

Crónicas de Bloomfield II:

La encrucijada de
Nahhaq Sayar



Xabier Ugalde

Una aventura pulp ambientada
en el universo de

LA SOMBRA DE SAROS

para el juego



Escrita por:
Xabier Ugalde

Publicada en junio de 2022 por el:



«Crónicas de Bloomfield II: La encrucijada de Nabhaqq Sayar» es una aventura gratuita y no oficial para Ratas en las paredes. Tanto la versión española de Ratas en las paredes como su logotipo son © 2019 The Hills Press y se usan con permiso del editor.

Las fotos e imágenes empleadas en este PDF son obra de sus respectivos autores y se consideran de dominio público. En ningún caso pretendo arrogarme su autoría y su uso se circunscribe a reforzar visualmente una obra de ficción sin ánimo de lucro. Las fotos de los PJ han sido obtenidas a partir de imágenes de la maravillosa colección de Steve Given en Flickr (<https://www.flickr.com/people/69559277@N04/>), lamentablemente fallecido en 2020.

*La Sombra de Saros es © de Xabier Ugalde Ibarra.
Todos los derechos reservados.*

CONTENIDOS

Información para el DJ.....	4
Introducción.....	8
Llamaradas.....	9
✻ Atendiendo a Gimens	
Empieza el viaje.....	14
✻ Margot Renoir	
✻ Jules Rousselle	
✻ Esteban Gutiérrez	
✻ Wilhelm Weissman	
Terranova.....	18
✻ La tribu algonquina	
Islas Azores.....	22
✻ Refriega en el café	
Biblioteca de Notre Dame.....	28
✻ Las catacumbas	
✻ Atravesar el portal	
La encrucijada de Nabhaqq Sayar.....	32
✻ Espiral francesa	
✻ Espiral italiana	
✻ Espiral germana	
✻ La encrucijada	
En el Berghof	42
✻ Oricalcum	
Calma tras la tormenta.....	47
Personajes jugadores.....	48
✻ Joan Nelson	
✻ Bruce Hopper	
✻ Elisa Hurt	
✻ Cornelius Hauer	
✻ Robert Sanders	
✻ Amelia Young	

CRÓNICAS DE BLOOMFIELD II: LA ENCRUZIJADA DE NABHAQQ SAYAR

La encrucijada de Nabhaqq Sayar es un escenario pulp no oficial de *Ratas en las paredes* para 2 a 5 jugadores. Transcurre en la década de los años 30 y está ambientado en los mitos creados por H.P. Lovecraft. Esta aventura se aleja de las concepciones más puristas del horror lovecraftiano, primando el entretenimiento y la acción por encima de sesudas investigaciones.

Se incluyen una serie de personajes pregenerados, aunque podéis crear los vuestros propios, dada la rapidez del reglamento de *Ratas en las paredes* para generarlos. Para amoldar un poco los personajes al enfoque pulp del escenario se les ha considerado ya experimentados, otorgándoles un par de avances de experiencia.

4

En el caso de que uséis vuestros propios personajes te recomiendo que apliquéis los avances de igual manera. Si prefieres que el reto sea un poco más fácil, otorgáles un tercer avance adicional. Si por el contrario buscáis un reto mayor, podéis hacer los personajes como es habitual, sin avances de experiencia.

De la misma manera, siéntete libre de realizar cualquier cambio que consideres oportuno en los antagonistas para modular el nivel de dificultad y reforzar el tono que queráis conseguir.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Hace miles de años, un poderoso hechicero hiperbóreo llamado Nabhaqq Sayar centró sus estudios en la creación de un nuevo metal al que llamó Oricalcum. Según sus estudios este metal podría llegar a ser una fuente de energía inagotable, con la que el mundo antiguo podría evolucionar rápidamente. El hechicero instaló su laboratorio en un lugar llamado La encrucijada, al que solo se podía acceder atravesando alguno de los tres portales que conducían hasta aquella extraña gruta, situada entre los pliegues del espacio-tiempo.

