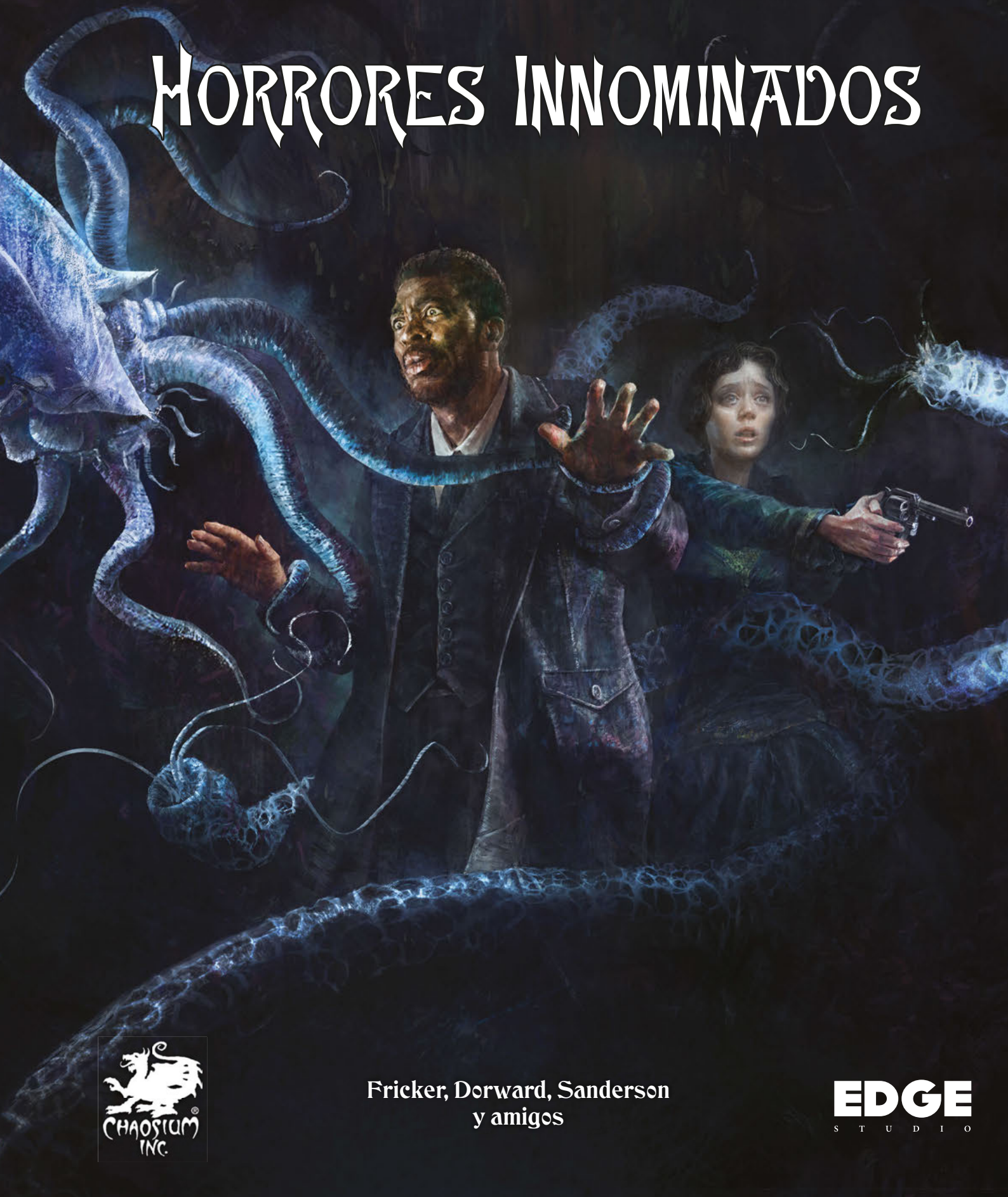


La llamada de
CTHULHU™

HORRORES INNOMINADOS



Fricker, Dorward, Sanderson
y amigos

EDGE
S T U D I O



HORRORES INNOMINADOS

SEIS MOTIVOS PARA TEMER A LO DESCONOCIDO

Autores: «Un mensaje del arte» y «Un deseo sempiterno» por Matthew Sanderson,
«Y algunas cayeron en pedregales» y «El hijo de la Luna» por Paul Fricker,
«Perspectiva desoladora» y «El espacio entremedio» por Scott Dorward.

Edición: Scott Dorward y Paul Fricker

Desarrollo, edición y dirección artística: Mike Mason

Maquetación y diseño: Adam Szelązek y Nicholas Nacario

Ilustración de portada: Lin Hsiang

Ilustraciones interiores: Caleb Cleveland, Irene Cano, Celyn Davies,
Emanuele Desiati, Nicolas Grey, Pat Loboyko, y Lee Simpson

Cartografía: Matt Ryan

Director de Marketing: Brian Holland

Director creativo de *Call of Cthulhu*: Mike Mason

Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Versión española de Edge Studio

Traducción: Carmen Romero Lorenzo
y Alfred Moragas Segura

Corrección: Mariel Carmona Varo

Localización: Mai R. C.

Revisión: Sonia Gallardo

Responsables de la publicación: Curro Marín y Luis E. Sánchez

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Agradecimientos especiales

Gracias a los que participaron en las pruebas de juego:

Keary Birch, Kerra Bolton, Gary Bowerbank, Mark Blunden, Rafael Chandler, Nigel Clarke, Andy Cole, Mike Cowles, Steve Dempsey, IJdo Dijkstra, Steve Ellis, Edgar Fricker, Emily Fricker, Lucy Fricker, Andrew Grant, Chris Grice, Elina Gouliou, Amy Hewitt, Helen Heyward, Brenda Hingstman, Kelly Van Der Laan-Willemse, Neal Latham, Paul Lawrence, Jeffrey Lay, Tony Love, Shannon Mac, Mike Mason, Louisa McGuinness, Seana McGuinness, Andy Nicholson, Matt Nixon, Matt Nott, Randall Padilla, Tony Parry, Jim Phillips, Robin Poole, Andrew Riley, Kimberley Riley, Arun Shankar, Mark Shotter, Graham Walmsley, Paul D Watts.

Queremos agradecer especialmente al Dunwich Museum por su ayuda durante la investigación para «Un deseo sempiterno». Los autores también desean dar las gracias a Buskers Coffee Shop en Wolverton por ser su oficina extraoficial durante el desarrollo de este libro.

Créditos

Nameless Horrors © 2015-2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Horrores Innomidados © 2023 Edge Studio - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981-2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La Llamada de Cthulhu © 2023 Edge Studio. - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Ithaqua © copyright 2023 Propiedad de August Derleth. Utilizado con autorización.

Atlach-Nacha and *Tsathoggua* © copyright 2023 Propiedad de Clark Ashton Smith. Utilizado con autorización.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

Para saber más sobre *La llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red edge-studio.net

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN: 8435407629615

Código del producto: ESCTH21ES

Impresión: octubre 2023

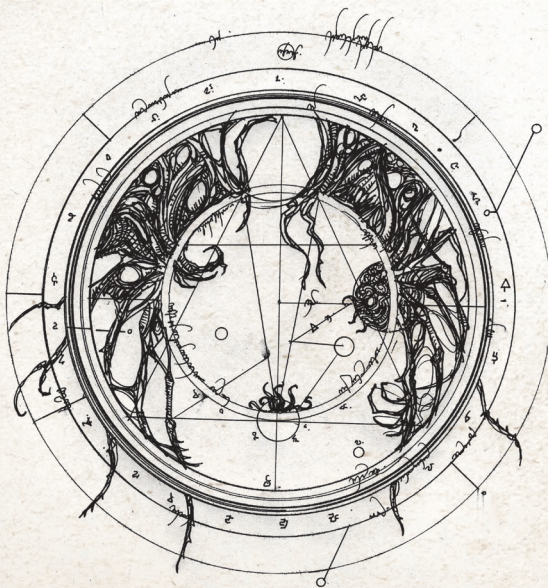


TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....6

Capítulo 1: Un deseo sempiterno9

Introducción.....	9
Trasfondo para el Guardián	10
Dramatis Personae	13
Desarrollo de los acontecimientos	20
Cronología de los acontecimientos	21
En el bosque	24
El molino	27
Aproximarse a la ciudad	29
Conclusión	41
Personajes	41

Capítulo 2: Un mensaje del arte..... 45

Introducción.....	45
Trasfondo para el Guardián	46
Semillas de inspiración	47
Dramatis Personae	48
Primer acto: La fiesta	54
Segundo acto: Las secuelas.....	68
Conclusión	73
Personajes	73

Capítulo 3: Y algunas cayeron en pedregales 77

Introducción.....	77
Trasfondo para el Guardián	77
Los investigadores	79
Escena inicial.....	84
Investigación y pistas	84
Presionar a los jugadores	86
Una ciudad llamada Stowell.....	88
Inspectores del gobierno.....	96
La casa de Hart.....	96
Dirigir el día de terror y supervivencia	98
Conclusión	101
Personajes	101

Capítulo 4: Perspectiva desoladora105

Introducción.....	105
Trasfondo para el Guardián	105
Los vecinos	109

Dramatis Personae	109
Escena inicial.....	119
Prospect	123
La casa principal	127
Mantener el ritmo.....	130
Posibles desenlaces.....	132
Conclusión	132
Personajes y monstruos	132

Capítulo 5: El hijo de la Luna137

Introducción.....	137
Empezar a jugar	138
Trasfondo para el Guardián	138
La fuerza malévola se hace con el control	140
Los poderes de Bradley.....	143
Acontecimientos recientes.....	144
Dramatis Personae	145
Escena inicial: La historia de Sarah Moore	154
Investigar	162
Posibles desenlaces.....	165
Conclusión	166
Referencias	166
Personajes	167

Capítulo 6: El espacio entremedio.....171

Introducción.....	171
Trasfondo para el Guardián	171
Dramatis Personae	174
La producción.....	182
Retiro de celebridades.....	192
Posibles desenlaces.....	198
Conclusión	199
Personajes y monstruos	199

Apéndice A: Ayudas de juego203

Apéndice B: Investigadores pregenerados216

Índice de personajes y utilidades254

Biografías de los autores.....256

- UN DESEO SEMPITERNO -

Tobias Levett,

oficial de aduanas, 35 años

FUE 40	CON 60	TAM 50	DES 50	INT 80
APA 50	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 55	PM: 12

COMBATE

Pelea 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Charlatanería 70%, Crédito 60%, Descubrir 60%, Historia 40%, Juego de manos 30%, Orientarse 30%, Persuasión 50%, Psicología 50%, Saltar 40%, Sigilo 50%, Tasación 25%.

TRASFONDO

- Descripción: Complexión media, bien vestido, pelo ensortijado.
- Rasgos: Engreído, se comporta con dignidad.

Oriundo de Suffolk, naciste en una rica familia de Bury St. Edmunds dedicada a la importación de mercancías. Nunca pensaste que tendrías que trabajar para sobrevivir, ya que otras personas lo hacían por ti. Te gustaba dedicarte a otros pasatiempos ajenos a los negocios. Como ávido aficionado a la historia, consideraste perseguir una carrera académica antes de que te arrebataran el control de tu vida.

Los impuestos de importación aumentaron para detrimento del negocio familiar. El coste de importar bienes de continente, como el tabaco, se estaba convirtiendo en un problema. Hacía falta tomar medidas. Tu padre, Jonathan, que nunca aprobó tu vocación académica, movió hilos en el gobierno local y te consiguió un trabajo de oficial de aduanas. Te contrataron para que supervisaras las operaciones en varios puertos de la costa de Suffolk.

Como era de esperar, no estabas contento con la situación en la que te encontrabas. Sin embargo, con el paso del tiempo, supiste crearte una reputación de oficial leal y erudito, y tu padre te reveló la verdadera razón por la que te había dado ese puesto. Conocía unos contrabandistas holandeses que podían traerle la mercancía a Inglaterra. Al pagarte para asegurarse de que las autoridades desviarán su atención de ciertos lugares en ciertos momentos, los desembarcos tendrían lugar, y la familia se beneficiaría tanto de los sobornos como de la evasión de impuestos. Desde entonces has aceptado estos sobornos y los beneficios familiares han remontado.



Este asunto te ha dado a probar el poder, y estás deseando obtener más. De alguna manera, eres la prueba viva de que el poder corrompe, aunque tú no lo ves como corrupción, solo son negocios.

TUS COMPAÑEROS

Elizabeth Devereux: Pertenece a una de las familias más prominentes de Anglia Oriental, que posee vastas tierras. Es ella quien ha pagado tu soborno. Te preguntas cuánto sabe (o si sabe algo) sobre la conexión entre tu familia y los contrabandistas. ¿Es una amenaza?

Marie Martindale: Esposa de un granjero local, se acercó a ti para ofrecerse a ayudar con un par de desembarcos. Te preguntas cuáles son sus motivos, ya que no parece muy interesada en el dinero que está ganando.

Theodore Maynard: Un ladronzuelo de Londres que trabaja con los contrabandistas holandeses. No lo conoces bien.

Emmanuelle Beaulieu: Marinera francesa, lleva años involucrada en el contrabando y por algún motivo parece despreciar muchísimo a los ingleses. A pesar de su mal humor, te cae bien.

Richard Garrett: Antiguo guardabosques que ahora trabaja como guardaespaldas para sobrevivir. En el fondo es un buen hombre.

- UN DESEO SEMPITERNO -

Elizabeth Devereux,

dama de sociedad, 20 años

FUE 50	CON 40	TAM 50	DES 50	INT 60
APA 70	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 50	PM: 12

COMBATE

Pelea 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Crédito 70%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 25%, Descubrir 50%, Encanto 35%, Historia 60%, Pilotar (Embarcación) 21%, Psicología 60%, Sigilo 50%.

Idiomas: Latín 25%.

TRASFONDO

- Descripción: Bella, disfrazada de bandida, cabello suelto.
- Rasgos: Elegante y segura de sí misma.

