeo sin guantes para llegar a fin de mes.

- La noche anterior luchó contra un joven llamado Alvie. Drummer estaba perdiendo, pero entonces la niebla roja se expandió por su mente y escuchó una voz gritar “iN’Kai! iN’Kai!”.
- Lo siguiente que supo fue que había dejado a Alvie hecho polvo. Recuerda haber salido a trompicones del ring para llegar a los vestuarios y que Pat (Patrick Flaherty) le pidió que se detuviera. No sabe qué pasó ni dónde se encuentra Flaherty.
- Expresa patéticamente su agradecimiento por cualquier ayuda que Oakley le prestase, o se deshace en disculpas si causó problemas.
- **Evaluar sinceridad:** Drummer esconde algo sobre el combate. Un Empujón interpersonal logra que admita que el combate estaba amañado; Drummer era el favorito pero McRory, el corredor de apuestas que organiza las peleas, había ordenado a Drummer que perdiera a propósito frente a Alvie. Ese plan se fue al garete cuando Drummer perdió el control por la niebla roja.

Hablar sobre la niebla roja o su extraño comportamiento la noche anterior alarma a Drummer, sobre todo si Oakley menciona cultos de la antigüedad o las teorías de Lake sobre la conexión psíquica con fuerzas primitivas. Solo quiere que le dejen tranquilo, aunque si Oakley sugiere que Lake o Yates podrían pagarle para que cooperase (**Negociación**), la esperanza de lograr dinero suficiente como para pagar su deuda a McRory le convence para que acepte.

JAMES CHIN

Chin, marinero y camarada de Drummer, no participa en la conversación. Si Oakley le pide hablar a solas, el hombre describe los sucesos de *Viejas heridas* (página 15). En caso contrario, se limita a curar las heridas de Drummer para después excusarse alegando que va a pasarse los por los bares del barrio para ver qué pueden contarle del desaparecido Patrick Flaherty, el tercer compañero de piso.

SITUACIÓN SIN SALIDA

Tipo de escena: Reacción de antagonista

Precedente: El boxeador

Desarrollo: Hacia el Inframundo

En el momento apropiado, Leon McRory hace su aparición, ya sea en la pensión de mala muerte de Drummer o en la librería. El corredor de apuestas es un hombre

pequeño y lleno de energía, de sonrisa fácil, pese a que esta nunca llega a los ojos. Finge cordialidad, pero resulta obvio que no es más que teatro. Le acompaña un trío de matones.

Al ver a Oakley, afirma: “Solo he venido a preguntar por la salud de mi buen amigo, el gran Toro Drummer. Seguro que no le importa que tenga unas palabras con él en privado”.

Posibles opciones para Oakley:

- **Permanecer en silencio:** Se requiere un Empujón de **Bajos fondos** o **Consuelo** para convencer a McRory de que la librería no es más que otra de las desgraciadas amistades de Drummer.
- **Hablar:** Mencionar la posibilidad de una recompensa con **Negociación** logra captar la atención de McRory. El corredor de apuestas no sabe nada del mundo sobrenatural, pero ya le ha estafado bastante dinero a Alvin Yates; si Oakley le convence de que es probable que la doctora Lake ofrezca una compensación económica, deja que la librería se quede.
- **Espiar:** Un Control rápido de **Sigilo** de dificultad 3 permite a Oakley irse para después escuchar desde otra habitación de la pensión o la librería a través de las finas paredes. Si el Control falla o si Oakley no logra evitar las sospechas de McRory, comienza el Desafío *Expulsada por la fuerza*.

EXPULSADA POR LA FUERZA

Pelea

Avance 6+: Los matones de McRory intentan echarte, pero aturdes a uno de ellos con un repentino codazo a la cara. Entonces Drummer se une a la pelea, rugiendo de furia, y antes de que te des cuenta McRory y sus secuaces huyen. Obtienes la Ventaja 7, “Compañeros de pelea”.

Contratiempo 5 o menos: Los matones de McRory te agarran y te echan del edificio con un empujón que te lanza contra una pared. Obtienes el Problema 11, “McRory sabe tu nombre”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/física.

Problema extra: Problema 12, “Niebla creciente”.

Si la jugadora no puede escuchar la conversación o si Oakley es capaz de obrar un milagro e impedir que McRory hable con Drummer, el corredor de apuestas lanza un grito amenazando la vida de Flaherty mientras huye.

LA CHARLA DE MCRORY

Parafrasea o interpreta la charla que McRory le da a Drummer:

- Al principio, McRory se muestra casi conciliador. Sabe que Alvin Yates es un imbécil pretencioso y que perder contra él dañaría el orgullo masculino de cualquiera, pero eso era lo que habían pactado. Muchísima gente había apostado un dineral por la victoria de Drummer y habían acordado amañar el combate para que perdiese.
- En lugar de eso, Drummer destrozó a Yates. McRory admite que fue un auténtico espectáculo, una hermosa paliza, pero señala que también fue un error terriblemente caro. Ahora, en lugar de recibir el pago por dejarse vencer, Drummer tiene una deuda con McRory.
- Ahora bien, McRory es consciente de que Drummer no tiene dinero. Así que Drummer va a luchar de nuevo, y esta vez se enfrentará a “Bebé” Madison. Con **Bajos fondos** (o escuchando la manera exagerada en la que Drummer ha tomado aliento) se sabe que este oponente le queda bastante grande a Drummer. McRory está mandando al boxeador a una muerte segura, pero la impresionante pelea de Drummer contra Yates animará a la gente a apostar.
- Como amenaza final, McRory asegura que Patrick Flaherty, el amigo de Drummer, está “*deseando ver el combate. Está tan ansioso que ya ha ocupado su asiento*”. Se implica claramente que los hombres de McRory tienen a Flaherty y que lo asesinarán si Drummer se echa atrás.

GRITOS DE LA MENTE

Cuando McRory se marcha, Drummer se desploma sobre la cama. Si Oakley sigue allí, Drummer la provee de las clarificaciones necesarias a través de monosílabos, explicando el significado de las palabras de McRory en caso de que la jugadora no lo haya entendido. Tras unos pocos minutos, se queda en silencio mirando sus manos llenas de costras. Si están en la pensión, le pide a Oakley que se marche, señalando que necesita descansar.

Cuando Drummer se queda solo, grita en su mente.

Y Tsathoggua contesta. Desde cada rincón de la ciudad, surge un croar de ranas, mientras empieza a

caer la lluvia roja. Durante unos instantes, la visión de todos los que han estado expuestos al contagio (Oakley incluida) se cubre de un velo escarlata, como estuviesen envueltos en una densa niebla roja.