En la encrucijada habitaba un guardián etéreo al que Nabhaqq Sayar consiguió poner a su servicio empleando sus conocimientos de hechicería. Entre las grutas del lugar había diferentes minerales, algunos de ellos inexistentes en la Tierra, aunque destacaba una notable cantidad de oro que el hechicero gastó rápidamente en sus experimentos alquímicos.

Las investigaciones de Nabhaqq Sayar sobre el nuevo elemento llegaron muy lejos, tanto que cuando estaba a punto de conseguirlo, se dio cuenta de lo que iba a hacer no era crear el Oricalcum de la nada, si no arrastrarlo desde otra dimensión en la que ya existe, hasta la nuestra. Hacerlo podía provocar que se formase un agujero en el tejido de nuestra propia realidad que la rasgaría y probablemente acabaría con ella.

Cuando se dio cuenta de que no podría culminar el trabajo de su vida, decidió romper en pedazos el extenso pergamino en el que había recopilado su investigación, pero en vez de destruirlo completamente, optó por diseminarlos por el mundo, dejando partes de los pergaminos en diferentes lugares o a diferentes personas. Quizá en algún momento alguien reuniese de nuevo las piezas del puzle y a esa persona le correspondería entonces tomar la decisión de poner en riesgo la mismísima existencia o no. Y así, un día Nabhaqq Sayar dejó la encrucijada para no volver.

Pasaron los años y los siglos y algunos osados que se adentraban en el estudio de los Mitos iban encontrando e integrando las partes de los pergaminos de Nabhaqq Sayar en sus propios estudios o libros arcanos. Muchos de los libros más importantes de los Mitos incorporan estas páginas, que resultaban incongruentes por separado, pero que de alguna forma, sus autores percibían que tenían un verdadero y singular poder.

Esto fue así hasta principios del año 1916, cuando Rasputín el apodado «monje loco», tuvo ocasión de estudiar en uno de sus viajes algunos de estos libros de los Mitos. No era el primero que lo hacía y desgraciadamente para la humanidad tampoco será el último, pero solo un hombre de su visión y sus capacidades fue capaz de ir un



paso más allá y estudiar las extrañas páginas que contenían esos tomos desde una perspectiva diferente.

Muchos de estos legajos eran antiguos y se encontraban deteriorados, la manera en la que estaban escritos era confusa y a veces incoherente. En algunos de ellos se mostraban demenciales dibujos y extraños diagramas. Desde luego, aproximarse a estos libros no era una tarea que cualquier estudioso pudiera acometer tranquilamente.

Pero Rasputín descubrió que esas páginas tan extrañas eran similares en muchos de estos libros. Consideradas

individualmente dentro de cada tomo, no parecían tener sentido, pero si se analizaban en conjunto, adquirirían un terrible significado. Lo que parecía revelar ese siniestro *collage* era un procedimiento para traer a nuestra dimensión un metal llamado Oricalcum, que podría ser una fuente de energía infinita. Pero los textos insinuaban de alguna manera que traer el elemento a nuestra realidad podría suponer la destrucción de la propia existencia.

Por suerte, Rasputín no llegó a averiguar el procedimiento completo, ya que le faltaban algunas de las páginas incluidas en otros libros de los Mitos. Este conocimiento aturdió su mente de una forma que no había experimentado nunca. Cuando recuperó la estabilidad mental, escribió en su diario lo que había descubierto, pero decidió no continuar con su investigación, ya que temía las implicaciones que podía tener para la existencia que alguien ahondase en este conocimiento.

Ese mismo año, Rasputín fue asesinado debido a las intrigas palaciegas que en aquella época asolaban la corte rusa. Tras su fallecimiento, un coleccionista sobornó a miembros de alto rango de la corte para hacerse con algunos objetos del monje loco, entre ellos su

diario. Tras la Guerra Mundial y la revolución soviética, fueron años de penurias en Europa y el coleccionista decidió subastar el diario en el año 1925. Así fue como se hizo con el mismo la sociedad Thule, una organización ocultista alemana.