La familia Devereux posee tierras en Suffolk desde la conquista normanda. Durante tu infancia, la fortuna de tu familia compró todo lo que pudieras necesitar. Tienes una educación de primera, terrenos cerca de Saxmundham y la posibilidad de elegir a cualquier hombre que se te antoje, además de un futuro asegurado. Esta combinación te condujo a una infancia mayormente tediosa, lo que se prolongó en la vida adulta.

La fortuna te trajo todo lo que necesitabas, pero no lo que querías. Ansiabas vivir, tener aventuras y sentir emociones, pero tu familia no te dio ese capricho. Al no poder explorar el mundo de primera mano, lo hiciste a través de la academia, leyendo sobre historia y, más recientemente, interesándote por materias más esotéricas.

Por una parte, como acto de rebeldía contra tu familia y, por otra, como un intento de llenar tu vida con algo de auténtica emoción, has pagado para introducirte en el mundo del crimen organizado y entrar en contacto con unos contrabandistas de los Países Bajos. Comenzaste a patrocinar sus operaciones a cambio de un porcentaje de los beneficios, pero recientemente has empezado a ayudar en los desembarcos de los contrabandos en la costa de Suffolk. La emoción de la operación y el riesgo de ser descubierta te hacen sentirte más viva de lo que has estado en años. Pocas personas aparte de los aduaneros a los que has sobornado y los líderes de la banda de contrabandistas conocen hasta qué punto estás involucrada o tu historia. Para todos los demás solo eras una más de las que trata de ganar dinero rápidamente. Te encanta.



TUS COMPAÑEROS

Tobias Levett: Un oficial aduanero que has sobornado para asegurarte de que las autoridades no merodean por la costa de Dunwich cuando el cargamento llegue esta noche. Tras hacer algunas averiguaciones, parece que su familia dirige un negocio de importación en Bury St Edmunds. Su padre, Jonathan Levett, se ha lucrado ampliamente de los bienes que han entrado de contrabando en el país. Al aceptar tus sobornos, la familia se ha montado una curiosa operación. Puedes intercambiar esta información con las autoridades a cambio de tu libertad en caso de que te atrapen, ya que les darías un pez aún más grande.

Marie Martindale: La esposa de un granjero local que ha ayudado en los últimos desembarcos del cargamento cerca de Dunwich. Parece tener una motivación muy fuerte, algo le preocupa, ¿qué será?

Theodore Maynard: Un ladronzuelo, tus contactos te han informado de que tiene una cuantiosa deuda en Londres. Si no la paga pronto con dinero, tal vez deba hacerlo con sangre. Puedes explotar esta información en caso que sea necesario.

Emmanuelle Beaulieu: Una experimentada contrabandista francesa que parece odiar a todos los ingleses. Te mantienes alejada de ella.

Richard Garrett: Un guardabosques al que despidieron por permitir a los cazadores furtivos entrar en los terrenos de tu padre. Como había arruinado su reputación, lo contrataste para que trabajara como guardaespaldas de los contrabandistas. Es quince años mayor que tú, pero ha sido un compañero fiel desde que tienes memoria. Es uno de tus pocos amigos auténticos y jamás te traicionaría.

- UN DESEO SEMPITERNO -

Marie Martindale,

esposa de granjero, 25 años

FUE 60	CON 80	TAM 40	DES 70	INT 60
APA 50	POD 50	EDU 50	COR 50	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	SUERTE: 45	PM: 10

COMBATE

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Ciencias ocultas 25%, Crédito 40%, Equitación 40%, Escuchar 70%, Historia 25%, Intimidar 40%, Lanzar 50%, Nadar 60%, Pilotar (Embarcación) 50%, Primeros auxilios 50%, Supervivencia 30%, Tregar 60%.

TRASFONDO

- Descripción: Baja, vestida con ropas de granjera, un poco musculosa.
- Rasgos: Amable y religiosa.

Como la esposa de un granjero, estás acostumbrada al trabajo duro, pero te gusta esa vida. Tienes una granja justo a las afueras de Dunwich, un marido que te adora y un hijo estupendo, James. Hace tres meses James vino a casa diciendo que el mar se había adueñado de otro trozo del acantilado, lo que había dejado a la vista unas tumbas antiguas. El mar devora la ciudad de Dunwich poco a poco, incluso terreno en el que se han erigido iglesias. James estaba jugando en la playa cuando encontró un crucifijo de metal entre los restos que arrastraba el mar. Parece que estuvo alguna vez en un incendio antes de que lo enterraran junto al fallecido. James quería que bajaras con él y lo vieras por ti misma, pero tú pensaste que era demasiado macabro y lo animaste a quedarse en casa. Él no te escuchó. Tal vez si lo hubieras acompañado, las cosas habrían sido diferentes.

Pronto te enteraste de que cuando James regresó a la playa en busca de más tesoros, un fragmento del acantilado cedió y lo aplastó. Su columna vertebral quedó destrozada. Si lograba sobrevivir por obra de algún milagro, no volvería a caminar. Lo trajeron a casa y todo el mundo esperaba que muriese durante la noche. Tú cogiste el crucifijo que tu hijo encontró, caminaste hasta los acantilados en mitad de la noche y rezaste por él a la luz de la luna. Le dijiste a Dios que harías cualquier cosa si salvaba a tu hijo. Vagaste sin rumbo hasta quedarte dormida sobre el acantilado, arrullada por el sonido de las olas y el distante tañido de lo que pensaste que sería la campana de una iglesia. Viste una serie de cosas extrañas en tus sueños aquella noche.



Te contemplaste a ti misma ayudar a unos hombres y mujeres a descargar mercancía en la playa; una corona brillar en la oscuridad; el grito de una mujer y fuego envolviéndote; la imagen de un sacerdote encapuchado ante la puerta de la iglesia, haciéndote señas para que te acerques mientras la campana resuena una vez más.

Tu marido te encontró y te dijo que había sucedido un milagro. James se había recuperado y no tenía más que unos pequeños arañones. Era evidente que el médico se había equivocado con su diagnóstico. Sabes que la verdad es otra, y desde entonces siempre llevas el crucifijo contigo. Has identificado a algunas de las personas que desembarcaban mercancía en la visión y descubierto una operación de contrabando cerca de Dunwich. Estás convencida de que la visión es una tarea que te ha enviado Dios para que pagues la deuda contraída con el milagro. Esta noche, descubrirás qué quiere de ti.

TUS COMPAÑEROS

Tobias Levett: Un oficial de aduanas corrupto al que han sobornado. Le has convencido para que te permita ayudar con el desembarco.

Elizabeth Devereux: Un nuevo miembro de la banda de los contrabandistas. No parece el tipo de persona que acaba involucrada en estos asuntos.

Theodore Maynard: Un ladronzuelo de Londres. Esa bocaza suya va a meterlo en un lío un día de estos...

Emmanuelle Beaulieu: Una contrabandista experimentada. Te da la impresión de que le rompieron el corazón hace tiempo y que solo le quedó la ira, pero ¿qué pasó?

Richard Garrett: Un antiguo guardabosques convertido en guardaespaldas que trabaja para los contrabandistas. Un buen hombre con el corazón de oro.

- UN DESEO SEMPITERNO -

Theodore Maynard,

criminal, 27 años

FUE 50	CON 60	TAM 50	DES 80	INT 70
APA 60	POD 40	EDU 50	COR 40	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 40	PM: 8

COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Charlatanería 40%, Crédito 15%, Equitación 50%, Escuchar 60%, Intimidar 70%, Juego de manos 30%, Lanzar 40%, Nadar 50%, Pilotar (Embarcación) 40%, Sigilo 40%, Tasación 25%.

TRASFONDO

- Descripción: Alto, esbelto, pelo rizado, camisa con volantes y chaqueta larga.
- Rasgos: Un granuja atractivo y fácil de querer.

Naciste en el seno de una familia pobre que no pudo ofrecerte una educación, por lo que te aferraste a las ocupaciones disponibles. Casi siempre acababa siendo trabajo manual. Mientras alternabas entre varios oficios, encontraste empleo en los almacenes bajo los muelles de Londres, y fue allí donde empezaste a involucrarte con las bandas criminales. En tu desesperación por conseguir dinero extra, colaborabas de vez en cuando robando en los almacenes, para después vender la mercancía en el mercado negro. Gracias a eso ganabas una cantidad bastante decente, y puesto que siempre oscilabas de un trabajo a otro, no permanecías en ningún sitio el tiempo suficiente para que te pillaran. Después cometiste el error de robar a una organización criminal. Si hubieras sabido que los contrabandistas estaban usando ese almacén, jamás lo habrías tocado. Sin embargo, el soplo sobre el cargamento depositado allí era demasiado jugoso como para dejarlo pasar de largo. Gracias a su red de contactos, la banda te encontró y te dio un ultimátum.

El líder de la red de contrabando quería darte un castigo ejemplar: una muerte horripilante muy sonada aseguraría que nadie más husmease sus operaciones por miedo a que les sucediera lo mismo. Sin embargo, tu personalidad te salvó la vida. Hasta ahora, tu boca no había hecho más que crearte problemas (eres el que siempre habla cuando no se debe), pero gracias a esa agilidad mental, lograste salvar la situación. Prometiste devolver a los contrabandistas diez veces el valor de lo que habías robado. ¿Cómo? Entregándoles el botín de otra operación que sabías que desembarcaría en la costa de Suffolk en unas pocas semanas.



Hace unos pocos días, te ofrecieron la posibilidad de navegar con una banda de los Países Bajos. Los ayudarías a desembarcar el cargamento, recibirías tu pago, informarías de la ubicación del botín a los contrabandistas de Londres, y ellos ganarían una fortuna. Dinero fácil. Sin embargo, si los traicionas, perderás la cabeza. Sin presiones.

TUS COMPAÑEROS

Tobias Levett: Un oficial de aduanas al que han sobornado para asegurar que el desembarco sale adelante. Un hombre taimado en el que es mejor no confiar.

Elizabeth Devereux: Eres bastante bueno juzgando a los demás. Estás casi seguro de que es una dama de sociedad fingiendo ser contrabandista, pero todavía no la has desenmascarado. ¿Qué hace con esta gente? ¿Qué es lo que quiere?

Marie Martindale: La esposa de un granjero local, no parece el tipo de persona que acaba involucrada en una operación de contrabando, pero insiste mucho en ayudar.

Emmanuelle Beaulieu: Una contrabandista experimentada, oriunda del norte de Francia. Desprecia a los ingleses por algún motivo. Su odio es tan ardiente que a veces te asusta. Mantienes las distancias con ella en la medida que te es posible.

Richard Garrett: Un antiguo guardabosques que se ha convertido en guardaespaldas. Te da la sensación de que conoce a Devereux de antes. Definitivamente hay algún tipo de conexión entre ellos.

- UN DESEO SEMPITERNO -

Emmanuelle Beaulieu,

contrabandista, 33 años

FUE 50	CON 70	TAM 50	DES 60	INT 60
APA 40	POD 80	EDU 50	COR 80	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 65	PM: 16

COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Esquivar 70% (35/14)

HABILIDADES

Charlatanería 40%, Crédito 50%, Descubrir 50%,
Intimidar 35%, Juego de manos 30%, Orientarse 30%,
Persuasión 60%, Pilotar (Embarcación) 40%,
Psicología 30%, Sigilo 50%.

Idiomas: Inglés 40%.

TRASFONDO

- Descripción: Solía ser hermosa pero ahora tiene una apariencia fantasmal. Ojos grandes y oscuros, mejillas ligeramente hundidas. Vestida con un cómodo atuendo de marinera.
- Rasgos: Arrogante, odia Inglaterra con fervor.

Creciste en la costa norte de Francia en una pequeña comunidad de pescadores, pero te mudaste a Calais en cuanto conseguiste trabajo en una ciudad más grande. Aquí conociste a tu futuro marido, Alan. Un marino mercante. El amor floreció entre vosotros y te pidió que volvieras con él a su ciudad natal en Southampton.

Ambos compartíais el amor por el mar. Era como si hubieras encontrado a tu alma gemela. Sin embargo, estuvo claro desde el principio que el resto de la familia de Alan no te quería. Siempre ha existido cierta rivalidad entre los ingleses y los franceses, y simplemente se negaban a aceptarte por ser quien eras. Y no eran los únicos que odiaban a sus vecinos del otro lado del canal.

Una noche, Alan volvió a casa tras una paliza. Los marineros del puerto lo habían atacado. Le dijeron que si se casaba con una francesa no habría lugar allí para él. Alan no les hizo caso y, un par de semanas después de vuestra boda, le pegaron de nuevo. No sobrevivió al segundo ataque. Lo encontraron flotando en el puerto, con el cuerpo entero magullado y roto.

El dolor fue tan grande que tu corazón quedó destrozado. Aquellos matones ingleses no tenían motivos para matarlo. Todo porque se había casado con la mujer de sus sueños, que simplemente resultó ser francesa. En tu interior albergas una furia que esta noche sigue ardiendo, ocho años después.



No tenías ningún deseo de permanecer en Inglaterra, por lo que regresaste al continente. Usaste tus habilidades para introducirte en el mundo del crimen. El contrabando es muy lucrativo y, al haber crecido en una comunidad pesquera, tus habilidades como marinera eran muy valoradas. Has ganado bastante dinero y te agrada que tus actividades ayuden a debilitar a Inglaterra. Si pudieras darle un golpe más duro, lo harías. Sin embargo, tienes que conformarte con esto por el momento...

TUS COMPAÑEROS

Tobias Levett: Un oficial de aduana al que han sobornado para asegurar que el desembarco de Dunwich tenga lugar. Un traidor a los ingleses, por lo que ha se ha ganado un poco de su respeto. Pero sigue siendo un inglés.

Elizabeth Devereux: Una de las mujeres que participan en la operación. No parece tener mucha experiencia en el mar ni dedicarse al crimen. ¿Qué hace aquí? Te resulta sospechosa.

Marie Martindale: Una lugareña de Dunwich que ayuda a los contrabandistas. Parece muy religiosa, y la has visto vigilar con tesón el crucifijo que lleva atado al cuello. No parece que la motive el dinero, ¿qué hace aquí pues?

Theodore Maynard: Un ladronzuelo bocazas. Has oído que tiene deudas que pagar en Londres. Es evidente que espera que el contrabando le ayude a saldarlas.