Si la jugadora no ha hablado todavía con James Chin, este contacta ahora con Oakley. “*Tú también lo has sentido. Está empeorando*”, dice. En ese momento pasa a *Viejas heridas*.

VIEJAS HERIDAS

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: El boxeador, Situación sin salida

Desarrollos: Hacer un trato, Perdiendo la cordura

James Chin es medio chino, medio neerlandés. Al igual que Moses Drummer y Patrick Flaherty, ha trabajado en varios barcos mercantes durante veinte años, aceptando cualquier empleo que pudiese encontrar. Como sus dos colegas, está pasando una mala racha y necesita dinero, pero fue lo suficientemente listo como para mantenerse alejado del circo de los horrores subterráneo de McRory.

Ha guardado un secreto durante muchos años y ahora quiere contarlo.

- Hace diez años, Drummer y él se encontraban en Marsella. Quedaron atrapados en una tormenta y se refugiaron en una cámara subterránea.
- Era un lugar muy antiguo, profundo y oscuro. Según la descripción, con **Arqueología** se puede intuir que se trataba de un sótano romano, posiblemente un mitreo, ya que estos se construían tradicionalmente bajo tierra.
- Había más gente en la cámara: personas sin hogar, mendigos y vagabundos hacinados allí para protegerse de la lluvia.
- Al dormir, todos los presentes sufrieron pesadillas y visiones. Parecía que una niebla roja se alzaba desde el suelo, adentrándose desde la calle e infiltrándose en sus cabezas. Uno de los indigentes locales dijo que era una bendición de San Sapo, pero ignora qué significaba eso. Chin cree que podría tratarse de algo como el fuego de Santelmo, las descargas eléctricas que bailan sobre los mástiles de los barcos durante las tormentas.
- También recuerda oír un espantoso burbujeo líquido en las profundidades. Era como el agua que recorre una alcantarilla, pero daba la impresión de provenir de todas partes.

- Drummer parecía especialmente afectado. Hablaba consigo mismo, murmurando sobre sacramentos y diciendo palabras en latín.
- Llegado a este punto, Chin se detiene, abrumado por los recuerdos; necesita **Consuelo** para continuar. Piensa, aunque es imposible, que Drummer estaba cambiando. Como si hubiera algo dentro de él que luchara por abrirse camino hasta el exterior.
- Un viejo pordiosero marsellés se puso al mando. Dibujó con tiza un extraño símbolo en la pared e hizo que todo el mundo lo contemplara, Drummer incluido. Era un laberinto. Chin recuerda haberse sentido perdido en la niebla roja, pero piensa que fue un sueño; solía pensar que toda aquella noche había sido fruto de una pesadilla.
- La mañana siguiente todo volvió a la normalidad, Drummer incluido. Sin embargo, el viejo mendigo estaba muerto: se había congelado durante la noche. Cuando terminó la tormenta todo el mundo abandonó el sótano. Chin recuerda preguntar a uno de los otros indigentes por el cuerpo del anciano, pero ellos le contestaron que *l'argile*, la arcilla, se haría cargo de él. Nunca entendió qué habían querido decir con eso.
- Recuerda haberse sentido exhausto la mañana siguiente. Le dolían las piernas como si hubiera caminado varios kilómetros.
- Los dos regresaron al barco y nunca hablaron sobre el incidente. Chin atribuyó todo lo extraño de aquella noche a la tormenta y trató de olvidarla.
- Ahora, vuelve a sentir la niebla roja en los extremos de su campo de visión. Está presionando sus ojos desde *dentro de su cráneo*. Piensa que Drummer es la raíz de lo que está sucediendo, pero no sabe qué hacer.

Antropología: Si le piden que describa el símbolo del laberinto, Chin se esfuerza en dibujarlo lo mejor que puede. Ahora que lo piensa, ya no está seguro de si el anciano mendigo lo dibujó en la pared del sótano o si ya estaba allí antes.

Si a la jugadora no se le ocurre, sugiere que puede ser buena idea visitar a Wyilter, la Fuente de Oakley: tiene la Habilidad **Mitos de Cthulhu** y es posible que pueda arrojar algo de luz sobre la historia de Chin.

PERDIENDO LA CORDURA

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: El libro rojo, Viejas heridas, El perdedor

Desarrollos: Cualquier escena

Cuando lo sobrenatural asoma la cabeza, Wyilter, el contacto de Oakley, es la persona a la que hay que consultar. Es obvio que el anciano está loco, pero al menos suele recibir a las visitas.

Pero no en esta ocasión.

Cuando Oakley llega a la granja de Wyilter, a las afueras de la ciudad, se encuentra el camino cerrado. A lo lejos, puede ver la destaralada casita de Wyilter, pero el portón que da acceso al camino está cerrado con llave y asegurado con cadenas. Solicita un Control rápido de **Sentir el peligro** de Dificultad 4. Si tiene éxito, Oakley descubre a Wyilter oculto en un seto cercano con una escopeta, vigilando, y adivina que no debe cruzar el umbral. Si fracasa, Wyilter emerge de su escondite y apunta a Oakley con su escopeta si la investigadora intenta escalar el portón: “*Ya es suficiente. No quiero que entre en mi propiedad, ¿no lo ve? ¡Lárguese!*”.

Se requiere un Empujón de **Consuelo** o **Inspiración** para hablar con Wyilter; en caso contrario, realiza un disparo de advertencia con la escopeta y exige a Oakley que se marche de inmediato.

LOS TEMORES DE WYILTER

Wyilter contempla a Oakley con suspicacia durante toda su conversación. El anciano es consciente de que la cazalibros ha estado expuesta a los Mitos de algún modo, aunque desconoce la extensión exacta de la corrupción. Hasta que Oakley no se libere de esta mancha, Wyilter se niega a dejarla entrar en la granja (y cruzar la línea de *pedras mágicas* que ha enterrado en todo el perímetro de su propiedad).

Emplea la conversación con Wyilter para repasar el caso hasta el momento, y para cubrir cualquier laguna en la comprensión de la jugadora sobre lo que está sucediendo. Wyilter puede aportar las siguientes pistas generales:

- Hay fuerzas primitivas que son anteriores a la humanidad. No son conceptos abstractos, ni *simplemente* dioses alienígenas. Nos permean y nos impregnan. ¡Ellas nos han fabricado! “*¡Ia! Recuerde*

lo que dice el Necronomicón: ‘Su mano os aprieta la garganta, pero ni aun así Los veis, y Su morada es una misma con el umbral que guardáis’”.