Cuando algunos miembros de la sociedad estudiaron el diario, descubrieron la terrible revelación de Rasputín. Desde ese momento comenzaron a buscar la localización de estos tomos de los Mitos a lo largo de todo el mundo. En la sociedad había muchos científicos y estudiosos de lo oculto y aunque fue disuelta en 1930, mantuvo mucha influencia en las altas esferas del partido nazi y del ejército, lo que les permitió usar los ingentes medios del tercer Reich en su búsqueda.

A partir de ese momento, la proscrita sociedad Thule estableció como objetivo principal obtener el Oricalcum para proporcionar una fuente de energía infinita que colocaría a la Alemania nazi en la vanguardia mundial para empezar su tan ansiado imperio de los 1000 años. A esta misión secreta se la llamó operación Bündel.

Con los primeros tomos en su poder, los alemanes comenzaron a avanzar en las investigaciones. Detectar las páginas que pertenecían a este infame mural no fue una tarea sencilla, y mucho menos saber el lugar de cada página en el mismo. Sin embargo, aunque incompleto, algunas de sus páginas ya revelaban inquietantes conocimientos. El principal de ellos fue saber de la existencia de los tres portales que conducían a la guarida de Nabhaqq Sayar.

Por suerte para ellos, uno de los portales se encontraba en los Alpes bávaros, lo que facilitaba bastante las cosas. Sin embargo, cuando consiguieron atravesarlo sufrieron su primer gran revés, ya que aquellos que lo hicieron no volvieron. De hecho, cada persona que lo atravesaba sucesivamente volvía. Al llegar a la encrucijada su invisible y etéreo guardián solicitaba pagar el peaje. La mayoría de los que llegaban no entendían lo que el ser quería y le ofrecían todo tipo de objetos erróneos, hasta que uno de ellos le dio lo más valioso que portaba, una medalla con su cadena de oro.

El peaje le satisfizo, ya que hace mucho que Nabhaqq Sayar acabó con todo el oro que había en las grutas y el guardián tiene mucho

interés en conseguir más, por si algún día regresa su señor. Desde entonces, todos los que atraviesan el portal deben entregar una pequeña cantidad de oro al guardián si no quieren terminar atrapados en un tapón gelatinoso, como alimento del Horrendo Cazador que habita las grutas.

Para facilitar sus idas y venidas, los alemanes han fabricado a partir de lingotes de oro, unas chapas rectangulares de 9 onzas con las que satisfacer al guardián. Desde entonces usan la encrucijada como una base de operaciones segura y secreta desde la que desarrollar su investigación con los libros de los Mitos que van consiguiendo, y cada vez están más cerca de lograr su perverso objetivo.

INTRODUCCIÓN

Enero de 1936. Han pasado 11 años desde los luctuosos sucesos que afectaron a la ciudad de Bloomfield, Massachusetts, narrados en la campaña de horror lovecraftiano La Sombra de Saros. Desde entonces la ciudad se ha ido recuperado lentamente de su aciaga historia, pero los hechos que acontecieron en enero de 1925 han dejado una huella profunda en sus habitantes.

Algunos de ellos han comprendido que existe un poder incognoscible encarnado en seres casi tan antiguos como el propio universo. Liderados por John Gimens, miembro destacado del club literario Nova, han creado una organización secreta de estudiosos de lo oculto y lo paranormal. Mucha gente de diversos ámbitos participan en este grupo, intentando formar una barrera frente al peligroso conocimiento que representan los Mitos de Cthulhu.

Sus miembros viajan por todo el mundo, participando en arriesgadas expediciones o laboriosos estudios de los libros de los Mitos que van encontrando. Muchos de ellos son guardados a buen recaudo para que no caigan en manos indebidas. Precisamente entre las paredes del club Nova se guarda uno de los tomos más temidos.