Richard Garrett: Un antiguo guardabosques que se ha visto forzado a convertirse en criminal ante la imposibilidad de conseguir otro trabajo. Te da pena. Es un buen hombre en un mundo horrible.

- UN DESEO SEMPITERNO -

Richard Garrett,

guardabosques, 35 años

FUE 80	CON 60	TAM 70	DES 60	INT 50
APA 50	POD 50	EDU 40	COR 50	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 8	SUERTE: 40	PM: 10

COMBATE

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+BD

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Crédito 25%, Equitación 40%, Escuchar 50%,
Intimidar 60%, Lanzar 60%, Nadar 40%, Orientarse 30%,
Pilotar (Embarcación) 50%, Seguir rastros 30%,
Supervivencia 30%.

TRASFONDO

- Descripción: viste ropas cálidas apropiadas para el aire libre, barba espesa, apariencia avejentada.
- Rasgos: Justo y pragmático.

Tu padre y tu abuelo trabajaron para la familia Devereux, cuidando de sus tierras y protegiendo sus animales de presa. La familia posee terrenos en Suffolk desde la conquista normanda y, la mayor parte del tiempo, han sido buenos con la gente. Eras un adolescente que aprendía las habilidades necesarias para sustituir a tu padre como guardabosques y protector de las tierras, cuando Elizabeth Devereux nació. La has visto crecer y convertirse en una hermosa dama que un día heredaría la vasta riqueza de la familia. Habéis sido amigos desde que ella aprendió a caminar, y le has enseñado sus tierras y cómo acercarse a la naturaleza.

Tu vida era cómoda y segura, hasta que se te presentó un problema que no pudiste eludir. Pillaste cazando furtivamente a James Turner, un padre de familia local que vivía con los suyos justo en las lindes de las tierras de los Devereux, cerca de Saxmundham. Era un labriego que llevaba tiempo sin encontrar trabajo y apenas podía alimentar a su mujer y sus dos hijos. Tenía que cazar o se morirían de hambre. Hiciste la vista gorda por su familia, pero el señor de la casa entró en colera cuando lo descubrió. Se sintió traicionado y te despidió. Este incidente ha arruinado tu reputación y desde entonces te resulta casi imposible encontrar trabajo.

Hace poco, Elizabeth acudió a tu rescate. En busca de un poco de emoción, ha comenzado a trabajar con los contrabandistas en la costa de Suffolk. La excitación y el peligro la hacen sentirse viva. Te ha contratado para que ayudes en el desembarco, ya que eres uno de sus más antiguos amigos y quiere ayudarte.



También recibes una parte de los beneficios, por lo que tu vida ha mejorado considerablemente. A cambio, te encargas de que a Elizabeth no le pase nada malo.

TUS COMPAÑEROS

Tobias Levett: Un oficial de aduanas corrupto al que han sobornado para asegurarse de que el desembarco vaya bien. Quizás sea porque su lealtad está a la venta, pero hay algo en él que te produce desconfianza.

Elizabeth Devereux: La hija de tu antiguo jefe, que te ha rescatado de la pobreza. Cuidas de ella como si fuese la hermana pequeña que nunca tuviste. Le debes mucho y no dejarás que nadie le haga daño.

Marie Martindale: La esposa de un granjero local. Has oído que su hijo se recuperó milagrosamente después de un terrible accidente causado por un desprendimiento en los acantilados cerca de Dunwich. Se creyó que no iba a volver a caminar, pero se ha recuperado. Marie se ha vuelto más religiosa desde entonces. Te da la impresión de que no ha elegido ayudar a los contrabandistas, sino que es una especie de obligación.

Theodore Maynard: Un ladronzuelo que se ha unido a la operación para pagar las deudas que le aguardan en Londres. Su bocazas lo mete en líos a veces, pero más allá de eso no es más que un truhan inofensivo.

Emmanuelle Beaulieu: Experimentada contrabandista francesa que parece odiar a todos los ingleses. Hay pocos que sepan la verdad sobre la implicación de Elizabeth en la operación. Si Emmanuelle lo descubre pueden saltar chispas. La vigila atentamente.

- UN MENSAJE DEL ARTE -

Edwina Alexander,

diletante, 30 años

FUE 40	CON 50	TAM 50	DES 70	INT 50
APA 80	POD 60	EDU 60	COR 60	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 50	PM: 12

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40%,
Arte (Dibujo) 50%, Ciencias ocultas 50%,
Crédito 50%, Descubrir 45%, Encanto 70%,
Equitación 40%, Escuchar 40%, Persuasión 60%,
Psicología 30%, Sigilo 60%.

Idiomas: Francés 40%, Inglés (propia) 60%.

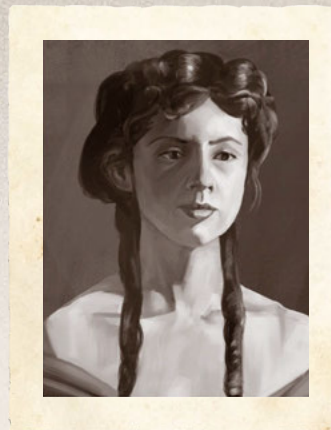
TRASFONDO

- Descripción: Pelo rizado, lleva un vestido caro y escotado que es casi escandaloso para la época.
- Rasgos: Taimada y segura de sí misma.

Te conocen de sobra en las comunidades artísticas de París y Londres. Eres una diletante inglesa que se mueve en círculos parecidos a la Orden Mística, donde las ciencias ocultas y el arte se mezclan. Hija de una familia adinerada, nunca te ha faltado de nada. Cuando expresaste tu interés en el dibujo, se contrató a los mejores artistas de Londres para instruirte. Tuviste una infancia cómoda pero aburrida. Por tanto, huiste de casa en cuanto se te presentó la oportunidad y marchaste a explorar el mundo.

Buscas respuestas, el significado de todas las cosas. Has comprendido que la religión oficial no alberga los secretos del universo, pero las ciencias ocultas prometen algunas respuestas. Has oído hablar sobre la Orden Mística y la valiosísima información que posee Péladan sobre lo oculto. Tal vez ahí puedas descubrir cómo empezó todo y de dónde viene la humanidad.

Tras visitar repetidamente la galería durante el último mes, has logrado hablar con Péladan, que te ha invitado a la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix. La fiesta se celebra en la casa de Péladan, en el centro de París, bastante cerca de la galería. Los artistas destacados del salón estarán presentes, además de los mecenas y los interesados en codearse con la élite parisina. Tienes la esperanza de encandilar a Péladan para que te permita entrar en la Orden Mística y acceder a su biblioteca ocultista que, según se rumorea, es una de las mejores de París.



TUS COMPAÑEROS

Jane Harnsworth-Wright: Marchante londinense muy reputada que suele visitar París para adquirir nuevas obras o venderlas en las galerías que posee en ambas ciudades.

Clovis Herbert: Artista de moderada reputación. Es un miembro de la escuela de arte realista. Su visión es muy adelantada para su época, pero los críticos del Salón consideran su estilo regresivo y anticuado.

Donatien Benoit: Crítico de arte que escribe regularmente para un popular periódico parisino. Se le conoce por su influencia en el mundo artístico y sus duras críticas del arte «indigno».

René Rochefort: Periodista conocido por su habilidad para oler los trapos sucios de la alta sociedad. Lo último que quieres es un escándalo que se interponga en tus planes, así que es mejor tener un ojo encima de él si te decides a llevarte sigilosamente alguno de los libros de Péladan.

Viviane Hainault: Mecenas de las artes procedente de una familia de rico linaje. Ha apoyado muchos movimientos artísticos de vanguardia durante los últimos años. Tiene el potencial de convertirse en una poderosa aliada.

- UN MENSAJE DEL ARTE -

Jane Harnsworth-Wright,

marchante de arte, 38 años

FUE 50	CON 50	TAM 40	DES 50	INT 70
APA 60	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	SUERTE: 45	PM: 12

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 45% (22/9)

HABILIDADES

Arte (dibujo) 50%, Buscar libros 60%,
Crédito 60%, Derecho 40%, Descubrir 40%,
Escuchar 40%, Historia 50%, Persuasión 40%,
Psicología 30 %, Tasación 70%.

Idiomas: Francés 50%, Inglés (propia) 80%.

TRASFONDO

- Descripción: Esbelta y de baja estatura, lleva un vestido fastuoso y joyería cara.
- Rasgos: Refinamiento propio de la alta sociedad.

Has trabajado muy duro para llegar dónde estás, y no vas a dejar que nadie te arrebatte tu mérito. Estás casada con Thomas Harnsworth-Wright, un marchante de arte de Londres, pero desde tus inicios en la profesión lo has eclipsado con tu éxito. Ahora él dirige las oficinas de Londres mientras tú viajas al continente para adquirir nuevas obras de artistas de vanguardia para exponer en Londres y París.

Péladan te ha invitado a la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix, que se celebra en su casa en el centro de París, no muy lejos de la galería que alberga la exposición. Artistas destacados del salón estarán presentes, al igual que los patrocinadores y aquellos interesados en codearse con la élite parisina. Leyendo entre líneas, te da la impresión de que Péladan espera que cierres algunos tratos con los artistas para que sus trabajos viajen a Londres, lo que llevaría más lejos sus propias ambiciones para el Salón.

Al hablar con Paul Durand-Ruel (el dueño de la galería que albergaba la exhibición del Salón), descubres que acudirá un artista en particular: Antonin Pinot, un pintor de cuya habilidad no caben dudas. Una de sus obras ha despertado gran interés durante su exposición en el salón. «El hombre y el toro» representa al minotauro acechando en su morada subterránea. De lejos parece un rectángulo negro, pero cuando miras el lienzo de cerca, empiezan a surgir los sutiles detalles. Es una obra maestra, París nunca había visto nada parecido anteriormente.



Sabes que valdrá una fortuna en el libre mercado, por lo que tu motivo principal para ir a la fiesta es adquirir la obra de Pinot, y quizás futuros trabajos que el artista pueda ofrecer antes de volverse ampliamente conocido.

TUS COMPAÑEROS

Edwina Alexander: Diletante inglesa que se mueve en círculos similares a la Orden Mística, en los que se combinan el ocultismo y el arte.

Clovis Herbert: Artista de moderada reputación y miembro de la escuela de arte realista. Su visión está muy adelantada a la época, pero los críticos del Salón consideran su estilo de preferencia regresivo y anticuado.

Donatien Benoit: Crítico de arte que escribe regularmente para un popular periódico parisino. Se le conoce por su influencia en el mundo artístico y sus duras críticas del arte «indigno».

René Rochefort: Periodista que hace reportajes sobre la alta sociedad parisina. No es un crítico como Benoit, y probablemente sea una persona mucho más simpática, quizás sepa algún cotilleo interesante sobre el salón que pueda resultarte útil.

Viviane Hainault: Mecenas de las artes procedente de una familia de rico linaje. Ha apoyado muchos movimientos artísticos de vanguardia durante los últimos años. Podría estar interesada en algunas de las obras que tienes actualmente en tu colección.

- UN MENSAJE DEL ARTE -

Cloyis Herbert,

artista, 42 años

FUE 50	CON 70	TAM 50	DES 80	INT 60
APA 40	POD 60	EDU 60	COR 60	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 50	PM: 12

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Arte (Pintura) 70%, Buscar libros 50%,
Charlatanería 40%, Crédito 40%, Ciencias ocultas 25%,
Descubrir 50%, Escuchar 40%, Historia 60%,
Mecánica 60%, Persuasión 40%, Psicología 50%.

Idiomas: Francés (propia) 60%, Inglés 21%.

TRASFONDO

- Descripción: Pelo ondulado, bigote largo con barba puntiaguda, lleva un traje oscuro y gastado.
- Rasgos: Excéntrico.

Tienes talento, nadie lo discute, pero el estilo que has elegido para manifestar tu arte causa rechazo tanto en el público como en la crítica, que favorecen a las nuevas olas artísticas emergentes en París. Por lo que a ti respecta, como miembro del movimiento realista, las obras supremas de arte son aquellas que imitan la vida hasta el más mínimo detalle. La habilidad que se requiere para replicar el mundo natural, igual que el David de Miguel Ángel, supera las salvajes y poco refinadas pinceladas de los que hoy en día se jactan de ser artistas.

Estás buscando una manera de exhibir tus obras o venderlas a una audiencia que sepa apreciarlas, lo que sería incluso mejor. Con este objetivo, has tirado de tantos favores como te ha sido posible y, a través de tu amigo Antonin Pinot, has logrado asegurarte una invitación a la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix en la casa de Péladan, que se encuentra en el centro de París, cerca de la galería que ha albergado la exposición. Acudirán artistas destacados vinculados al Salón, además de patrocinadores y aquellos interesados en codearse con la élite parisina.

No es la compañía adecuada para ti con tantos partidarios del Simbolismo. Sin embargo, tal vez acudan marchantes y, si puedes convencer a Péladan para que exhiba parte de tus obras, al fin serás capaz de hacerte un nombre. Quizás signifique que tengas que orientar tu trabajo hacia una temática esotérica, pero al menos puedes presentarla de la manera más



«realista» posible. Al parecer, eso es lo que otro de tus amigos, Pierre La Rush, ha hecho para entrar en el Salón, aunque al final no pudo exponer nada debido a su apasionado romance y posterior matrimonio. Se rumorea que él y su bella esposa acudirán a la fiesta esta noche.

TUS COMPAÑEROS

Edwina Alexander: Dilettante inglesa que se mueve en círculos similares a la Orden Mística, en los que se combinan el ocultismo y el arte.

Jane Harnsworth-Wright: Marchante londinense muy reputada que suele visitar París para adquirir nuevas obras o venderlas en las galerías que posee en ambas ciudades. ¿Se interesará por tu trabajo?

Donatien Benoit: Crítico de arte que escribe regularmente para un popular periódico parisino. Se le conoce por su influencia en el mundo artístico y sus duras críticas del arte «indigno». Por lo menos, no ha dicho nada negativo respecto a tu trabajo.

René Rochefort: Periodista que trabaja para los periódicos parisinos. Hace reportajes sobre el arte y la alta sociedad. No es un crítico como Benoit, y podría darte buena publicidad si consigues ganártelo.