- Estas fuerzas son contagiosas: la exposición a ellas es una enfermedad que puede propagarse y Wyilter supone que Oakley está infectada. Debe haber sido un contacto tangencial, puesto que de otra forma los síntomas serían más pronunciados, pero aconseja a Oakley que tome precauciones, encontrando lo que causó la infección y quemándolo, y cauterizando la herida después. Si Oakley no tiene un arma, Wyilter le lanza una pistola descargada y una caja de munición. “La mayoría de la gente no lo va a comprender. Debe acabar con esto”. Obtiene la Ventaja 8, “La pistola de Wyilter”.
- Si Oakley le cuenta a Wyilter la historia de *Viejas heridas*, este sugiere que los mismos métodos mediante los que se convoca a los Primigenios quizás puedan usarse para alejarlos de nuevo. Una puerta que se abre también puede cerrarse. En cualquier caso, pide precaución antes de depositar demasiada fe en esos métodos: “El enemigo está dentro de nosotros. En nuestra sangre y nuestros huesos, y en nuestras mentes. Nos tiene cogidos por el cuello, ¿se da cuenta? Usted piensa que está luchando contra ellos, pero ¿cómo puede estar segura de que no los está ayudando?”. Gastar un Empujón en **Mitos de Cthulhu** en este momento proporciona la Ventaja 9, “Caminante del laberinto”.

EL PERDEDOR

Tipo de escena: Alternativa

Precedentes: La clienta, El libro rojo

Desarrollos: El libro rojo, El boxeador, Hacer un trato, Semilla informe

La familia Yates es rica. Elige una fuente de riqueza adecuada que sea común en la ciudad (acciones y banca en Nueva York, política en Washington, fábricas en Londres, entretenimiento en Los Ángeles, quizás). Cuando Oakley visita la mansión familiar Nancy está dentro, cuidando de las heridas de su hermano. Nancy ordena conducir a la librería a la planta superior de inmediato.

La habitación de Alvin está abarrotada de libros y papeles. El ojo experto de Oakley descubre obras sobre

filosofía, salud física, antropología, poesía y un gran número de volúmenes sobre ciencias ocultas de dudoso valor. Alvin yace en la cama, envuelto en vendas como una momia. El médico de la familia pasa junto a Oakley en las escaleras, negando con la cabeza sombríamente. A pesar de su diagnóstico y de que le falten una docena de dientes, Alvin sonríe con entusiasmo ante la librería y le pregunta si ha conseguido un ejemplar de *Prácticas del culto misterioso a Mitra*.

Nancy escucha la conversación entre Oakley y su hermano.

Alvin ansía hablar con Oakley sobre el libro, pero no olvides que Drummer le ha dado una paliza que lo ha destrozado físicamente. Interrumpe las intervenciones de Alvin con expectoraciones sanguinolentas, quejidos y otros recordatorios de que el joven está herido de gravedad (de hecho, con **Medicina** se pueden diagnosticar considerables sangrados internos y una conmoción cerebral; emplear **Historia oral** o **Burocracia** con el médico de la familia revela las mismas conclusiones). Le han administrado una cantidad considerable de morfina para reducir el dolor.

ALVIN Y LA DOCTORA LAKE

- Alvin siguió con devoción a la doctora Lake durante muchos años. Cree que sus teorías, que explican que la civilización humana fue un error, no tienen sentido; su verdadero interés yace en la poesía. Quiere escribir lo que denomina “ur-poemas”, composiciones poéticas escritas en la antediluviana lengua común de la humanidad. Obsequia a Oakley con un recital espontáneo de una de sus obras: “iUgh! iRarr! iUgh! iBrrr! iAck! iUh! iGrr! iGrr!”.
- La mayoría de las reuniones de Lake consistían en drogarse y contemplar dibujos de laberintos. En realidad, todo eso le aburría bastante.
- También llegó a desconfiar de la doctora Lake. Creía que tenía poco interés en enseñar a sus alumnos y que en realidad los estaba usando como sujetos de sus experimentos. Perjudicó sus nervios y lo distrajo de la poesía. Discutió con la doctora Lake y acabó cortando sus lazos con ella; admite que Nancy lo animó a ello. Si le preguntan al respecto, Nancy menciona que sospechaba que Lake estaba estafando a su crédulo hermano.

Evaluar sinceridad o **Ciencias ocultas** sugieren que Alvin no tiene mucha idea sobre los Mitos y sus peligros.

ALVIN Y DRUMMER

- Alvin participó en el combate de boxeo clandestino para reconectar con su lado primitivo. No guarda rencor a Toro Drummer: “¿Por qué? Creo que yo estaba ganando hasta que él sacó fuerzas de flaqueza. Es una figura tremendamente inspiradora para mí. Sueño con él y creo que esas experiencias oníricas son de lo que hablaba la doctora Lake al referirse a la humanidad primitiva, una fuerza más antigua y potente que nuestros conceptos de la civilización y la humanidad”. Nancy, si está presente, interviene: “¡Ese hombre te hizo muchísimo daño, Alvie! ¡Deberían encerrarle o pegarle un tiro! Es un monstruo. No te atrevas a referirte a él con tanta amabilidad, ¡es la morfina la que está hablando!”.
- Si Oakley todavía tiene que localizar a Drummer, Alvin puede darle una dirección aproximada (*El boxeador*, página 13). También menciona al amigo de Drummer, Flaherty, que acudió al combate.
- Alvin también puede guiar a la jugadora hasta Leon McRory, el organizador de estas veladas de boxeo clandestino.

ALVIN Y EL LIBRO

Alvin admite que estaba a punto de contactar con Oakley en cualquier caso pues, aunque ya no tiene relación con Lake, pretende continuar su investigación con la ayuda de ese libro. Cree que el culto a Mitra tiene sus orígenes “en Persia, Babilonia y más allá, en Mesopotamia, Ur y Mu, donde nació la humanidad”. Tenía apuntada la dirección de Oakley en un trozo de papel que guardaba en su camisa, pero se la robaron de los vestuarios tras el combate.

Ruega a Oakley que le consiga el ejemplar del libro en posesión de Lake y promete una espléndida recompensa a cambio del tomo. Quiere comprobar si el libro le puede proporcionar nuevas perspectivas sobre el tema, ahora que lo ha “inspirado” su combate con Drummer.

Si Oakley logra procurarle el libro a Alvin, pasa a *Semilla informe*.