Hace un par de días Gimens recibió un inquietante cable de Jean Baptiste, el bibliotecario de



la catedral de Notre Dame y una de las personas que colabora con el club Nova. Jean Baptiste es un monje jesuita que sabe del peligro que representan muchos volúmenes de los Mitos. Como no comulga con la falta de interés de la iglesia de Roma en estos temas, mantiene una buena relación con Gimens y su club.

Según escribe en el cable, parece que la biblioteca de la catedral ha sufrido un allanamiento y los asaltantes se han llevado uno de los volúmenes prohibidos, en concreto el *Enchiridionis Inferni Bestiae*. El bibliotecario solicita ayuda a Gimens para averiguar quién puede estar detrás del robo y recuperar un libro que puede ser muy peligroso en las manos equivocadas.

Gimens llamará por teléfono a los personajes de los jugadores para reunir un grupo y evaluar la posibilidad de viajar a París para investigar el suceso, explicándoles lo que sabe sobre el mismo. La reunión se llevará a cabo por la noche en el local del club Nova, mientras toman una copa. Pide a los jugadores que describan cómo llegan sus personajes al lugar, si van por separado o alguno de ellos ha quedado para ir juntos hasta allí. Cuando los primeros estén llegando a la sede del club, verán como el oscuro cielo nocturno se encuentra iluminado por unas fieras llamaradas naranjas ¡Parece que se ha desatado un incendio!

LLAMARADAS

Aunque algunas personas se encuentran en la calle observando el desastre desde la distancia, serán los personajes quienes lleguen al lugar en primer lugar. La sede del club Nova situada en el sótano de una edificación está en llamas y los pisos superiores están empezando a coger fuego también. Hay serio riesgo de que las llamas se extiendan a los edificios colindantes si no se hace algo rápidamente para extinguir el fuego.

Si los personajes se acercan a la entrada, verán que hay dos hombres con una extraña vestimenta alejándose apresuradamente del lugar. Los hombres corren hacia la oscuridad en dirección al río Shimmoah. Probablemente algún personaje quiera seguir a estos misteriosos hombres, aunque si se fijan en el local en llamas, verán algo que también atraerá su atención.

John Gimens se encuentra tendido en el suelo del local y hay un hombre acucillado junto a él, arrebatándole algo de la chaqueta. El hombre viste una especie de uniforme militar de camuflaje, con unas botas de caña alta y un abrigo a juego con el uniforme. Lleva la capucha del abrigo puesta y una máscara antigás, parecida a las que se veían en la Gran Guerra de Europa, que le da un aspecto absolutamente amenazador. El hombre porta una pistola en su mano derecha y en cuanto vea a los personajes en la puerta comenzará a dispararles para que se aparten (tirada de DESTREZA para no resultar heridos).

Soldados de asalto alemanes*

PV: 10

PC: 10



Pistola Luger (1d6)

Fusil Máuser Kar98k (2d6)

Granadas (3d6)

Lanzallamas (1d6) Si un personaje recibe un impacto con el lanzallamas empezará a arder y sufrirá 1d6 puntos de daño cada turno adicional hasta que alguien tenga éxito en una tirada de DESTREZA para apagar las llamas.

**Todos los soldados portan una Luger como arma corta. Uno de ellos puede portar dos granadas y otro el lanzallamas. Si introduces más soldados, haz que porten los Máuser como arma de apoyo. Si más adelante necesitas usar soldados alemanes (Ya sea en Horta, en la encrucijada o en el capítulo final), puedes coger sus estadísticas de este apartado.*

Si los personajes quieren salvar a Gimens de las llamas, tendrán que actuar rápido. El hombre del uniforme intentará huir lo antes posible, pero tendrá que salir por la puerta en la que se encuentran los personajes. Si consiguen acabar con él, verán que sorprendentemente, parece tratarse de un soldado alemán. Lo que estaba intentando arrebatarse de la chaqueta de Gimens era el telegrama con la solicitud de ayuda de Jean Baptiste, el bibliotecario de Notre Dame.