Viviane Hainault: Mecenas de las artes procedente de una familia de rico linaje. Ha apoyado a muchos movimientos artísticos de vanguardia durante los últimos años. ¿Será posible convencerla para que invierta en tus creaciones artísticas?

- UN MENSAJE DEL ARTE -

Donatien Benoit,

crítico de arte, 43 años

FUE 60	CON 40	TAM 50	DES 50	INT 60
APA 50	POD 80	EDU 70	COR 80	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 60	PM: 16

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Arte (Escritura) 50%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 40%, Crédito 50%, Descubrir 45%, Escuchar 40%, Historia 30%, Intimidar 60%, Psicología 50%.

Idiomas: Francés (propia) 70%, Inglés 40%.

TRASFONDO

- Descripción: Ligero sobrepeso, pero fuerte; pelo corto, llevas un traje elegante, y un bastón de caballero.
- Rasgos: Arrogancia sin límites.

Eres un escritor con talento. Trabajas para las publicaciones más populares de la escena parisina, eres un nombre con una influencia considerable en la comunidad artística y regularmente redactas críticas de los espectáculos y salones que tienen lugar en la ciudad.

La gente adora tu trabajo, ¡como debe ser! Has sido capaz de influenciar el éxito y el fracaso de los artistas en la mayoría de iniciativas artísticas de París. Gracias a ese poder, la gente se te acerca en busca de guía para desarrollar sus propias carreras y, en algunos casos, para destruir las de aquellos que les hacen sombra. No te sorprende que te hayan invitado a la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix en la casa de Péladan en el centro de ciudad, no muy lejos de la galería que ha albergado la exposición. Los artistas destacados que han contribuido al Salón acudirán a la fiesta, al igual que los patrocinadores y aquellos interesados en condearse con la élite parisina. Sin duda, Péladan está intentando conseguir una buena reseña. Aunque algunos de los trabajos eran un poco fantasiosos, la calidad del salón era excepcional.

Sin embargo, te ha llamado la atención que entre los bastidores de un espectáculo que a todas luces ha sido un éxito, se han producido fricciones entre los miembros del salón. Quieres averiguar qué ha pasado y capitalizar la disputa de la mejor manera que se te ocurra. Donde hay una rivalidad, hay una historia, y alguien estará dispuesto a pagar para que



sea su versión la que aparezca en tu reportaje. Saca el máximo provecho a lo que cada bando tenga que ofrecer.

TUS COMPAÑEROS

Edwina Alexander: Diletante inglesa que se mueve en círculos similares a la Orden Mística, en los que se combinan el ocultismo y el arte. Al parecer, también es una dibujante *amateur*. En tu opinión, su trabajo es mediocre.

Jane Harnsworth-Wright: Marchante londinense muy reputada que suele visitar París para adquirir nuevas obras o venderlas en las galerías que posee en ambas ciudades.

Clovis Hérbert: Artista de escasa significancia. Un realista con buena técnica, pero anclado en estilos que la mayoría de críticos consideran regresivos y anticuados. Anteriormente, has reseñado su trabajo de manera neutra.

René Rochefort: Periodista con delirios de convertirse en autor. Si su trabajo valiera la pena, ya lo habrían publicado. Aunque te dedicas sobre todo a la crítica, escribes para periódicos y revistas, lo que técnicamente lo convierte en un rival. ¿Qué historia está buscando?

Viviane Hainault: Mecenas de las artes procedente de una familia de rico linaje. Ha apoyado a muchos movimientos artísticos de vanguardia durante los últimos años. El culmen de la decadencia, sigue las modas hasta que se cansa y pasa a lo siguiente. No la tienes en mucha estima.

- UN MENSAJE DEL ARTE -

René Rochefort,

periodista, 46 años

FUE 60	CON 40	TAM 50	DES 80	INT 60
APA 50	POD 70	EDU 50	COR 70	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	SUERTE: 50	PM: 14

COMBATE

Pelea 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Arte (Escritura) 60%, Buscar libros 50%,
Charlatanería 60%, Crédito 20%, Descubrir 60%,
Encanto 40%, Combatir (Pelea) 45%, Psicología 70%,
Sigilo 30%.

Idiomas: Francés (propia) 50%, Inglés 50%.

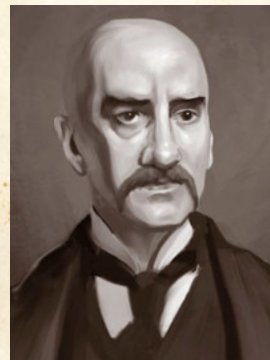
TRASFONDO

- Descripción: Se le cae el pelo, bigote puntiagudo, lleva un atuendo formal con una camisa inmaculada y una corbata recta.
- Rasgos: Centrado y observador.

Querías ser escritor, siguiendo las huellas de talentos como Guy de Maupassant, pero descubriste que introducirte en ese mercado era muy difícil y parecía reservado para los elegidos que se movían en los círculos adecuados. Sin embargo, te diste cuenta de que las palabras seguían abriéndote puertas y te convertiste en periodista a servicio de las publicaciones parisinas, escribiendo columnas sobre la alta sociedad, las artes y la actualidad de la élite cultural de la ciudad. Un cronista de primera mano de la edad de oro, la *Belle Époque*. Ahora mismo trabajas para *Le Matin*, un periódico conservador.

Has estado atento al salón de la Rose + Croix. No es un secreto que está conectado a la Orden Mística de Péladan, pero nadie sabe a qué se dedica esta institución. Los detalles de su funcionamiento interno garantizarían una historia brillante. Además, ya hay varios escritores en el salón, si a Péladan le gusta tu trabajo, podrías convencerle de que te deje contribuir en el próximo. Escritores como Maximillien Lavagne o la poetisa Aimée Prideaux (que se rumorea que es miembro de la Orden Mística) podrían echarte una mano.

Si no logras convencerles solo con tu talento, puedes negociar con ellos. Has escuchado que hay conflictos internos en el Salón. Sería una lástima que se publicara en los periódicos. Puedes asegurarte de que no suceda. A cambio, sería muy amable de su parte que incluyeran parte de tu trabajo en el próximo Salón. No sueles recurrir a tácticas tan bajas, pero quizás es la única oportunidad que tengas de dejar huella.



TUS COMPAÑEROS

Edwina Alexander: Dilettante inglesa que se mueve en círculos similares a la Orden Mística y el Salón, en los que se combinan el ocultismo y el arte. Quizás sepa algo sobre el funcionamiento interno de la Orden Mística.

Jane Harnsworth-Wright: Marchante londinense muy reputada que suele visitar París para adquirir nuevas obras o venderlas en las galerías que posee en ambas ciudades.

Clovis Herbert: Artista de escasa significancia. No parece haber logrado el impacto que necesita para que lo conozcan en la comunidad artística. Sus conexiones con los artistas del Salón podrían haberle proporcionado información sobre el supuesto conflicto.

Donatien Benoit: Afamado crítico cuya lengua, según dicen, es más afilada que una navaja de afeitar a la hora de comentar a los artistas del momento. Se mueve en círculos bastante parecidos a los tuyos, es posible que esté aquí con las mismas intenciones que tú. Será mejor que consigas la verdad antes que él.

Viviane Hainault: Mecenas de las artes procedente de una familia de rico linaje. Ha apoyado a muchos movimientos artísticos de vanguardia durante los últimos años, entre los que se incluye el Salón. Tal vez sepa qué está sucediendo entre los bastidores, pero probablemente se muestre reacia a confirmar nada, ya que podría hacer peligrar su inversión en el Salón.

- UN MENSAJE DEL ARTE -

Viviane Hainault,

mecenas, 35 años

FUE 50	CON 50	TAM 50	DES 60	INT 50
APA 60	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	SUERTE: 55	PM: 12

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 50%, Arte (Escultura) 40%, Crédito 90%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Equitación 40%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Persuasión 50%, Psicología 30%, Tasación 50%.

Idiomas: Francés (propia) 80%, Inglés 40%.

TRASFONDO

- Descripción: Bella, pelo corto, constitución media, vestida para impresionar.
- Rasgos: Autoritaria.

Procedes de una familia rico linaje y te has rodeado de las exquisiteces de la vida, pero todo eso empezó a aburrirte y buscaste algo nuevo. Has empleado tu dinero en financiar las artes para traer bellas nuevas obras al mundo. Con el tiempo, te has ido concentrando en lo más nuevo, talentos y escuelas vanguardistas que se desarrollan en la comunidad artística. Por lo tanto, cuando surgió la oportunidad de financiar el recientemente inaugurado Salón de la Rose + Croix, te lanzaste sin pensarlo. Los simbolistas eran algo nuevo, extraño y emocionante. ¿Cómo ibas a resistirte?

El Salón acaba de clausurarse y, según la prensa, se ha descrito como un éxito alabado por la crítica. Sin embargo, se rumorea que hay problemas en el paraíso. Se fragua un conflicto entre algunos de los artistas que podría generar mala publicidad. Dominique Deneriaz (música) y Justine Buisson (coreógrafa/bailarina) apenas han sido capaces de contener su desprecio mutuo mientras colaboraban en una pieza que combinaba música y danza en el escenario. ¿Qué otras fallas se esconden tras la superficie? Ya que todos van a reunirse en la fiesta de esta noche, tienes la intención de identificar los elementos problemáticos e impedir que se descontrolen.

Necesitas calmar los nervios antes de que tu inversión peligre. No es que no puedas permitirte perder el dinero que has concedido al Salón, pero quieres asegurarte de que nadie exhiba esa clase de comportamientos y encima se salga con la suya.



TUS COMPAÑEROS

Edwina Alexander: Dilettante inglesa que se mueve en círculos similares a la Orden Mística y el Salón, en los que se combinan el ocultismo y el arte. No te han informado de que haya contribuido al Salón como mecenas. ¿A qué ha venido?

Jane Harnsworth-Wright: Marchante londinense muy reputada que suele visitar París para adquirir nuevas obras o venderlas en las galerías que posee en ambas ciudades. Sería bueno que se llevara algunas piezas del Salón para ayudar a expandir su reputación a Inglaterra.

Clovis Hérbert: Artista de moderada reputación. Es un miembro de la escuela de arte realista. Su visión es muy adelantada para su época, pero los críticos del Salón consideran su estilo regresivo y anticuado.

Donatien Benoit: Crítico de arte con una afilada pluma con la que le gusta cortar a los demás. No soportas a este tipo de personas. Sin embargo, es mejor ponerle buena cara, no vaya a ser que esa navaja de afeitar que tiene por lengua se torne en tu contra cuando escriba para los periódicos. Esto podría afectar seriamente al trabajo que el Salón está realizando.

René Rochefort: Un periodista con delirios de convertirse en autor. Si su trabajo valiera la pena, ya lo habrían publicado. Hasta que no muestre su obra al mundo como un auténtico escritor, es poco más que un vulgar reportero.

- Y ALGUNAS CAYERON EN PEDREGALES -

Betty Considine,

27, camarera

FUE 55	CON 30	TAM 40	DES 60	INT 70
APA 50	POD 75	EDU 45	COR 60	PV 7
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	SUERTE:60	PM: 15

COMBATE

Pelea 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 60% (30/12)

HABILIDADES

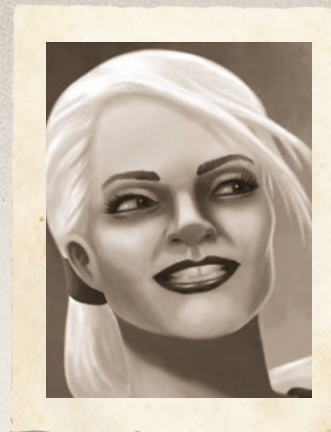
Armas de fuego (Arma corta) 40%,
Crédito 20%, Charlatanería 45%,
Ciencias ocultas 25%, Descubrir 55%, Encanto 45%,
Escuchar 40%, Naturaleza 30%, Operar maquinaria 11%,
Psicología 30%, Sigilo 40%, Trepas 50%.

Idiomas: Inglés (propia) 45%.

TRASFONDO

- Descripción: Rubia de bote aficionada al maquillaje.
- Ideología/Creencias: Firme defensora de la Ley Seca (padre alcohólico).
- Allegados: Arnold McDermott, tu amor verdadero, aunque se haya casado con la mujer equivocada.
- Lugares significativos: El restaurante Mamá Baker, donde trabajas; es como tu segundo hogar.
- Posesiones preciadas: La placa dorada en forma de estrella que te dieron en tu décimo año trabajando en el Mamá Baker. Tu mascota, la perrita Fifi (es tu «bebé»), y los 1.000 \$ que has invertido en el Banco de Fideicomisos y Ahorro de Stowell.
- Rasgos: Cotilla, entrometida.

Llevas la mayor parte del año enredada en una aventura con Arnold McDermott, un hombre casado. La semana pasada te prometió que iba a hablarle de ti a su mujer, Gladys, y a pedirle el divorcio, pero no has vuelto a escuchar nada desde entonces. Has intentado llamar a su trabajo (Arnold trabaja como secretario en el aserradero), pero al parecer no ha aparecido en toda la semana. El coche de Arnold no estaba aparcado en la entrada de su casa. ¿Se han marchado ambos de la ciudad? Todo es muy raro.



NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

NOTAS DEL JUGADOR

- Y ALGUNAS CAYERON EN PEDREGALES -

Bert Lowry,

27 años, vendedor de coches

FUE 75	CON 60	TAM 60	DES 30	INT 55
APA 45	POD 55	EDU 50	COR 55	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 8	SUERTE: 80	PM: 11

COMBATE

*Pelea 35% (17/7), daño 1D3+1D4,
o un palo grande 1D8+1D4*

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40%,
Charlatanería 65%, Contabilidad 25%, Crédito 30%,
Conducir automóvil 40%, Derecho 25%, Encanto 35%,
Mecánica 30%, Persuasión 50%, Psicología 40%.

Idiomas: Inglés (propia) 60%.