SEMILLA INFORME

Tipo de escena: Reacción de antagonista

Precedente: El perdedor

Desarrollo: Hacia el Inframundo

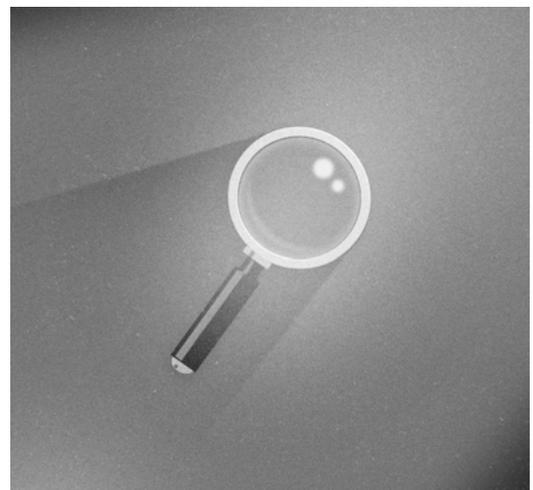
Si Oakley le consigue a Alvin Yates un ejemplar intacto de *Prácticas del culto misterico a Mitra en el Imperio Occidental*, suceden cosas muy, muy malas.

Alvin comienza a estudiar el símbolo del laberinto que aparece en el libro, con resultados desastrosos. El laberinto es un mapa, un camino para que la esencia de Tsathoggua se deslice hasta la superficie de la mente. El dios alienígena ya estaba medio despierto tras el contacto de Alvin con Drummer; ahora avanza por el laberinto para lograr manifestarse en su horrorosa forma completa.

Si Oakley se encuentra presente, tiene una oportunidad de salvar a Alvin antes de que se complete la transformación.

Mientras Alvin contempla el símbolo, comienza a cambiar. Sus ojos se inyectan en sangre. “No puedo ver. Todo es rojo. ¡Ia! ¡Camino por las cavernas de Yoth iluminadas de carmesí, y ÉL se acerca desde el oscuro N’Kai! ¡Oh, Dios mío! ¡Está en mi cabeza! ÉL... ¡Ia! ¡Ia!”. De pronto, su cráneo se dilata bajo las vendas que lo envuelven, sus huesos se rompen y cambian de forma para adoptar una parecida a un gorro cónico.

En primer lugar, hace falta un Control rápido de **Estabilidad** de Dificultad 4; si lo falla, Oakley sufre una penalización de -2 en *Quítale el libro*.



QUÍTALE EL LIBRO

Atletismo

Avance 6+: Le arrancas el libro de las manos a Alvin. Por un instante, te encuentras dentro de la niebla roja junto a él; es como si te hubieras perdido en un laberinto subterráneo, perseguida por un monstruo. Corres y descubres que has lanzado el libro contra la pared y se ha roto el trance. Alvin se desploma sobre la cama, inconsciente. Obtienes la Ventaja 9, “Caminante del laberinto”.

Pase 4-5: Le arrancas el libro de las manos a Alvin y lo lanzas contra la pared. El joven ruge con un sonido horrendo e inhumano y comienza a revolcarse. Todo se vuelve rojo cuando sus heridas se abren bajo las vendas. La cama es un mar de sangre. Unas manos fuertes te agarran y te empujan fuera, mientras los criados se apresuran al interior de la habitación. Vislumbras el aterrizado y pálido rostro de Nancy antes de que la puerta se cierre de golpe.

Contratiempo 3 o menos: ¡Demasiado tarde! La transformación se ha completado. Pasa al Desafío Semilla informe.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/física.

SEMILLA INFORME

Pelea

Avance 6+: No sabes en qué se ha convertido Alvin, pero logras matar a la criatura antes de que le haga daño a nadie. Tras un breve combate, se derrumba sobre la barandilla de la escalera y choca contra el suelo de mármol del recibidor de la planta baja. Obtienes la Ventaja 9, “Caminante del laberinto”.

Pase 4-5: Luchas contra la criatura, pero fluye como un agua ensangrentada. Logras conducirla hasta el balcón y dejas que chapotee/se choque contra el suelo de piedra, aunque no antes de que hiera a Nancy.

Contratiempo 3 o menos: Te desmayas mientras sus tentáculos se enroscan en tu garganta. Cuando te despiertas, todo el mundo se ha ido. Después descubres que los criados han huido, pero que Nancy Yates ha desaparecido. Una búsqueda posterior encuentra una grieta en el sótano, que lleva a un lecho de roca bajo la ciudad, pero ningún humano podría atravesar una abertura tan estrecha. Obtienes el Problema 13, “Perdonada”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/física.

Problema extra: Problema 14, “Garras informes”.

Si se completa la transformación, Alvin degenera en una horrenda y viscosa entidad de tentáculos negros como la tinta y órganos flotantes. Es medio semilla informe, medio ruina humana, como si la esencia de Tsathoggua que ha consumido su mente reescribiera ahora sus células. Cojea o flota hacia la puerta, atacando a Oakley, Nancy o cualquiera que se encuentre cerca.

Oakley puede huir con un Control de **Huida** de Dificultad 2; si no lo consigue o decide quedarse, tiene que luchar.

Independientemente de lo que suceda, Nancy le echa la culpa a Drummer y a la doctora Lake del estado de su hermano. Puede intentar vengarse en *Hacia el Inframundo*.

HACER UN TRATO

Tipo de escena: Clave

Precedentes: El libro rojo, El boxeador

Desarrollos: Semilla informe, Hacia el Inframundo

La doctora Lake intercambiará su copia del libro por una reunión con Drummer. Si no consigue llegar a ese trato, le ordena a su guardaespaldas, Haskins, que siga a Oakley; de este modo logra rastrear a Drummer, lo que la conduce a *Hacia el Inframundo*.

Para organizar la reunión, Oakley necesita persuadir a Drummer para que la acompañe a la casa de Lake, con **Inspiración** o **Consuelo**. Como alternativa, con **Negociación** y la promesa de una recompensa económica también se puede conseguir el mismo resultado. Drummer se muestra nervioso ante la idea de acudir a la cita; tiene otra pelea esa noche a la que no puede faltar. Si la jugadora no ha pasado por *Situación sin salida*, con **Evaluar sinceridad** se da cuenta de que hay algo más que preocupa a Drummer y con **Consuelo** puede sacarle una breve explicación de lo que está sucediendo: Leon McRory tiene cautivo al amigo del boxeador, Patrick, y lo castigará a menos que Drummer luche de nuevo esa noche.

EN CASA DE LAKE

Los nervios de Drummer van aumentando a medida que se aproximan a la casa de Lake y ruega a Oakley que se quede con él: “*No sé qué tengo que hacer, ni qué es lo que ella quiere de mí*”. La jugadora puede gastar un Empujón de **Consuelo** o prometerle a Drummer que va a protegerle. El boxeador no deja de mirar la hora, ya que no puede llegar tarde al combate de esa noche.

Lake recibe a Drummer y Oakley en el mismo salón de la anterior visita. Guía deliberadamente al boxeador para que se siente frente al cuadro con el símbolo del laberinto. Drummer evita mirarlo de manera directa; dirige la vista al suelo, a sus manos, lanza miradas de pánico a Oakley, cualquier cosa antes que precipitarse en el laberinto. Aun así, hay una tensión psíquica palpable en el aire, un brillo rojo que lo cubre todo.