Además, un vistazo rápido al local del club determinará que la puerta donde se guardan los libros y legajos de los Mitos ha sido forzada. Muchos de esos libros están tirados por el suelo, pero si los personajes revisan el lugar, se darán cuenta de que falta el ejemplar de *Cultes des Goules* que estaba guardado en un estante cerrado.

Si algún personaje sigue a los hombres que están huyendo, verá que se dirigen hacia el río. Los soldados a veces se dan indicaciones entre ellos en un idioma extranjero. Cualquier personaje que sepa alemán, por supuesto que identificará el idioma inmediatamente.

Trata esta escena de persecución de un modo frenético. Introduce las variables que estimes oportunas para hacerla lo más emocionante posible, como que los soldados se separen para dificultar la labor a sus perseguidores, etc. Si te parece que los soldados lo están teniendo muy fácil, introduce a algún agente de policía de Bloomfield que estaba en la zona para que les entorpezca y se sume a la persecución. Si por el contrario consideras que los personajes van a atraparles fácilmente, aumenta el número de soldados cubriendo la retirada, ya sea en las calles aledañas o desde la azotea de un edificio cercano.

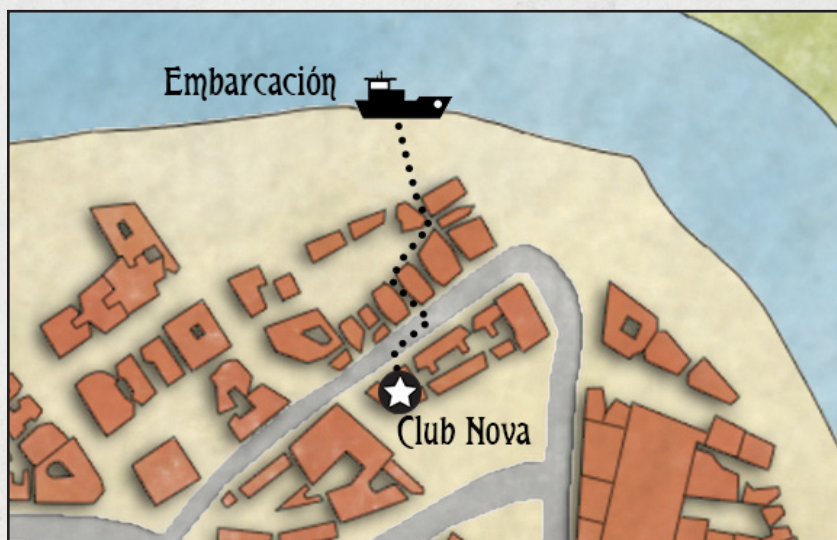
Cuando se inicie la persecución, los soldados alemanes llevarán un nivel de distancia de ventaja. Los personajes deberán recortar dicha ventaja y obtener un nivel adicional para trabarse en combate cuerpo a cuerpo con los soldados. Para ello, el personaje del grupo con menos MÚSCULO hará una tirada para ver cómo se desarrolla la persecución:

✂ **7 o menos:** Obstáculo en la calle, los personajes se despistan y se amplían un nivel la distancia con los fugitivos. La siguiente tirada será con -2.

✂ **8-9:** Fuego de cobertura, los personajes mantienen su distancia y pueden abrir fuego en el caso de que porten armas. La siguiente tirada se realiza sin modificador.

✂ **10 o más:** Sprint: Los personajes reducen en uno la distancia. La siguiente tirada se realiza con un +2, en caso de ser necesaria.

Si los soldados consiguen aguantar cinco turnos sin ser interceptados, llegarán a la ribera del río con el libro que han robado de la sección privada del club Nova. Tras descender por unas pequeñas esca-



leras hasta una pequeña embarcación con motor diésel, comenzarán a alejarse río abajo en la oscuridad. Si los personajes han llegado a tiempo para ver esta escena, serán disuadidos de seguir la persecución en el río cuando escuchen el peculiar tableteo de una ametralladora MG34 que les disparará desde la embarcación, obligándoles a lanzarse cuerpo a tierra.