TRASFONDO

- Descripción: Causas bastante impresión con tu traje elegante y tu pelo peinado hacia atrás.
- Ideología/Creencias: Tienes la esperanza de unirte al grupo de masones local. Has oído que pueden abrirle puertas a la gente.
- Allegados: Annabelle Hearn, una encantadora joven que lava platos en el Restaurante Elmer's. Tu padre, Raymond, y tu madre, Lucile.
- Lugares significativos: La escuela de Stowell. Allí pasaste los mejores años de tu vida.
- Posesiones preciadas: Tu viejo bate de beisbol (tiene bastante polvo hoy en día).
- Rasgos: Se te conoce en la ciudad porque serías capaz de vender fuego al demonio.

Tu padre, Raymond Lowry, siempre ha sido un hombre orgulloso y trabaja en el Banco de Fideicomisos y Ahorros de Stowell. Tu madre, Lucile, te llamó hace un rato, preocupada por el estado de tu padre. Dice que se ha apoderado del salón y que dedica todo su tiempo a tocar música. Se ha rodeado del piano, el violín y «otras cosas», que no está muy claro qué son.



NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

NOTAS DEL JUGADOR

- Y ALGUNAS CAYERON EN PEDREGALES -

Fred Schenck,

27 años, barbero

FUE 60	CON 50	TAM 65	DES 55	INT 70
APA 75	POD 45	EDU 40	COR 45	PV 11
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	SUERTE: 65	PM: 9

COMBATE

Pelea 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 27% (13/5)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Peluquería) 50%, Cerrajería 31%,
Contabilidad 25%, Crédito 20%, Disfrazarse 25%,
Electricidad 40%, Encanto 45%, Juego de manos 40%,
Lanzar 50%, Sigilo 50%.

Idiomas: Inglés (propia) 40%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Grande y fuerte. Un hombre atractivo al que le gusta vestir con elegancia. Sueles llevar sombrero y fumar puros.
- **Ideología/Creencias:** Todos somos iguales en el fondo. Cortas el pelo a la gente y hablas con ellos, así que debes saberlo bien.
- **Allegados:** El señor Bingham, el director del banco local que te prestó dinero para comprar una casa. Además, da buenas propinas.
- **Lugares significativos:** La iglesia de la ciudad. No eres muy religioso, pero te gusta sentarte y disfrutar del silencio para pensar.
- **Posesiones preciadas:** El encendedor de plata de tu padre.
- **Rasgos:** Ambicioso. Un día tendrás tu propia cadena de barberías.

Al llegar al Banco de Fideicomiso y Ahorros de Stowell te anunciaron que iban a retirarte el préstamo. Puesto que no tienes el dinero, van a embargar tu casa, dejándote en la calle. Esto no está bien. El director del banco, el señor Bingham, es bien conocido por su amabilidad y por ayudar a los vecinos de la ciudad. ¿Es posible que otra persona se haya apoderado del banco?



NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Wesley Frost,

FUE 45	CON 75	TAM 60	DES 45	INT 60
APA 30	POD 55	EDU 60	COR 55	PV 13
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	SUERTE: 70	PM: 11



Tu hermana, Glenda Ferguson, vive en la ciudad con su marido, Donald, y sus hijas gemelas, Shirley and Maxine. Al llamar para invitarlos a cenar esta noche, una de las niñas (no estás seguro cuál de las dos) te coge el teléfono y declina tu invitación. Dice que tienen otros planes para esta noche y cuando le pides hablar con tu hermana, tu sobrina se ríe y te dice que vuelvas a llamar luego. Desde entonces no contestan tus llamadas, lo que no es muy habitual.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

- PERSPECTIVA DESOLADORA -

Maureen Freyn,

34 años, antigua dama de sociedad

FUE 50	CON 50	TAM 50	DES 60	INT 80
APA 70	POD 40	EDU 60	COR 40	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 20	PM: 8

COMBATE

Revólver del .38 60% (30/12), daño 1D10.

Alcance: 14 m. Ataques: 1 (3). Munición: 5.

Funcionamiento defectuoso: 100

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+BD

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 60%, Arte/Artesanía (Etiqueta) 60%, Conducir automóvil 50%, Crédito 1%, Descubrir 50%, Encanto 70%, Equitación 50%, Escuchar 40%, Nadar 40%, Naturaleza 40%, Primeros auxilios 50%, Seguir rastros 50%, Sigilo 40%, Supervivencia (Naturaleza) 40%.

Idiomas: Francés 40%, Inglés (propia) 60%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Belleza clásica, deteriorada a causa del rostro demacrado y la piel escamada. Su atuendo está desgastado, pero sigue siendo elegante.
- **Ideología/Creencias:** Anglicana no practicante, aunque conserva vestigios de fe.
- **Allegados:** Tu hija de doce años, Esther. Ella es lo que te hace seguir adelante, y tu única conexión con tu antiguo yo.
- **Lugares significativos:** El salón de baile de Prospect, en la antigua finca de la familia Hawkes, donde bailaste por primera vez con tu marido, Charles.
- **Posesiones preciadas:** El revólver del .38 que Charles usó para abandonar el mundo. Conservarlo te recuerda que elegiste vivir.
- **Rasgos:** Cuando puedes conseguir alcohol bebas más de lo aconsejable.

Eres la prueba de que ni siquiera las viejas fortunas fueron invulnerables a las penurias que siguieron al martes negro. Cuando el mercado de valores quebró, asumiste que tu familia y tú estaríais a salvo. Entonces tu marido, Charles, se suicidó, dejándote con deudas incomprensibles y se solo entonces te percataste de que nunca más estarías a salvo.

El año siguiente se desdibuja en tu memoria entre una sucesión de abogados, contables y enfermedad,



y solo encontrabas consuelo en la bebida. Tus amigos dejaron de invitarte a las fiestas, y después dejaron de devolverte las llamadas. Los abogados se quedaron con la casa y las joyas, y tras tu caída no hubo nadie para recogerte.

Ahora vives a unos 8 km de tu antigua casa, con sus suelos de mármol y jardines ornamentales. Tu nuevo hogar es una cabaña de madera construida con desperdicios, y vives entre los extraviados y los desposeídos. No es difícil comprender por qué Charles se metió el revólver en la boca, pero tú eres más fuerte de lo que él jamás soñó. Tu hija, Esther, depende de ti y de tu fortaleza, y no puedes abandonarla, no importa lo mal que se pongan las cosas. Encontrarás la manera de recuperar lo que una vez tuviste a cualquier coste.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

NOTAS DEL JUGADOR

- PERSPECTIVA DESOLADORA -

Thomas Dolan,

44 años, antiguo hombre de negocios

FUE 60	CON 40	TAM 80	DES 50	INT 70
APA 60	POD 40	EDU 50	COR 40	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 6	SUERTE: 20	PM: 8

COMBATE

Pelea 45% (22/9), daño 1D3+BD

Esquivar 45% (22/9)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Violín) 30%, Charlatanería 50%,
Contabilidad 60%, Derecho 40%, Electrónica 25%,
Intimidar 50%, Mecánica 40%, Operar maquinaria 50%,
Psicología 40%, Tregar 40%.

Idiomas: Inglés (propia) 50%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Firme y de rostro rubicundo, con el pelo denso y negro.
- **Ideología/Creencias:** Quizás el mundo no sea un lugar ni bueno ni malo, si impartimos nuestra propia justicia. A veces esto se parece bastante a la venganza.
- **Allegados:** Roscoe Molloy, un antiguo empleado que compró tus antiguas fábricas y consigue sacar beneficios donde tú fracasaste. Ahora finge que no existes.
- **Lugares significativos:** El terreno junto a la carretera donde fumas colillas de cigarros viejas, miras a los coches pasar y reflexionas sobre el pasado.
- **Posesiones preciadas:** El viejo violín de tu tío, que te gusta tocar sentado frente a la hoguera. Pone a todo el mundo de buen humor.
- **Rasgos:** No soportas a los imbéciles, y eres propenso a las explosiones de irascibilidad cuando alguien hace o dice algo estúpido.

Tu historia no es inusual en estos duros tiempos, pero has caído incluso más bajo que la mayoría. Pertenece a la segunda generación de una familia de inmigrantes irlandeses, y tuviste una infancia pobre en Boston. Con trabajo duro y olfato para los negocios, encontraste oportunidades en el sector textil y acabaste dirigiendo tu propia empresa y tus propias fábricas y plantas textiles.

Cuando el mercado de valores se quebró en 1929, tu negocio perdió todo el valor casi de inmediato. Estabas empezando a poner en orden de nuevo las cosas, cuando te golpeó una fuerte racha de mala



suerte, que culminó con una especie de enfermedad que te dejaba débil y exhausto. Era como si la competencia y los acreedores pudieran oler tu debilidad, y destrozaron tu vida en unos pocos meses. Uno de tus antiguos gerentes de planta, Roscoe Molloy, demostró poseer la perspicacia que tú habías perdido, y compró todo lo que pudo. Le ha dado la vuelta a tu antiguo negocio, pero te ha dejado al margen a pesar de que tú le diste su primera oportunidad.

Ahora eres poco más que un vagabundo. Vives en un barrio de chabolas a las afueras de tu ciudad adoptiva Crawley, Massachusetts, rodeado de muchos otros cuya suerte ha fallado, igual que la tuya. La única ventaja es que estas personas se tratan mejor los unos a los otros que ninguna de aquellas personas ricas y poderosas que creías que eran tus amigas.

Estás decidido a volver a los grandes negocios algún día y, cuando lo hagas, piensas asegurarte que ninguno de los habitantes del asentamiento vuelva a pasar hambre y frío jamás.

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.

- PERSPECTIVA DESOLADORA -

Hiram Melnick,

35 años, antiguo abogado

FUE 60	CON 50	TAM 50	DES 60	INT 80
APA 50	POD 40	EDU 70	COR 40	PV 10
BD : 0	CORP. : 0	MOV. : 9	SUERTE : 20	PM : 8

COMBATE

Revólver del .38 40% (20/8), daño 1D10.

Alcance: 14 metros. Ataques: 1 (3). Munición: 6.

Funcionamiento defectuoso: 100

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+BD

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40%,

Conducir automóvil 40%, Contabilidad 40%.

Crédito 1%, Derecho 70%, Descubrir 45%, Encanto 50%,

Intimidar 40%, Mecánica 30%, Persuasión 60%,

Psicología 50%, Tasación 40%.

Idiomas: Inglés (propia) 70%, Latín 50%.

TRASFONDO

- Descripción: Bajo, ligero y calvo, con una actitud generalmente agría.
- Ideología/Creencias: En este mundo el pez grande se come al pequeño, solo los más fuerte y despiadados prosperan.
- Allegados: Nancy Carver, tu antigua asesora legal, que también vive en las chabolas. Llevas años enamorado de ella.
- Lugares significativos: Greenleys, la lujosa casa y hacienda que solías poseer a las afueras de Crawley. Tu principal competidor, Casper Brinck, la compró cuando caíste en desgracia.
- Posesiones preciadas: Tus antiguos guantes de conducción, que te recuerdan la época en la que atravesabas el campo con tu Royce Silver Ghost.
- Rasgos: Propenso a prorrumpir amargas quejas y expresar infelicidad de manera general.

Eras el dueño del gabinete legal más próspero de Crawley. Ahora duermes bajo tu abrigo en una cama de cartones viejos. Cada noche repasas los detalles sobre cómo sucedió y cada noche sigues sin encontrarle sentido.

Claro que perdiste dinero cuando quebró el mercado de valores. Igual que todo el mundo. Y, por supuesto, el negocio disminuyó cuando las cosas se pusieron feas para muchos de tus clientes. Aun así, tendría que haber habido suficiente trabajo como para



sobrevivir. Tenías una sana competición con Casper Brinck hasta que de repente caíste enfermo.

Quando tu salud falló, empezaste a cometer errores. Diste malos consejos a los clientes. Fracasaste en pleitos que deberían haber sido pan comido. Mientras tus clientes te dejaban por Brink, las deudas se amontonaron y lo perdiste todo. Cuando el banco se quedó con tu encantadora casa, Greenleys, Brinck la compró. Cabe preguntarse si fue una manera de restregarte tu desgracia en la cara.

Ahora vives en un barrio de chabolas con docenas de otros que lo han perdido todo. El único rayo de luz es que tu antigua asistente legal, Nancy Carver, también está aquí. Las has adorado en silencio durante años; quizás sea el momento de encontrar el amor entre tanta tristeza.

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a full page of a document template. It consists of approximately 20 horizontal rows. Each row is defined by two parallel dotted lines, one above and one below a central space, creating a series of uniform gaps for writing or drawing. The lines are evenly spaced and extend across the entire width of the page. There is no text or other markings on the page.

- PERSPECTIVA DESOLADORA -

Agatha Priestly,

28 años, antigua periodista

FUE 50	CON 40	TAM 50	DES 60	INT 80
APA 50	POD 40	EDU 70	COR 40	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 20	PM: 8

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+BD

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Fotografía) 40%, Buscar libros 60%,
Cerrajería 40%, Charlatanería 60%, Ciencias
ocultas 35%, Conducir automóvil 40%,
Crédito 1%, Descubrir 50%, Encanto 40%, Escuchar 40%,
Historia 50%, Juego de manos 40%, Naturaleza 30%,
Psicología 70%, Sigilo 50%.

Idiomas: Inglés (propia) 70%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Solías ser alta y esbelta, con rasgos aguileños, pero ahora estás demacrada y ojerosa. Llevas un abrigo caro de cachemira, harapiento y deshilachado.
- **Ideología/Creencias:** La justicia es lo que define a la sociedad humana; en su ausencia, no somos más que bestias.
- **Allegados:** Tu antiguo editor en El diario de Crawley, Norman Brunswick, que te ha inculcado disciplina y rigor en tu trabajo.
- **Lugares significativos:** El huerto del que te ocupas, que aporta algunos vegetales frescos a los habitantes de las chabolas.
- **Poseciones preciadas:** Tu álbum de recortes, en el que guardas los numerosos artículos que escribiste para El Diario.
- **Rasgos:** Tenaz y cabezota, especialmente cuando se trata de descubrir la verdad.

Antes tenías un futuro. Construías a buen ritmo tu carrera como periodista y aunque trabajabas en el periódico local de Crawley, te llegaban ofertas de empleo veladas de *Boston Globe* y hasta del *New York Times*. Entonces el mundo cambió.