Lake murmura algo: es un hechizo de atadura para contener al horror informe en el que espera que Drummer se transforme.

La presión crece: ¿qué hace Oakley? ¿Esperar? ¿Inventarse una excusa y sacar a Drummer de allí? ¿Sacar la pistola y asesinar a Lake a sangre fría? También tienes la opción de fusionar esta escena

con los elementos de ocultismo de *La niebla roja* (página 22). Si Oakley no interviene... no ocurre nada. Es evidente que Drummer está cada vez más angustiado, sujetándose la cabeza y gimiendo, pero consigue resistirse a manifestar la esencia de Tsathoggua.

Tras unos pocos minutos, Lake comienza a preguntarle a Oakley sobre el trasfondo de Drummer:

- ¿Cómo conoció a Drummer?
- ¿Qué le ha causado las heridas?
- ¿Hay algún acontecimiento extraño en el pasado de Drummer?

Con **Evaluar sinceridad** se entiende que está tanteando qué inició la conexión de Drummer con Tsathoggua en primer lugar. Lake descubre rápidamente que el dolor físico y el terror son los ingredientes que faltan.

No mantiene a Drummer esperando. Le da el libro a Oakley y sugiere que Drummer vuelva para una nueva entrevista cuando esté disponible. Su investigación ya ha avanzado lo suficiente por hoy.

A continuación, la jugadora puede llevarle el libro a Yates en *Semilla informe*, o ir al combate de boxeo final en *Hacia el Inframundo*.

HACIA EL INFRAMUNDO

Tipo de escena: Clave

Precedentes: Cualquiera

Desarrollos: La niebla roja

De dos en dos y de tres en tres, se internan en el inframundo. El club de boxeo clandestino de McRory se encuentra literalmente bajo tierra, en el sótano de una central de bombeo abandonada, cerca del río. Una densa niebla se enrosca en torno al edificio como un fantasma curioso, al que el brillo estridente de las luces rojas de emergencia ha empapado de sangre.

¿Quién está allí?

- La presencia de **Moses “Toro” Drummer** es segura. Ha venido para luchar contra “Bebé” Madison, y es una pelea que sabe que va a perder y de mala manera. Pero si no se presenta McRory le hará daño a su amigo Patrick Flaherty.
- **Flaherty** y **Chin**, los compañeros de Drummer, probablemente acudan; el primero como prisionero de McRory, y el segundo como testigo reticente de la paliza que va a llevarse su amigo.
- Si, como es probable, Lake sabe que Drummer es la fuente de la infección de Tsathoggua, la doctora está presente, acompañada de Haskins,

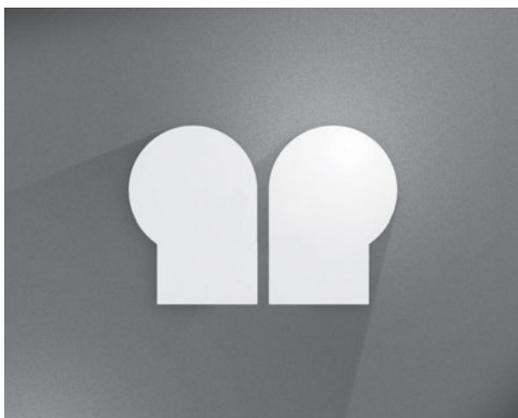
su guardaespaldas. Lleva un paquete grande y cuadrado, envuelto en papel marrón. Con **Historia del arte** o **Recogida de pruebas** se adivina que se trata del cuadro del laberinto de su casa. Haskins la sigue como una sombra protectora. El objetivo de Lake en el combate es usar el símbolo del laberinto en el momento en el que Drummer sea más vulnerable a la posesión de Tsathoggua, lo que le convertirá en un avatar del dios al que ella podrá entonces atar.

- Como alternativa, en el improbable caso de que Oakley logre evitar completamente a Lake, **Nancy Yates** toma el papel de antagonista. Culpa a Drummer de las heridas de su hermano (o de su muerte, en el caso de *Semilla informe*) y tiene la intención de someterle al mismo destino.

ACCEDER AL COMBATE

Si Oakley no tiene el Problema 11, “McRory sabe tu nombre”, o el Problema 7, “Lake te la tiene jurada”, acceder al club clandestino es fácil con **Bajos fondos**. Si tiene alguno de esos Problemas, los matones (los mismos que acompañaban a McRory en *Situación sin salida*) la escoltaran rápidamente a la salida en caso de que muestre su cara.

Dentro del oscuro sótano, la multitud se reúne en la cámara principal, formando un círculo irregular en torno al espacio abierto que actuará como *ring* de boxeo. El oponente de Drummer, “Bebé” Madison, ya se encuentra allí. Es un hombre enorme, mucho más grande y amenazador que Drummer, con cara de jamón cocido.



ESQUIVAR A LOS MATONES

Disfraz

Avance 6+: No solo te has colado, sino que has hallado a un aliado de inmediato. Obtienes la Ventaja 10, “Un amigo en tu equipo”.

Pase 4-5: Tu disfraz ha engañado a los guardias de McRory y descienes a la cámara subterránea. El olor a sangre y sudor en el aire ya resulta sofocante.

Contra tiempo 3 o menos: Consigues esquivarlos, pero te han visto. Encuentras un escondrijo en el que pasar desapercibida. Obtienes el Problema 15, “Creyente en la madriguera”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/mental. +2 si Oakley viene acompañada de Drummer.

Problema extra: Problema 16, “Sin perdón”.

McRory también está presente, anotando las apuestas sobre el resultado de la pelea. Normalmente, se esperaría la derrota de Drummer, al igual que se esperaba la de Alvin Yates en la anterior pelea, pero la última pelea del marinero ha cambiado considerablemente las probabilidades y se ha apostado bastante más por la victoria de Drummer de lo que es habitual.

Drummer cree que tiene que luchar, si no quiere que Flaherty sufra. Oakley puede intentar rescatar a Flaherty moviéndose a hurtadillas por el edificio para descubrir dónde tienen prisionero al irlandés.

ENCONTRAR A FLAHERTY

Sigilo

Avance 6+: Allí está, en esa sala de almacenamiento, atado y molido a palos. Entrás cuidadosamente y lo liberás, pero la creciente presión del aire te sugiere que quizás sea demasiado tarde. Obtienes la Ventaja 11, “Libre al fin”.

Pase 4-5: Buscas por todas partes, pero no encuentras dónde tienen prisionero a Flaherty. Debe estar en algún sitio del edificio, pero se te está acabando el tiempo.