Río abajo, los alemanes llegarán hasta un punto donde les espera un vehículo con el que llegar a la costa. Allí les recogerá el barco mercante en el que han viajado hasta el continente americano, para regresar a Alemania con el libro robado.

Si los personajes consiguen abatir a alguno de los soldados alemanes y los registran, descubrirán algunas cosas curiosas. En primer lugar que los soldados no llevan ningún tipo de identificación y sus uniformes tampoco llevan distintivos, algo que por otro lado parece lógico teniendo en cuenta que están operando en territorio de otro país en tiempos de paz.

Todos tienen en alguno de sus bolsillos un pequeño lingote de oro con el águila del Reich alemán estampado. Uno de ellos lleva el plano de la ciudad de Bloomfield, con la sede del club Nova marcado en él con una cruz. Por la parte de atrás del mapa hay un par de cosas de interés. La primera de ellas es una anotación escrita a mano que pone

«J. R. Café Procope». Cualquier personaje que saque una tirada de INGENIO con un -2, sabrá que el Procope es un famoso local de París, casualmente no muy lejos de Notre Dame.

La segunda de ellas es una especie de boceto hecho a lápiz bastante siniestro. Representa una especie de puerta o pórtico hecho con diferentes huesos. En un primer momento parecen calaveras, tibias y peronés humanos, incluso huesos de manos, etc... pero, o bien el dibujante no era muy ducho en los detalles o realmente ha representado los huesos con algunas diferencias con los humanos, dándoles un aire más siniestro y amenazador. Bajo el boceto hay una frase escrita con el mismo lápiz: «*No olvides llevar encima tu placa de oro si no quieres acabar como pasto del guardián*».

ATENDIENDO A GIMENS

Una vez que se resuelva el combate y la persecución con los soldados alemanes, será el momento de extinguir el incendio y atender a Gimens. Para entonces ya habrán llegado varios vecinos y bomberos en la zona, empleando cubos de agua y mangueras para sofocar el incendio.

Gimens no está maherido, simplemente ha recibido un golpe en la cabeza con la culata de una Luger. Relatará que cuando los soldados entraron en el club pensó que se trataba de los personajes, ya que faltaba poco para su cita. Los intrusos hablaban en alemán y parece que sabían a lo que venían, ya que le obligaron a abrir la cerradura de seguridad de la biblioteca privada y se llevaron el *Cultes des Goules*.

Incendiaron la biblioteca con un rudimentario lanzallamas y antes de marcharse le pidieron los telegramas en un mal inglés. Cuando intentó hacerse el despistado, uno de ellos le dió un culatazo y comenzó a registrarle los bolsillos, momento en el que llegaron los personajes.

Dirá que la situación es más grave de lo que pensaban. Al asalto a la biblioteca de Notre Dame hay que sumar este otro, y quien sabe si se están produciendo más en otros lugares del mundo. Todo hace indicar que los nazis están intentando hacerse con algunos de los libros de los Mitos más peligrosos. Quien sabe lo que podrían hacer con ellos.

Gimens solicitará a los personajes que se desplacen lo antes posible a Francia e investiguen el asalto y la relación que puede tener con lo que acaba de pasar en Bloomfield. Para ello les facilitará los telegramas y el contacto del bibliotecario. También les avisará de que en un par de días sale de Boston un vuelo de la compañía Pan-Am, llevando correo postal hasta Calé.

Se trata de un vuelo sin excesivas comodidades en un hidroavión Sikorsky S-42, pero sin duda es la opción más rápida de llegar a Francia. Gimens tiene un contacto en la compañía que podría facilitarles el acceso al vuelo, con la excusa de que llevan una importante documentación.

EMPIEZA EL VIAJE

Cuando los personajes lleguen al aeropuerto de Boston, verán un poderoso hidroavión Sikorsky con el nombre «Betty Blue» pintado en el morro. Destacan sus cuatro motores desplegados en el centro de su gran ala, sobre el fuselaje del avión. Los personajes viajarán con otras cuatro personas, ya que el avión puede llevar hasta diez pasajeros además de los cuatro tripulantes y cerca de media tonelada de carga.