No tenías mucho dinero que perder con la quiebra del mercado de valores, pero fue suficiente como para robarte la seguridad financiera. Cuando os despidieron a ti y a tu marido Harold del periódico debido a los recortes del presupuesto (o al menos eso os dijeron) y después ambos caísteis gravemente



enfermos, te viste incapaz de mantener un techo sobre vuestras cabezas. Ahora vivís en un barrio chabolista a las afueras de la ciudad.

Harold y tú os conocisteis en *El Diario de Crawley*, donde ambos trabajabais como periodistas, y os enamorasteis de inmediato. Vuestras vidas profesionales y personales estaban entrelazadas y a menudo colaborabais. En tus momentos de mayor paranoia, te preguntas si vuestra caída en desgracia estuvo relacionada con las preguntas que Harold estaba haciendo sobre un misterioso prodigio de las finanzas llamado Theodore Sedgwick. Parece tener influencia en todas partes, y eso incluye *El Diario*.

Ahora Harold está muy enfermo. El doctor Coombes está atendiéndolo lo mejor que puede en el asentamiento, pero te has percatado de que tu marido está muriendo y nadie sabe qué es lo que le ocurre. Harías cualquier cosa para salvarlo y destapar la verdad sobre lo que os ha sucedido a ambos.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

- PERSPECTIVA DESOLADORA -

Nathaniel Coombes,

54 años, antiguo médico

FUE 50	CON 50	TAM 60	DES 70	INT 60
APA 50	POD 40	EDU 80	COR 40	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	SUERTE: 20	PM: 8

COMBATE

Revólver del .38 35% (17/7), daño 1D10.

Alcance: 14 metros. Ataques: 1 (3). Munición: 6,
Funcionamiento defectuoso: 100. 6 balas de reserva

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+BD

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 35%, Ciencia (Biología) 50%,
(Farmacología) 50%, Crédito 1%, Encanto 50%,
Medicina 70%, Naturaleza 40%, Primeros auxilios 70%,
Psicología 50%, Psicoanálisis 30%.

Idiomas: Inglés (propia) 80%, Latín 50%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Envejecido prematuramente y demacrado, con una barba blanca bien cuidada. Todavía llevas una bata blanca llena de manchas.
- **Ideología/Creencias:** Todos los seres humanos merecen dignidad y compasión, independientemente de la clase social.
- **Allegados:** Billy Spitzer, un niño que siempre echa una mano en el puesto médico. Su optimismo es contagioso.
- **Lugares significativos:** La chabola que has convertido en la mejor clínica médica que has sido capaz. No puedes hacer gran cosa, pero es mejor que nada.
- **Posesiones preciadas:** La estilográfica Montblanc Masterpiece que tu mujer te regaló para celebrar tu nombramiento como director del Hospital Bentham. Podrías venderla para comprar comida y medicina, pero no te ves capaz de separarte de ella.
- **Rasgos:** Modales abrasivos que ocultan una naturaleza cálida y compasiva.

No hace tanto, eras el doctor con más éxito en Crawley. Es cierto que no es una ciudad tan grande como la vecina Arkham, pero gozabas de fortuna y prestigio. Cuando te pidieron que dirigieras el Hospital Bentham, sentiste que tus planes estaban dando resultados.



Eso fue al principio de 1929. Unos cuantos meses después, el mercado de valores quebró, destruyendo tu seguridad financiera. El poco dinero que te quedaba estaba ligado al hospital, y empezaste a perderlo todo. Entonces, cuando menos podías permitírtelo, enfermaste.

Era una enfermedad extraña y no encajaba con ninguna patología que pudieras identificar. Te volviste indiferente a todos, te desmayabas a menudo y perdiste masa muscular. Entre las dificultades financieras y tu incapacidad para trabajar, acabaste sin casa, sin matrimonio, sin clínica e incluso sin amigos.

Ahora vives en un barrio de chabolas a las afueras de Crawley. Allí hay otros con historias similares a la tuya, y todos padecen de enfermedades. En realidad, eres de los más sanos del lugar. Desde que tu antiguo protegido, el doctor Cavendish del hospital, te proporciona algo de ayuda, te has convertido en lo más cercano a un médico que tiene esta gente, y ellos confían en ti. Solo desearías disponer de los recursos y la energía necesarios para darles la ayuda que necesitan, y de la pericia suficiente para identificar esta extraña enfermedad.

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

- EL HIJO DE LA LUNA -

John Vinocur,

47 años, enfermero

FUE 30	CON 40	TAM 75	DES 70	INT 60
APA 60	POD 45	EDU 85	COR 45	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	SUERTE: 50	PM: 9

COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Ciencia (Biología) 31%, (Química) 41%,
Ciencias Ocultas 35%, Conducir automóvil 40%,
Crédito 25%, Descubrir 55%, Escuchar 40%, Historia 29%,
Medicina 41%, Persuasión 60%, Primeros auxilios 80%,
Psicología 65%, Supervivencia (Naturaleza) 30%.

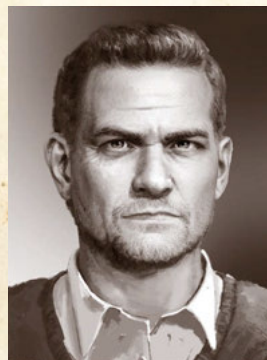
Idiomas: Francés 31%, Latín 21%.

TRASFONDO

- Descripción: Apuesto.
- Ideología/Creencias: Cree firmemente en las cartas del tarot.
- Allegados: Jules, el amor de tu vida. Si tan solo encontraras la manera de expresar tu amor. ¿Es demasiado tarde? ¿Qué te lo impide?
- Lugares significativos: Cualquier lugar en el que la naturaleza crece libre y real, allí donde hay paz y belleza.
- Posesiones preciadas: La navaja de bolsillo que tienes desde que jugabas en los bosques de niño.
- Rasgos: Soñador. Siempre tienes la cabeza llena de planes imposibles que nunca dan frutos. ¿Cuál es el último?

Has trabajado en varios servicios hospitalarios, entre los que se incluyen accidentes y urgencias. Ahora estás en el servicio de psiquiatría. Tu propia terapia te impulsó a interesarte por la salud mental, ya que estuviste recibiendo tratamiento entre 2005 y 2007. Tu terapeuta te ha ayudado de verdad a ver las cosas buenas que tienes dentro y cómo te has estado envenenando la vida a través del consumo de drogas y las autolesiones. Todavía tienes muchas cicatrices, tanto mentales como físicas.

Las físicas puedes cubrirlas fácilmente con mangas largas, excepto la de tu palma derecha. Te la hiciste durante una noche de juerga y borrachera estudiantil en el bosque. Estabas tan desbocado esa noche que no recuerdas ni cómo llegaste a casa. Entonces te juntabas con un grupo de gente alternativa, que querían parecerse a Ozzy Osbourne con su rollo de la magia negra y Satán.



Lo único a lo que das crédito es a las cartas del tarot. Tienes una baraja que te ha resultado muy efectiva últimamente. Puedes usarla a lo largo del juego. Para hacerlo, necesitas concentrarte durante una hora y realizar una lectura completa. El gasto requerido es de 4 + 1D6 puntos de magia, y se recupera 1 punto cada hora. Tras completar la lectura, puedes hacerle una pregunta de sí o no al Guardián.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentado en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Erik Wilson, contable.
- Alicia Juico, anticuaria, viuda recientemente.
- Ray West, informático.
- Melinda Moody, periodista.
- Maggi Stern, dirige una tienda dedicada al ocultismo.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL HIJO DE LA LUNA -

Erik Wilson,

43 años, contable próspero

FUE 40	CON 45	TAM 70	DES 50	INT 80
APA 20	POD 65	EDU 91	COR 65	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	SUERTE: 50	PM: 13

COMBATE

Pelear 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 45% (22/9)

HABILIDADES

Buscar libros 30%, Charlatanería 25%,
Ciencias ocultas 45%, Conducir automóvil 40%,
Contabilidad 85%, Crédito 60%, Derecho 65%,
Descubrir 35%, Electrónica 20%, Encanto 35%,
Historia 29%, Informática 35%, Juego de manos 20%,
Persuasión 30%, Primeros auxilios 40%,
Psicología 40%, Tasación 35%.

TRASFONDO

- Descripción: Con sobrepeso, desgarbado y pinta de enfermo.
- Ideología/Creencias: La ciencia tiene todas las respuestas (toda la cuestión de la materia oscura está conectada con las ciencias ocultas).
- Allegados: Tu padre (has seguido sus pasos al hacerte cargo del negocio familiar, debes lograr que se sienta orgulloso de ti).
- Posesiones preciadas: El anillo de sello de tu padre.
- Rasgos: Buen cocinero, adoras ver programas de cocina en la tele.
- Heridas y cicatrices: Te han diagnosticado cáncer.

Tu trabajo te permite un estilo de vida cómodo y la suerte te ha tratado bien hasta que ayer recibiste los resultados de manos del doctor. Desde hace unos meses tienes problemas para comer. Te han diagnosticado cáncer de estómago. Estás recibiendo medicación y de momento no padeces más que una leve incomodidad. Se supone que la medicación reduce el cáncer. En un par de meses van a abrirte en canal para echar un vistazo. Ahora mismo eres muy consciente de lo corta que es la vida.

Durante muchos años, estuviste enganchado a la droga, sobre todo a la cocaína, pero llevas nueve años limpio. Cuando recuerdas cómo era tu vida entonces, te resulta difícil creer que fueras la misma persona. Las cosas que hiciste cuando rondabas los treinta años te dejan lívido, por eso tratas de reprimir esos recuerdos con todas tus fuerzas. Como de horrible fue lo que les hiciste a las mujeres o traficantes de drogas reticentes depende de ti, pero donde quiera que pongas la línea, debes de ser consciente de que la has traspasado. Es posible que el Guardián te pregunte al respecto durante el juego: ten algo preparado.



Tienes tu propia colección de cicatrices: como la de la mano tras aquella noche en el bosque. Eras bastante salvaje en la universidad y te juntabas con la sociedad ocultista. Una noche un grupo numeroso de sus miembros se internó en el bosque y cantó bajo las estrellas. Ahora no es más que un recuerdo lejano, pero te deja un poco mareado cuando piensas en ello.

La única amiga de la universidad con la que has mantenido el contacto es Alicia. Cuando le hizo falta dinero para abrir su tienda de antigüedades, la ayudaste con un préstamo. Nunca le has pedido nada a cambio (además de que te devuelva la cantidad con intereses, por supuesto). Desgraciadamente, el marido de Alicia murió a principios de este año. Aunque bueno, en realidad nunca te cayó bien. Quizás, ahora que él ya no está, necesite un hombro sobre el que llorar.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentado en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Alicia Juico, anticuaria, viuda recientemente.
- Ray West, informático.
- Melinda Moody, periodista.
- John Vinocur, enfermero.
- Maggi Stern, dirige una tienda dedicada al ocultismo.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL HIJO DE LA LUNA -

Melinda Moody,

42 años, periodista

FUE 55	CON 50	TAM 55	DES 65	INT 45
APA 50	POD 60	EDU 73	COR 60	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	SUERTE: 70	PM: 12

COMBATE

Pelear 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 32% (16/6)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Fotografía) 55%, Buscar libros 42%, Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 45%, Crédito 20%, Disfrazarse 65%, Historia 25%, Juego de manos 30%, Psicología 30%, Sigilo 60%.

TRASFONDO

- Descripción: Regordeta y un poco desaliñada.
- Ideología/Creencias: Te has convertido al budismo, pasas gran parte de tu tiempo meditando y orando.
- Allegados: Tu abuela, era una gran mujer y tu modelo a seguir.
- Lugares significativos: El bar donde la sociedad solía reunirse en la universidad. Te persigue en sueños.
- Posesiones preciadas: Dispositivos de grabación (libreta, bolígrafo, smartphone).
- Rasgos: Hedonista, te encantan las fiestas y sabes que la vida es corta, así que, ¡a divertirse!

Llevas ocho años trabajando para el periódico local, y has cubierto todo tipo de noticias de la ciudad, pero todo es demasiado provinciano. Lo que te gustaría es dar un gran salto y trabajar para un periódico nacional, o para los medios en línea si pagan bien.

Le das gran importancia al sendero espiritual. Ahora que has abrazado el budismo, te das cuenta de lo absurdo que era el paganismo. Todos esos cristales, amuletos, círculos de piedra; ¿en qué estabas pensando? Llevas varios años siendo budista, más o menos desde que empezaste a trabajar en el periódico local, y sientes que te ha convertido en mejor persona. Antes siempre estabas sufriendo y transmitías esos sentimientos a quienes te rodeaban. Volviste loco a tu exmarido Tyrone con tus problemas con la bebida y las infidelidades, y al final te dejó. Pero todo ha cambiado ahora.

A principios de los noventa, formabas parte de una sociedad de ocultismo de la universidad. Fue una época embriagadora para ser estudiante. Todavía conservas una cicatriz en la mano de aquella noche en el bosque en la que un grupo de los miembros de la sociedad cantó y bailó alrededor de un cráneo de astado ensangrentado.



Ahora no es más que un recuerdo lejano, pero te causa cierta ansiedad pensar al respecto.

Tu especialidad eran las sesiones espiritistas. Te comunicabas con los espíritus a través de un tablero de la güija. Era genial para crear drama en la universidad. Pero en los años posteriores se volvió demasiado real. A veces escuchabas de verdad voces susurrándote cosas, haciéndote preguntas y contándote secretos (cosas que no podías saber y que resultaron ser ciertas más adelante). Llevabas años sin escuchar las voces, pero hace poco, en el último mes o así, han vuelto. Si quieres comunicarte con los espíritus tienes que describir cómo vas a hacerlo (tablero de la güija, trance, etc.) y gastar 1D10 de puntos de magia a cambio de unos pocos minutos de contacto.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentada en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Erik Wilson, contable.
- Alicia Juico, anticuaria, viuda recientemente.
- Ray West, informático.
- John Vinocur, enfermero.
- Maggi Stern, dirige una tienda dedicada al ocultismo.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL HIJO DE LA LUNA -

Alicia Juico,

44 años, anticuaria

FUE 55	CON 60	TAM 60	DES 55	INT 60
APA 25	POD 55	EDU 85	COR 55	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	SUERTE: 45	PM: 11

COMBATE

Pelear 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 27% (13/5)

HABILIDADES

Conducir automóvil 50%, Contabilidad 45%,
Crédito 40%, Descubrir 55%, Historia 35%,
Intimidar 45%, Nadar 50%, Tasación 60%.