Contratiempo 3 o menos: Los matones de McRory te descubren mientras buscas a Flaherty. Obtienes el Problema 16, “Sin perdón”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/mental.

COMIENZA EL COMBATE

Drummer se adentra en el *ring* y empieza la lucha. Ya tiene heridas y Madison se aprovecha sin piedad de esta debilidad. Propina golpe tras golpe de su puño desnudo a las heridas de Drummer. Uno de los primeros abre una brecha en la frente de Drummer, de la que surge un torrente de sangre, que torna su rostro en una máscara ensangrentada y horrible.

La niebla roja parece cercarlos. Todo el mundo la siente de alguna forma. Las ovaciones y las risas del público se desvanecen, reemplazadas por una extraña mezcla de pavor nervioso y cánticos religiosos. Todo el mundo sabe, aunque no pueden verbalizar el sentimiento, que Dios está cerca. La paliza de Madison a Drummer se convierte en un sacramento. Cada puñetazo es como el latir de un tambor invisible, que hace eco en la sangre de los espectadores.

Si Oakley ya ha sido expuesta al contagio de Tsathoggua, el efecto para ella es particularmente potente. Pasa al siguiente Desafío si la jugadora tiene el Problema “Niebla creciente”. Oakley siente que el mundo real se derrite y es reemplazado por la alucinación de que se encuentra en una caverna o túnel con una luz roja, donde algo enorme, hirsuto, vil y divino la está persiguiendo.

EL DIOS EN LA SANGRE

Estabilidad

Avance 13+: No vas a sucumbir ante los monstruos. Tu mente solo te pertenece a ti. Gracias a tu fuerza de voluntad, consigues salir a rastras de esta pesadilla. Obtienes la Ventaja 9, “Caminante del laberinto”.

Pase 6-12: Consigues resistirte a esas sensaciones que te nublan la mente, pero tu voluntad se está debilitando. Tienes que detener lo que quiera que esté sucediendo.

Contratiempo 5 o menos: La presión está quebrando tu mente. Obtienes el Problema 17, “¡TSATHOGGUA!”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/mental.

Y cuando Drummer se encuentra al límite de sus fuerzas, Lake revela el cuadro del laberinto (o Nancy Yates sostiene abierta la página del libro que muestra el mismo símbolo).

Ahora comienza *La niebla roja*.

LA NIEBLA ROJA

Tipo de escena: Conclusión

Precedentes: Hacia el Inframundo

Esto es lo que pasa si Oakley *no* interviene.

Cuando Drummer ve el símbolo del laberinto a través de la sangrienta neblina, entra en trance. Comienza a atacar salvajemente a Madison hasta hacer que el gigante caiga de rodillas. Mientras Drummer le aporrea, su carne comienza a disolverse. Madison intenta defenderse, lanzando un único y repentino directo de derecha contra un lado del cráneo de Drummer.

La cabeza de Drummer se agrieta y su forma humana se derrumba, convirtiéndose en un horror informe de huesos y músculos flotantes, similar a un toro desde ciertos ángulos, y a un sapo desde otros. Tsathoggua se alza desde el oscuro N’Kai y ahora camina bajo la luz, vestido con la carne de su siervo. La multitud grita y huye. El dios despedaza a Madison.

Si se halla presente, Lake se adelanta y formula su hechizo de atadura, obligando a aquello que solía ser Drummer a obedecerla. Haskins y ella introducen al monstruo en un coche que aguarda fuera. Con el avatar del dios bajo su control, Lake se convertirá en una sectaria de Tsathoggua infinitamente más poderosa y peligrosa.

Hay dos maneras obvias para que Oakley detenga a este horror y salve a Drummer; a una jugadora lista se le ocurrirán unas cuantas más.

Una opción es detener físicamente a Lake, lo que implica superar el obstáculo que suponen Haskins y los hombres de McRory.

DETENER A LAKE

Pelea

Penalización: -1 si tienes el Problema “McRory sabe tu nombre”.

Avance 6+: Luchas para abrirte camino entre la multitud y le arrancas a la mujer el símbolo de las manos. Cuando lo coges, puedes sentir su terrible presión en tu mente, como si intentara aplastar tu cráneo. ¡Allí! ¡Esa reja! A lo lejos fluye el agua. Empujas el símbolo a través de la reja para que se disuelva en las oscuras aguas del río. Obtienes la Ventaja 12, “Purificación”.

Pase 4-5: Forcejeas con la mujer para arrebatarle el símbolo. Por un momento, Drummer vuelve a ser él mismo. Te mira a través de la multitud y toma una decisión.

Contratiempo 3 o menos: No puedes acercarte a ella. Hay demasiada gente entre vosotras. Necesitas encontrar otro modo de evitar el desastre.

Gastar Ventajas: +2 por “Un amigo en tu equipo” o “Libre al fin”.

Problema extra: Problema 6, “Puñetazo lateral”.

Como alternativa, si Oakley tiene la Ventaja “Caminante del laberinto”, puede internarse en la niebla psíquica para guiar a Drummer fuera del laberinto, como hizo el viejo mendigo en Marsella.

LA MANIOBRA DE TESEO

Estabilidad

Avance 10+: Te sumerges en el laberinto rojo del interior de tu mente, del interior de todas las mentes. Es el sangriento inframundo del inconsciente colectivo, el monstruo que habita en todas nuestras almas. Pero mantienes la calma y guías a Drummer hasta el exterior. Oyes débilmente a una mujer gritar a lo lejos, mientras devuelves a Tsathoggua al profundo lugar del que proviene, para que duerma en la oscuridad del subconsciente. Obtienes la Ventaja 13, “Justicia kármica”.

Pase 6-9: Rompes el trance el tiempo suficiente como para liberar a Drummer del terrible control del dios. Por un momento, Drummer vuelve a ser él mismo. Te mira a través de la multitud y toma una decisión.

Contratiempo 5 o menos: Salvas a Drummer, pero te has condenado a ti misma. Si tienes la Ventaja “Un amigo en tu equipo” o “Libre al fin” puedes emplearla ahora para que sea uno de tus aliados quien sufra este destino; en caso contrario, obtienes el Problema 18, “Perdida para siempre”.

Gastar Ventajas: Cualquier Habilidad General/física.

Problema extra: Problema 17, “¡TSATHOGGUA!”.

CON UN AVANCE

Obtener un Avance en cualquiera de los dos Desafíos (o en el que inventes para ajustarte a la solución alternativa de la jugadora) tiene como resultado que Drummer escape de la influencia de Tsathoggua. Se destruye el espantoso símbolo de la doctora Lake, o del libro, si quien acude al combate es Nancy Yates; ambas opciones acaban con el crecimiento de la influencia de Tsathoggua, al menos por el momento.