Aquellos personajes que lo deseen podrían llevar consigo algún arma blanca o incluso un arma corta de fuego si está convenientemente oculta. El mayor problema lo pueden tener con las autoridades cuando aterricen en territorio francés, si no son lo suficientemente discretos.

El vuelo comenzará al mediodía y el capitán Macintosh les informará de que durará unas 40 horas y hará dos escalas para repostar. La primera de ellas en la isla de Terranova y la segunda en las Islas Azores, antes de poner rumbo a Le Havre.

Los personajes deberán dejar sus maletas en la zona de la cola, junto con las cajas repletas de paquetes postales. En la zona de carga también se guarda en un armario bajo llave, un rifle y tres revólveres del .45, con su respectiva munición. En esta época el servicio postal en avión todavía tenía que enfrentarse a veces a situaciones potencialmente peligrosas, por lo que llevar algo de armamento era obligatorio.

Entre los pasajeros hay una mujer y un hombre franceses que parecen no conocerse, un español y un alemán:

MARGOT RENOIR

Trabaja como restauradora de obras pictóricas. Su talento es muy valorado en los círculos artísticos, por lo que está muy acostumbrada a viajar a lo largo y ancho del viejo continente allá donde se la requiera. Luce pelo corto cubierto por un sombrero tipo Charleston. Viste pantalones bombachos, abrigo de piel y botas de caña alta. Sin duda su atuendo es el adecuado para las inclemencias de un viaje de este tipo.

A pesar de su fuerte carácter, el resto de pasajeros masculinos se desvivirán por atenderla cortésmente. Ella no estará en absoluto impresionada y contestará con cierta brusquedad o perplejidad a sus pavoneos.

Margot se encontraba de vacaciones visitando a parte de su familia en los Estados Unidos, pero ha recibido un telegrama recientemente comunicándole que su padre se encuentra muy grave tras un infarto y ha decidido volver a Francia de la manera más rápida posible.

JULES ROUSSELLE

Es importador y exportador de todo tipo de antigüedades. Algunos lo definirían directamente como un contrabandista carente de remordimientos para expoliar el patrimonio histórico de países subdesarrollados. Hombre de gesto avinagrado y complexión delgada. Luce un traje que da la sensación de quedarle grande, rematado por una extravagante pajarita. Es un hombre poco hablador, pero cuando lo haga denotará un carácter cínico e intolerante.

Rousselle lleva un tiempo trabajando con los nazis, localizando los libros de los Mitos que necesitan para sus investigaciones de lo sobrenatural y le pagan muy bien por ello. Es quien puso en el punto de mira de los nazis al club Nova, entre otros lugares. Él es el «J.R.» de la inscripción en el reverso del mapa de Bloomfield que llevaban los soldados que atacaron el club.

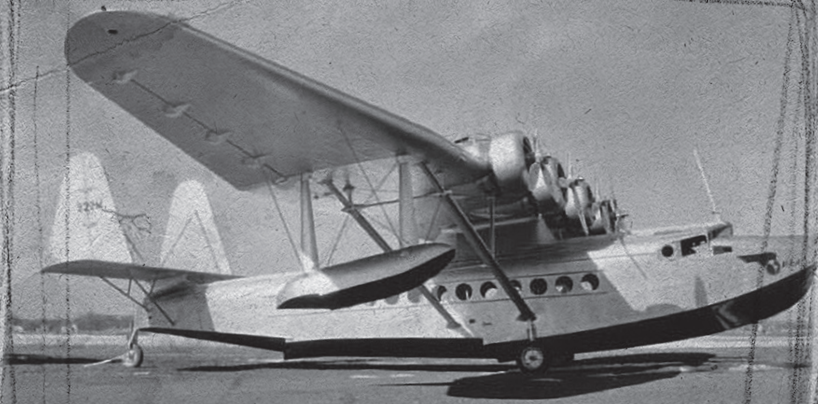
Como parte del pago por sus servicios ha recibido algunas placas de oro del Reich, que transporta de regreso a Europa en su maleta. Sabe

que los nazis tienen unos fines y métodos absolutamente brutales, pero los ve como una inevitable nueva fuerza que se va a alzar sobre Europa.