TRASFONDO

- Descripción: Aspecto corriente, un poco desgarrada.
- Ideología/Creencias: Pagana acérrima, el cristianismo tiene mucho por lo que responder.
- Allegados: Erik Wilson, es muy inteligente y tiene un aura maravillosa, además te dejó el dinero para empezar tu negocio.
- Lugares significativos: Tumba de Gary (tu marido fallecido, que también era un miembro de la sociedad).
- Posesiones preciadas: Unos anteojos enojados que Gary te regaló por vuestro último aniversario de bodas.
- Rasgos: Tienes reputación de decir lo que piensas sin miedo.

Ha sido un año difícil para ti. En enero perdiste a tu marido, Gary. Era un apasionado del motociclismo e insistió que con la primavera a la vuelta de la esquina era el momento de sacar la moto del garaje y quitarle las telarañas de encima. No se sabe qué causó el accidente en la carretera nacional, quizás el hielo embarrado.

Te casaste con Gary en 2005, tras un breve romance. Su presencia marcó una gran diferencia en tu vida. Antes de él, siempre estabas inquieta e insatisfecha; a veces ponías en duda tu propia cordura. Solías escuchar unas voces, unas voces desagradables que querían que hicieras cosas. Pero te resististe. Te resististe, ¿verdad?

Erik Wilson es un buen amigo. Reanudaste el contacto con él hace algunos años, y te dejó el dinero para tu tienda de antigüedades. Gary, tu marido fallecido, siempre estuvo celoso de tu relación con Erik; si lo vuestro es más que una amistad o no, depende de ti.



Conociste a Erik en la universidad. Ambos pertenecíais a la sociedad de ocultismo. Menuda época estudiantil desaforada la de principios de los noventa. Todavía tienes en la mano la cicatriz fruto de aquella noche en la que un grupo numeroso de los miembros de la sociedad se internó en el bosque y cantó bajo las estrellas. No es más que un recuerdo lejano ahora, pero te deja un poco mareada cuando piensas en ello.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentada en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Erik Wilson, contable y amigo. Fue al funeral de Gary en enero.
- Ray West, informático.
- Melinda Moody, periodista.
- John Vinocur, enfermero.
- Maggi Stern, dirige una tienda dedicada al ocultismo.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL HIJO DE LA LUNA -

Maggi Stern,

41 años, directora de tienda

FUE 50	CON 65	TAM 45	DES 60	INT 70
APA 70	POD 60	EDU 74	COR 55	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 45	PM: 12

COMBATE

Pelear 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Buscar libros 30%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 65%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 45%, Crédito 50%, Descubrir 40%, Juego de manos 25%, Mecánica 39%, Persuasión 35%, Psicología 40%, Sigilo 45%, Tasación 45%.

Idiomas: Neerlandés 40%.

TRASFONDO

- Descripción: Una belleza natural, evitas los cosméticos.
- Ideología/Creencias: La realidad no es cómo creemos. Los espíritus nos rodean.
- Allegados: Bob Marley es una inspiración para ti y escuchas su música constantemente.
- Lugares importantes: El Enquiridión, tu hogar y lugar de trabajo.
- Tesoros: La Biblia familiar.
- Rasgos: Tus sentimientos son transparentes para todos.

Le dices a la gente que eres directora de una tienda cuando quieres impresionar. Antes habrías dicho simplemente la verdad: que eres dependienta de tu propia tienda y te sientes orgullosa. Tu establecimiento, Enquiridión, es un lugar pequeño en el que se venen todo tipo de libros y parafernalia asociada con la magia y el ocultismo. Te hiciste cargo de ella hace quince años y has tenido tus altibajos, pero has conseguido sobrevivir a la crisis y construir una clientela fiel. En los últimos años, has diversificado el negocio y una gran parte de él consiste en ventas en línea, pero los coleccionistas de libros siempre quieren oler y tocar las encuadernaciones de cuero.

Cuando comenzaste, te entusiasmaba todo lo relacionado con la magia y el ocultismo, aunque ese sentimiento se ha ido evaporando con los años a favor de un interés en los negocios y las inversiones. Tu madre murió en 2004 y usaste su herencia para comprar la tienda, y desde entonces ha cambiado tu actitud respecto a la vida y los negocios. Te sientes más responsable. Quizás has madurado al fin y experimentas lo que es ser una adulta.



A principios de los noventa, formabas parte de una sociedad de ocultismo de la universidad. Menuda época desaforada para ser estudiante. Todavía conservas la cicatriz en la mano de aquella noche el bosque cuando un grupo de miembros de la sociedad cantó y bailó en un ritual dedicado al dios astado. Ahora no es más que un recuerdo lejano, pero te causa un poco de ansiedad pensar al respecto.

Después de la universidad, participaste en una amplia variedad de rituales, sesiones de espiritismo y ritos mágicos. Entraste en contacto con una serie de individuos desagradables que simplemente explotaban a los que tenían a su alrededor para satisfacer sus deseos perversos y no para alcanzar altas metas espirituales, algo de lo que ahora eres consciente. Qué fue lo peor que sucedió en esas reuniones y cómo de oscuras y depravadas se volvieron depende de ti como jugador.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentada en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Erik Wilson, contable.
- Alicia Juico, anticuaria, viuda recientemente.
- Ray West, informático.
- Melinda Moody, periodista.
- John Vinocur, enfermero.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL HIJO DE LA LUNA -

Ray West,

45 años, informático

FUE 45	CON 50	TAM 70	DES 60	INT 45
APA 50	POD 60	EDU 62	COR 60	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	SUERTE: 55	PM: 12

COMBATE

Pelear 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Buscar libros 30%, Cerrajería 31%, Ciencia (Matemáticas) 31%, Ciencias ocultas 35%, Derecho 15%, Descubrir 45%, Electricidad 40%, Electrónica 21%, Informática 75%, Psicología 30%.

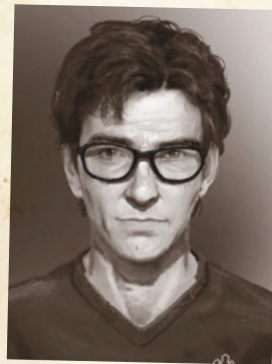
Idiomas: Latín 21%.

TRASFONDO

- Descripción: Apariencia juvenil.
- Ideología/Creencias: El dinero es poder. Sin embargo, parece que tú nunca vas a tener el suficiente.
- Allegados: Hermana (Cath), os adoptaron juntos. No os tenéis nada más que el uno al otro.
- Lugares significativos: El bar en el que solía reunirse la sociedad cuando estudiabais en la universidad, guardas muy buenos recuerdos.
- Posesiones preciadas: Tu perro. ¿De qué raza es? ¿Cómo se llama?
- Rasgos: Adoras a los perros y siempre llevas al tuyo contigo.

Durante el día trabajas como informático. El empleo paga el alquiler y te dejar tiempo para leer. Siempre estás rastreando oscuros libros de magia en las librerías, especialmente aquellos que están descatalogados; esos tomos imposibles de encontrar revelan el camino hacia el poder y el conocimiento. Has buscado por internet la información, pero simplemente no está. Yace en pergaminos bien custodiados y no en la red.

Tu interés por las ciencias ocultas floreció a principios de los noventa cuando fuiste a la universidad. Eras muy amigo de un tipo llamado David Barber, y entre los dos creasteis la sociedad de ocultismo. No has vuelto a verlo desde que tuvo una crisis nerviosa en el último año de la carrera. David se tomaba la magia muy en serio; quizás de una manera un poco obsesiva. Una noche te internaste en el bosque con unos cuantos miembros de la sociedad y realizasteis un ritual dedicado a la diosa madre. Hicisteis juramentos



de sangre; todo fue bastante ridículo e ingenuo. Más allá de la cicatriz en la palma de tu mano derecha, no es sino un recuerdo lejano, aunque experimentas cierta ansiedad cuando piensas en ello.

Llevas ocho años practicando yoga y te está sentando estupendamente. Antes tenías el cuerpo en tensión; aparentemente tus chacras estaban estancadas. Probablemente eso explique todas las historias angustiosas que escribiste mientras te torturaba el insomnio. Todavía guardas esas novelas en tu disco duro y es probable que se queden ahí.

Hace seis meses, tus antiguos amigos comenzaron a contactar contigo por las redes sociales. Reconectar con ellos y recordar los viejos tiempos puede ser agradable. La aventura comienza contigo sentado en la cafetería con algunos de esos viejos amigos mientras escucháis la historia de Sarah Moore. Pronto se vuelve evidente que Sarah Moore está hablando sobre los miembros de la sociedad de ocultismo a la que pertenecisteis en la universidad. A continuación, se enumeran al resto de los miembros, algunos de ellos interpretados por los otros jugadores:

- Erik Wilson, contable.
- Alicia Juico, anticuaria, viuda recientemente.
- Melinda Moody, periodista.
- John Vinocur, enfermero.
- Sarah Moore, tu historia comienza quedando con ella en una cafetería.
- Maggi Stern, dirige una tienda de ocultismo.
- David Barber, informático. Casado con Bridgette.
- Bridgette Barber, ayudante del profesor. Casada con David.
- Nathan Held, bibliotecario.
- Mari Cubine, directora de banco.
- Stacey Kimble, en el hospital.
- Greg Draper, sepulturero.

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

Spencer Shull,

41 años, agente de la iglesia

FUE 55	CON 50	TAM 75	DES 65	INT 85
APA 45	POD 65	EDU 70	COR 65	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	SUERTE: 35	PM: 13

COMBATE

Pelea 55% (27/11), daño 1D3+1D4

Pistola automática del .45 20% (10/04), daño 1D10+2

Esquivar 42% (21/08)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Fotografía) 25%, Buscar libros 55%, Cerrajería 51%, Charlatanería 65%, Conducir automóvil 30%, Crédito 30%, Descubrir 55%, Derecho 45%, Intimidar 70%, Psicología 50%, Sigilo 50%.

TRASFONDO

- Descripción: Hombre esbelto de mediana edad, con pinta agresiva.
- Ideología/Creencias: Harás lo que sea necesario, sin importar lo despreciable que sea, siempre que después puedas vaciarte de tus aflicciones.
- Allegados: Brian Musgrove por darte un propósito en la vida cuando todo parecía perdido.
- Lugares significativos: Tu despacho en la sede de la iglesia, donde conservas los archivos sobre tus enemigos, amigos y miembros de la iglesia.
- Posesiones preciadas: La antigua petaca de tu tío Al, otro detective de homicidios. La llevas rebosante de bourbon del bueno.
- Rasgos: Brusco, casi maleducado.

Trabajas para la Iglesia de Sunyata desde que te despidieron de la policía de Los Ángeles. Ya pertenecías a la iglesia, pero intentabas separar la fe de la vida personal, sin importar lo que dijeran en la investigación. Tu idea original era convertirte en detective privado, pero Brian Musgrove, el líder de la iglesia, te invitó a unas copas y te sugirió que un hombre con tus habilidades podría venirle muy bien a la institución.

Desde entonces te encargas de hacer desaparecer los problemas. A veces son asuntos simples, como convencer a un periodista de abandonar una historia jugosa. De vez en cuando tienes que esconder pruebas, ya sean registros tributarios, fotografías incriminatorias o el cuerpo de una prostituta. Pocas



cosas quedan que te revuelvan las tripas. La fe te ayuda a soportarlo.

Hay rumores de que la iglesia está involucrada en la reciente desaparición de Verity Harrow. Si fuera verdad, te habría tocado a ti deshacerte de ella y tú no sabes nada. No te gusta esa sensación, así que vas a investigador por tu cuenta. Es raro que nadie te haya pedido que te pongas a ello.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

Julia Cortese,

26 años, devota asistente personal

FUE 40	CON 60	TAM 65	DES 55	INT 70
APA 70	POD 25	EDU 70	COR 25	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	SUERTE: 60	PM: 5

COMBATE

Pelea 35% (17/07), daño 1D3

Esquivar 27% (13/05)

HABILIDADES

Buscar libros 70%, Conducir automóvil 60%,
Contabilidad 45%, Crédito 30%, Descubrir 65%,
Encanto 55%, Escuchar 65%, Lanzar 50%, Primeros
auxilios 65%.

Idiomas: Español 51%.

TRASFONDO

- Descripción: Joven con semblante ligeramente afligido, ojos grandes y muy expresivos. Siempre vistes bien.
- Ideología/Creencias: La meta más importante en la vida es convertirse en vacío.
- Allegados: Jared Woodward, a quien amas en secreto.
- Lugares significativos: El apartamento de Jared, donde compartisteis aquella maravillosa noche juntos.
- Posesiones preciadas: Un pin de abstinencia que te dieron por mantenerte dos años alejada de las drogas.
- Rasgos: Compulsivamente ordenada. Siempre necesitas asegurarte de que todo está organizado como debería.
- Posesiones: Llave del apartamento de Jared.

Jared Woodward es un director de cine y un genio. Llevas ya tres años trabajando para él como asistente, y fue quien te introdujo en la Iglesia de Sunyata al decirte que te ayudaría a encontrar tu camino como hizo antes por él. Vuestra relación laboral se fortaleció, e incluso hay rumores de que sois amantes. Te acostaste con él una vez, tras una borrachera en una fiesta a principios de año, pero ambos tenéis la mente lo suficientemente abierta como para impedir que eso enrarezca las cosas entre vosotros. En realidad, puede que solo Jared la tenga; tú quieres saber por qué aquella noche no desembocó en algo más, pero montar una escena pondría en peligro tu trabajo y tu posición en la iglesia.



La iglesia es tu vida. Todavía estás en los niveles inferiores, pero has aprendido mucho. Han pasado dos años desde la última vez que consumiste cocaína. Esperas convertirte en vacía verdadera algún día.