CON UN PASE

Un Pase detiene a Tsathoggua, pero le cuesta la vida a Drummer. Al concederle un breve momento de respiro del control mental de dios, Drummer retrocede y deja que Madison se ponga en pie. Con furia, el otro boxeador ataca a Drummer de nuevo. Un golpe, dos, tres, cuatro, y Drummer cae al suelo, inconsciente. Nunca volverá a despertar, pero habrá muerto como humano y no como un secuaz de Tsathoggua.

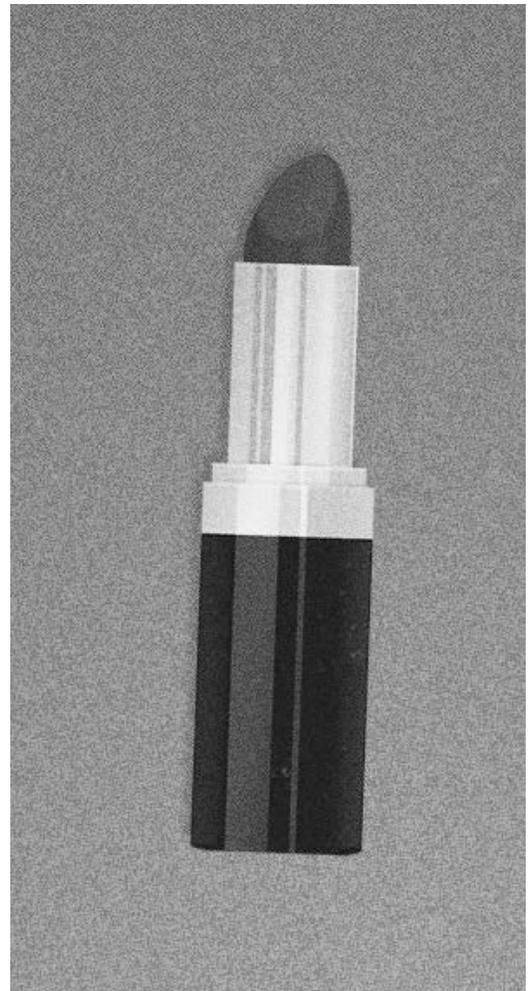
CON UN CONTRATIEMPO

Un Contratiempo aquí sería un desastre. Oakley tal vez sea capaz de detener a Tsathoggua, pero a costa de su propia vida, su cordura o su libertad. En el mejor de los casos, otra persona (“Un amigo en tu equipo” o “Libre al fin”) interviene para salvar a Oakley en el último momento.

SECUELAS

Si Lake sobrevive, continúa su investigación sobre el culto a Tsathoggua. Tal vez no sea capaz de lograr la comunión con el dios a través de Drummer, pero ahora sabe que va por buen camino. Leon McRory también puede convertirse en un antagonista recurrente sin relación con los Mitos.

Otros supervivientes pueden ser clientes potenciales de Oakley (cualquiera de los Yates), o aliados a los que recurrir cuando haga falta (Drummer, Chin, Flaherty).



REACCIONES DE ANTAGONISTA

Desencadenante	Reacción	Contratiempo	Pase	Avance	Problema extra
Oakley sale de casa de Lake.	Haskins la sigue. <i>Sigilo</i>	2 o menos: Haskins descubre todo lo que su jefa necesita saber. Obtienes el Problema 10, "Lake lo sabe".	3-4: Haskins descubre lo de Drummer.	5+: Oakley consigue eludir a sus perseguidores.	Ninguno.
McRory decide que Oakley es una amenaza (la jugadora tiene el Problema 11, "McRory sabe tu nombre").	Los matones le dan una paliza a Oakley. <i>Pelea</i>	2 o menos: Oakley recibe una paliza brutal. Obtienes el Problema 6, "Puñetazo lateral".	3-4: Oakley escapa de sus atacantes.	5+: Oakley derrota a los matones.	Obtienes el Problema 16, "Sin perdón".
Oakley hace una Pausa después de <i>Situación sin salida</i> .	Llegó la hora del combate	Drummer se dirige al club de boxeo y <i>Hacia el Inframundo</i> .			

La niebla roja: Cartas de Problema

PROBLEMA 1

Los libros no pagan las facturas

Continuidad

Te has retrasado (de nuevo) en el pago del alquiler y hace semanas que no olfateas un buen libro. No puedes depender de que a Wyilter le dé por comprar libros compulsivamente ni esperar que Helena Rogers te invite a comer todos los días. Necesitas dinero y pronto.



PROBLEMA 2

Una extraña fascinación

Continuidad

Puedes intuir hasta cierto punto las relaciones ocultas entre sucesos aparentemente inconexos. En cada libro hay detalles que implican la existencia de fuerzas cósmicas invisibles que moldean el destino de la humanidad como la luna afecta a las mareas. Te sientes impulsada a investigar estos extraños sucesos, a seguir adelante aun sabiendo que no te espera más que el horror.



PROBLEMA 3

Vagabundos y descarriados

Continuidad

Sientes debilidad por los marginados y los desposeídos. Los libros viejos son más que tu medio de vida. Los coleccionas, igual que una solterona colecciona gatos (también tienes muchísimos gatos). Hay libros en tus estanterías que nadie va a querer nunca, pero te sientes responsable de darles un hogar. Lo mismo te pasa con las personas.



PROBLEMA 4

Pesadillas

Continuidad

Llevas años sufriendo espantosos terrores nocturnos. Ya apenas duermes, y prefieres pasar la noche leyendo. Todo lo que te recuerda a tus pesadillas te intriga.



PROBLEMA 5

Ojo morado

El boxeador te ha puesto un ojo morado y tienes un aspecto espantoso.

La siguiente vez que uses Adulación, Inspiración o Consuelo, tendrás que gastar un Empujón extra. Después puedes deshacerte de esta carta. También puedes descartarla si haces una Pausa para arreglarte un poco.



PROBLEMA 6

Puñetazo lateral

Ay. No crees que te haya causado un daño permanente, pero ahora mismo sientes cada una de tus costillas. El hombre te ha dado un buen puñetazo.

Sufres una penalización de -2 en el siguiente Control General/físico, y después te deshaces de esta carta.



PROBLEMA 7

Lake te la tiene jurada

No puedes emplear Empujones interpersonales durante las interacciones con Lake. Deshazte de esta carta si logras obtener el favor de Lake.



PROBLEMA 8

Mordedura de mono

Al colarte en la casa de Lake, derribaste sin querer una jaula, liberando a un pequeño pero malévolo mono. Te ha dado un mordisco en la mano y ahora hay un mono suelto que ha probado tu sangre y le ha cogido gusto.