Últimamente, Jared se muestra muy callado y reservado. Solía compartir todo lo concerniente a su trabajo contigo, pero ahora te limitas a traerle la comida y actualizar su perfil de Twitter. Tal vez se sienta raro por haberse acostado contigo después de todo o quizás simplemente está obsesionado con la película. Dice que *El espacio entremedio* va a mostrar al mundo la verdad en el centro de la iglesia y está trabajando día y noche para terminarla. Quizás una vez que esto acabe, podréis pasar más tiempo juntos.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

Amanda Stennett.

29 años, periodista infiltrada que actúa como
asistente de producción

FUE 40	CON 50	TAM 60	DES 55	INT 75
APA 50	POD 50	EDU 95	COR 50	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	SUERTE: 35	PM: 10

COMBATE

Pelea 25% (12/05), daño 1D3

Esquivar 57% (28/11)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Escritura) 55%, Armas de fuego (Arma corta) 35%, Buscar libros 80%, Charlatanería 55%, Crédito 20%, Descubrir 55%, Historia 25%, Informática 55%, Intimidar 20%, Juego de manos 30%, Psicología 50%, Sigilo 50%.

TRASFONDO

- Descripción: Joven delgada e inquieta con piel olivácea.
- Ideología/Creencias: Es necesario derribar a aquellos que usan su poder para manipular o dañar a los demás.
- Allegados: Harry Malloy, tu editor, que te ayuda a marcar la diferencia.
- Lugares significativos: La Atenea, un bote pequeño, donde te retiras de la locura del mundo.
- Posesiones preciadas: Una desgastada edición de bolsillo de Todos los hombres del presidente que llevas como recordatorio de que los periodistas pueden marcar la diferencia.
- Rasgos: Propensa a actuar de manera impulsiva y arrepentirse después.

El periodismo de investigación es un arte moribundo. Solo has conseguido vender el reportaje a Harry Malloy, tu editor en *The Hollywood Tattler*, retorciéndolo para presentarlo como un artículo basado en rumores sobre Verity Harrow, una estrella conflictiva que ha descubierto la religión y limpiado su vida. Le has dicho a Harry que crees que este cambio es solo de cara a la galería y que puedes demostrar que todavía esnifa cocaína, pero en realidad lo que te interesa es la Iglesia de Sunyata. Si se lo hubieras confesado a Harry, el reportaje estaría descartado antes de que terminar la primera frase.

La iglesia es demasiado poderosa en Hollywood. Estrellas, productores, agentes, hombres de negocios e incluso periodistas se han montado en el tren hacia iluminación. No importa lo excéntricas que sean sus



creencias o sus turbias prácticas, escribir la verdad sobre ellos es un suicidio profesional. No te importa. Incluso si al *Tattler* le faltan las pelotas para publicar tus hallazgos, vas a tener material suficiente para un libro.

Estás trabajando de incógnito como asistente de producción de *El espacio entremedio*, una nueva película financiada por la iglesia. Todos los miembros del elenco y el equipo técnico pertenecen a la iglesia, y se dice que la película entera es una herramienta de proselitismo encubierto. Te has inscrito en el peldaño más bajo de la iglesia, pero tienes un largo camino que recorrer antes de que la gente comience a revelarte las enseñanzas secretas. Necesitas encontrar un atajo.

Para mantenerte alerta, estás consumiendo más cocaína de la que estás acostumbrada, pero tratas de convencerte a ti misma de que no se ha convertido en una adicción. Probablemente podrías parar si quisieras, ¿verdad?

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

Blake Tevis,

47 años, relaciones públicas de la iglesia y productor

FUE 60	CON 50	TAM 50	DES 70	INT 70
APA 60	POD 55	EDU 92	COR 55	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	SUERTE: 70	PM: 11

COMBATE

Pelea 55% (27/11), daño 1D3

Esquivar 35% (17/05)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (manipulación de los medios) 70%,
 Buscar libros 70%, Crédito 70%, Descubrir 45%,
 Encanto 70%, Escuchar 75%, Nadar 50%, Persuasión 55%,
 Psicología 80%.

TRASFONDO

- Descripción: Hombre alto de mediana edad con un pelo gris impecable y una sonrisa perenne pero falsa.
- Ideología/Creencias: El éxito de la iglesia es tu éxito, y tu éxito es muy importante.
- Allegados: Erica Christensen, la asesora general de la iglesia, que siempre te ha respaldado.
- Lugares significativos: El retiro de celebridades en Hollywood Hills. Crearlo fue idea tuya y os ha cambiado la vida tanto a ti como a la iglesia.
- Tesoros: Tu colección completa de carteles de cine de Elmer Gantry.
- Rasgos: Demasiado cercano para el gusto de la mayoría.

Tu trabajo se ha vuelto más fácil en los últimos tiempos. Hace menos de diez años, la gente todavía se refería abiertamente a la Iglesia de Sunyata como a una secta. En la prensa se publicaban artículos despreciables sobre evasión fiscal y el juego sucio de la institución. Desde que Brian Musgrove se hizo con el liderazgo de la iglesia, comenzó a reclutar celebridades y congraciarse con los periodistas, la prensa sobre la iglesia se ha vuelto más positiva.

La iglesia y tú os encontraréis al borde de una nueva era. Jared Woodward, un fenómeno de Hollywood y fiel seguidor de la iglesia, ha estado trabajando en una nueva película, *El espacio entremedio*, y piensa que tiene potencial para atraer a una larga audiencia, ganar premios importantes y encapsular las bases de las enseñanzas de la iglesia para un público no iniciado. Si esto sucede, será el mayor éxito de la



iglesia desde se abrió el retiro de celebridades. Es un honor para ti ser productor de la película, aunque parece que no consiste más que en convencer a un puñado hombres del negocio del espectáculo atacados de los nervios de que todo va a ir bien.

Desde la semana pasada todo se ha vuelto más difícil. Verity Harrow, la estrella de la película, ha desaparecido y se rumorea que hay algo turbio detrás. Woodward se ha vuelto poco comunicativo y te preocupa que haya caído de nuevo la cocaína. La situación tiene el potencial de convertirse en la pesadilla de cualquier relaciones públicas. Afortunadamente, las enseñanzas espirituales de la iglesia te otorgan fortaleza para momentos como este, y sabes cómo drenar tus aflicciones y debilidades, y quedarte vacío y entero.

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

David Otera,

29 años, estrella de cine bajo sospecha

FUE 85	CON 60	TAM 55	DES 70	INT 55
APA 90	POD 60	EDU 70	COR 60	PV 11
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 9	SUERTE: 70	PM: 12

COMBATE

Pelea 45% (22/09), daño 1D3+1D4

Esquivar 22% (11/04)

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Interpretación) 55%, Conducir
automóvil 50%, Crédito 40%, Disfrazarse 55%,
Encanto 65%, Escuchar 75%, Juego de manos 60%,
Psicología 60%, Saltar 50%, Tregar 50%.

Idiomas: Español 50%.

TRASFONDO

- Descripción: Apuesto, perfectamente acicalado, con una ancha sonrisa demasiado recta para ser natural y dientes blancos.
- Ideología/Creencias: Las relaciones personales son herramientas para progresar.
- Allegados: Verity Harrow con quien tienes una relación falsa que te ha legitimado dentro de la iglesia.
- Lugares significativos: Raoul's, el bar gay de Hollywood al que acudes para tus encuentros anónimos.
- Posesiones preciadas: Tu Jaguar E-Type de 1961, restaurado y en perfecto estado.
- Rasgos: Te sientes incómodo cuando no eres el centro de atención.

Hasta la semana pasada, parecía que la Iglesia de Sunyata te había dado todo lo que siempre quisiste: tu carrera estaba progresando, tenías un papel principal en una película importante y una relación con Verity Harrow, una actriz brillante, encantadora y exitosa. Cuatro días atrás, Verity desapareció y todo comenzó a desmoronarse.

La policía te ha interrogado en dos ocasiones y estás seguro de que volverán a hacerlo. Hay reporteros husmeando, que investigan todos los aspectos de tu vida. ¿Cuánto van a tardar en darse cuenta de que tu relación con Verity es falsa y que es una tapadera para esconder tus preferencias de mantener relaciones sexuales anónimas con hombres en los clubes de Los Ángeles? La verdad destrozaría tu posición en la



iglesia, pues la institución mantiene una postura homófoba. Si pierdes tu estatus, ¿qué pasará con tu carrera?

Sabes que a la iglesia se le da bien tapar escándalos y es posible que buscar las alianzas apropiadas te ayude a sobrevivir con tu carrera intacta. O quizás si se descubre qué le ha pasado a Verity, el foco deje de estar sobre tu persona. De todos modos, tienes que luchar por tu futuro.

NOTAS DEL JUGADOR

[illegible]

- EL ESPACIO ENTREMEDIO -

Daria Nowland,

38 años, productora frustrada

FUE 60	CON 60	TAM 70	DES 60	INT 65
APA 45	POD 75	EDU 90	COR 75	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	SUERTE: 55	PM: 15

COMBATE

Pelea 25% (12/05), daño 1D3+1D4

Esquivar 30% (15/06)

HABILIDADES

Buscar libros 60%, Conducir automóvil 40%,
Contabilidad 55%, Ciencia (Nutrición) 51%,
Crédito 70%, Derecho 35%, Descubrir 40%, Encanto 65%,
Historia 45%, Persuasión 60%, Psicología 40%.

Idiomas: Español 50%.

TRASFONDO

- **Descripción:** Alta y atlética, normalmente viste trajes de moda, y peina su largo cabello con trenzas africanas cosidas.
- **Ideología/Creencias:** Eres responsable de tu propia suerte y a los demás les conviene ir preparándose.
- **Allegados:** Craig Steele, quien tiene las llaves de tu éxito. Necesitas entrar en su círculo íntimo a cualquier precio.
- **Lugares significativos:** El primer bar de zumos que abriste en Crenshaw, el inicio de tu imperio empresarial.
- **Posesiones preciadas:** La cruz de plata que tu madre te legó tras su muerte. Tal vez hayas dejado de ser cristiana, pero la llevas porque te recuerda a ella.
- **Rasgos:** No tienes tiempo para los hipócritas. Las personas deberían ser más directas las unas con las otras.

Eres una mujer de negocios hecha a sí misma. Tu riqueza proviene de haber fundado una cadena de tiendas de alimentación saludable. Llevas diez años siendo una fiel seguidora de la Iglesia de Sunyata con la esperanza de que te lleve a triunfar en el negocio del cine. Has gastado un montón de dinero en cursos de formación y sesiones de vaciado, ¿y qué has conseguido? Un puñado de contactos en la industria y un par de pequeños trabajos de producción, pero en comparación con lo que has visto lograr a otros seguidores, eso no son más que migajas.



Te has dado cuenta de que los altos cargos de la iglesia cuidan de los suyos y consideran al resto poco más que ganado. Si quieres que la iglesia funcione para ti, tienes que entrar en los círculos íntimos, sobre todo en los de Brian Musgrove y Craig Steele.

Trabajar como productora de *El espacio intermedio* se ha convertido en tu gran oportunidad. Es el proyecto mimado de Steele y la gente dice que es carne de Oscar. Pero todo se está yendo a pique. Verity Harrow, la actriz principal, ha desaparecido, probablemente para drogarse por ahí; tu compañero de producción Blake Tevis comete un suicidio al fingir que todo va bien; y el director, Jared Woodward se está escondiendo del mundo y comunicándose solo a través de Julia Cortese, su asistente personal. Lo peor de todo es que nadie te ha enseñado el guion entero todavía y los adelantos que has visto no tenían puñetero sentido.

Está en juego tu oportunidad de ascender en la iglesia, has invertido 50.000 \$ en la producción, así que necesitas que salga adelante, sin importar a quién tengas que enfrentarte.

NOTAS DEL JUGADOR

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

HORRORES INNOMINADOS

Los Mitos de Cthulhu ofrecen horrores mucho peores que la simple muerte...

Aquí no hallarás gules o profundos, ni ninguna otra entidad de los Mitos dotada de nombre. Los horrores que te aguardan son innumbrables, pero conforman buena parte de los Mitos. Tus jugadores nunca se han encontrado con nada parecido, y se sentirán incómodos ante lo desconocido.

Horrores innominados te proporciona seis nuevas aventuras que estremecerán incluso a los jugadores más experimentados de *La llamada de Cthulhu*, dándoles buenos motivos para temer a lo desconocido.

- ⑨ **Un deseo sempiterno:** Los investigadores se hallan en el perdido puerto inglés de Dunwich, donde los rodearán los extraños ecos de la noche que selló el destino de todos los que habitan allí.
- ⑨ **Un mensaje del arte:** Los investigadores reciben invitaciones para la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix, donde se codearán con la élite parisina mientras descubren que el precio a pagar por una verdadera obra de arte a veces puede ser la muerte.
- ⑨ **Y algunas cayeron en pedregales:** La apacible vida de pueblo en la Norteamérica de los años 20 ya no es la que era para los habitantes de Stowell. Los lugareños se están comportando de forma extraña y los acontecimientos se precipitan. ¿Podrán los investigadores llegar al fondo del misterio y sobrevivir antes de que todo el pueblo estalle en un frenesí de sangre y crimen?
- ⑨ **Perspectiva desoladora:** Los residentes de un barrio de chabolas en Massachusetts durante la Gran Depresión descubren que su comunidad sufre el embate de fuerzas desconocidas. ¿Quién o qué les amenaza? ¿Serán los investigadores capaces de averiguarlo antes de que sus seres queridos perezcan?
- ⑨ **El hijo de la Luna:** Desesperado por salvar la vida de su hijo, David Barber contrajo un terrible pacto permitiendo que se desatara un gran mal sobre un mundo desprevenido. Reunidos gracias a una persona en común, los investigadores deberán aunar esfuerzos o sucumbir al embrujo del hijo de la Luna.
- ⑨ **El espacio entremedio:** Lo que se había planificado como una nueva y fabulosa producción cinematográfica se está convirtiendo en un rodaje infernal. La actriz protagonista ha desaparecido, el director se ha aislado del mundo y la policía anda husmeando por el plató. De los investigadores depende volver a encarrilar la producción de la película y compartir con el mundo su particular visión.

Este suplemento puede utilizarse con la *Caja de inicio* o el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

HORRORES INNOMINADOS
SKU : ECSTH21ES
PRINT ID : 2023-1
EAN : 8435407629615