Sufres una penalización de -1 en todas las tiradas Generales/manuales hasta que hagas una Pausa para tratarte la herida.



PROBLEMA 9

Devastada por las pesadillas

Connoción por Mitos

Te despiertas gritando, convencida de que hay algo abriéndose camino en tu cerebro. Se contrarresta con una Pausa para sentarte sola, mirarte en el espejo, y palparte la frente hasta que te convences de que tu cabeza no es una especie de cascarón de huevo, que algo intenta romper desde dentro para poder nacer.

Si todavía conservas esta carta al final de la aventura y además tienes el Problema 4, "Pesadillas", te vuelves loca.



PROBLEMA 10

Lake lo sabe

Sospechas que la doctora Lake sabe quién te ha contratado.

Sufres una penalización de -1 en el siguiente Desafío General que involucre a Alvin o Nancy Yates, y después te deshaces de esta carta.

PROBLEMA 11

McRory sabe tu nombre

El corredor de apuestas ilegales Leon McRory se ha quedado con tu nombre y tu cara. Deberás tener cuidado en el futuro.

PROBLEMA 12

Niebla creciente

Las nieblas rojas te están cercando. Puedes sentir algo terrible dentro de tu mente, de tu cráneo, como si el cerebro se estuviera pudriendo en su interior.

En los Controles de Estabilidad, sufres una penalización igual al número de cartas de Problemas de Conmoción por Mitos que tengas en la mano; ten en cuenta que esta carta no cuenta como Problema de Conmoción por Mitos.

PROBLEMA 13

Perdonada

Conmoción por Mitos 

La criatura podría haberte matado, pero te ha dejado vivir. ¿Por qué? ¿Acaso sobrevive algo de Alvin Yates en esa horrorosa abominación? ¿O tenía otros motivos para dejarte con vida? ¿Hay algún destino funesto que debas cumplir?

PROBLEMA 14

Garras informes

Conmoción por Mitos 

Has sido víctima de un ataque del monstruo, que te ha golpeado salvajemente con sus retorcidas extremidades.

Sufres una penalización de -1 en todas las tiradas Generales/físicas hasta que hagas una Pausa para tratarte las heridas.

PROBLEMA 15

Creyente en la madriguera

Te has quedado atrapada en un escondrijo.

Estarás a salvo mientras permanezcas aquí, pero tienes que descartar una Ventaja o gastar un Empujón para continuar.

PROBLEMA 16

Sin perdón

Continuidad

Te has ganado la enemistad de Leon McRory, corredor de apuestas ilegales e individuo particularmente desagradable. Contrarréstala haciendo que McRory te deba un favor.

PROBLEMA 17

¡TSATHOGGUA!

Continuidad

Conmoción por Mitos 

Algo que debía permanecer enterrado en lo más hondo ha despertado y se ha arrastrado hasta las regiones mentales de tu consciencia. Ahora te persiguen visiones periféricas de un horror con la forma de un gigantesco sapo. Ahora eres un vector de contagio, como Moses Drummer.

PROBLEMA 18

Perdida para siempre

Continuidad

Conmoción por Mitos 

Tu mente ha quedado atrapada en el laberinto de Tsathoggua.

Si todavía tienes esta carta al final de la aventura, habrás quedado condenada a una vida en la que tu mente vagará para siempre en servicio al dios alienígena.

La niebla roja: Cartas de Ventaja

VENTAJA 1

Buena samaritana

Has ayudado a Moses Drummer cuando lo necesitaba y te sientes muy bien al respecto.

Deshazte de esta carta para obtener un Avance automático en un Control de Calma y un Empujón.



VENTAJA 2

Por su insano olor los conoceréis

Has sentido la presencia de enemigos en tus sueños.

Deshazte de esta carta para obtener un Empujón de cualquier tipo o un dado extra en cualquier Control.



VENTAJA 3

Dinero en el bolsillo

Nancy te ha pagado parte de tus honorarios por adelantado. Dispones de dinero en efectivo que puedes usar para los gastos de la investigación.

Si conservas esta carta en la mano al final de la aventura, deshazte de ella para contrarrestar el Problema 3, "Los libros no pagan las facturas".



VENTAJA 4

Lake se acuerda de ti

La doctora Lake te debe un favor por encontrarle el libro. Ha llegado la hora de reclamárselo. Deshazte de esta carta para obtener un Empujón interpersonal gratis cuando hables con la doctora Lake.



VENTAJA 5

Una casa vacía

Sabes que la casa de Lake está desierta de momento, lo que te da la oportunidad de actuar.

Ganas una bonificación de +1 en todos los Controles Generales/manuales o Generales/físicos que tengan lugar en la casa.



VENTAJA 6

No me engañas

Te haces una idea de cómo opera la doctora Lake y crees que puedes ir un paso por delante de ella.

Mientras tengas esta carta en la mano, ganas una bonificación de +1 en los Controles Generales/mentales que involucren a Lake. También puedes deshacerte de esta carta para ganar un Empujón interpersonal al hablar con Lake.



VENTAJA 7

Compañeros de pelea

Moses y tú tenéis ahora una amistad forjada en el fragor de la batalla.

Ganas una bonificación de +1 en todos los Controles de Pelea cuando Drummer esté presente.



VENTAJA 8

La pistola de Wyilter

El viejo Wyilter piensa que esto solo se arreglará con la muerte de alguien. Está loco y desde luego no vas a asesinar a nadie, pero aun así... conservas la pistola en el bolsillo.

Deshazte de esta carta para obtener un Avance automático en un Control de Pelea y un Empujón.



VENTAJA 9

Caminante del laberinto

Has atravesado el laberinto psíquico en el que aguarda un horror primigenio y has escapado.

Deshazte de esta carta para contrarrestar cualquier Conmoción por Mitos.



VENTAJA 10

Un amigo en tu equipo

Ves a un aliado entre la multitud. Elige entre alguna de tus fuentes que pueda encontrarse presente y James Chin, el amigo de Drummer.

La ayuda de tu compañero te proporciona una bonificación de +2 en los Desafíos Generales/ físicos que tengan lugar en el edificio donde se celebra el combate de boxeo.



VENTAJA 11

Libre al fin

Has liberado al amigo de Drummer, Patrick Flaherty.



VENTAJA 12

Purificación

Las oscuras aguas y el olvido no parecen tan malos en comparación con las cosas que has visto.

Deshazte de una carta de Conmoción por Mitos.



VENTAJA 13

Justicia kármica

La consciencia de la doctora Angela Lake se ha perdido entre las nieblas rojas. Ahora es un cascarón vacío. Mejor ella que tú.

Deshazte de una carta de Conmoción por Mitos.





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.

SOURCES



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 libreras 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".