ESTEBAN GUTIÉRREZ

Hombre de porte serio y marcial. De estatura baja pero compleción atlética. Educado pero muy adusto. Se hace pasar por un rico industrial español del acero, pero realmente es un militar que viaja de incógnito. Ha acudido a los Estados Unidos para recabar apoyos para una más que probable sublevación militar contra el gobierno republicano de España.

Gutiérrez tiene una cita en las Islas Azores, una de las escalas del vuelo, con un oficial alemán. Su objetivo es pasarle información sobre las posiciones militares del gobierno republicano en la costa mediterránea. Aunque ha depositado una maleta en el compartimiento de carga, no se separará nunca de su maletín de cuero, en el que lleva dossiers militares confidenciales.



WILHEIM WEISSMAN

Hombre afable y extremadamente bien educado. Viste elegantemente, como un caballero con su traje de tres piezas, su sombrero y su bastón. Es doctor en física por la universidad de Colonia y está regresando a Alemania después de acudir a Estados Unidos a una entrevista de trabajo para la universidad de Harvard.

El profesor Weissman es judío y tiene el convencimiento de que los nazis van muy en serio en sus planteamientos. Si finalmente es así y ocurre lo que teme, no hay sitio para él en esa Alemania. Por este motivo está buscando el mejor exilio que pueda encontrar y en Harvard están muy interesados en incorporarle a su equipo docente y de investigación. Wilhelm regresa en este vuelo a Alemania para dejar sus asuntos allí arreglados con la mayor celeridad posible, antes de volver de nuevo a los Estados Unidos.



En cuanto el Sikorsky despegue, los personajes se darán cuenta de que el ruido dentro del aeroplano es atronador y resulta bastante incómodo intentar hablar con cualquiera. Al poco de comenzar el viaje, el capitán avisará a los pasajeros de que se pongan los cinturones porque el tiempo está empeorando rápidamente según avanzan hacia el norte.

Tras cinco horas de incómodo viaje se dispondrán a aterrizar en Terranova, sin embargo ya ha oscurecido y la ventisca de nieve es brutal. La maniobra de descenso es prácticamente a ciegas, pero en esas latitudes no queda más remedio que intentar aterrizar para repostar. De repente, los personajes escucharán al piloto y al copiloto vocear algo y agitarse en sus asientos. Parece que el avión se encuentra más bajo de lo que pensaban e intentan realizar una maniobra a la desesperada para elevar el morro del hidroavión.

El tiempo parecerá como si se detuviese durante un segundo y mostrase una extraña quietud justo antes de que la aeronave impacte contra el suelo. Por suerte para los personajes, toda la zona está cubierta de nieve y Betty Blue se deslizará a trompicones por la nieve mientras los pilotos apagan los motores y rezan para que la aeronave se detenga sin chocar con nada excesivamente grande.

Los personajes deberán hacer tiradas de DESTREZA so pena de sufrir 1d6 puntos de daño y al de unos instantes que parecerán eternos, el aparato se detendrá.

Cualquier jugador puede realizar una tirada de 2d6 para saber lo que ocurre con el avión al tomar tierra. Los efectos se acumulan en la tabla hacia arriba, por lo que el asignado a una tirada acarrearán también los efectos de resultados superiores (salvo el 12, que no tiene efectos).

2d6	Efectos (Acumulativos)	Tiempo de reparación
12	Sin efectos	No aplicable
10-11	Ventanillas rotas	3 horas
8-9	Agujero en el fuselaje	6 horas
6-7	Timón de cola dañado	6 horas
4-5	Tren de aterrizaje dañado	8 horas
2-3	Motor averiado	12 horas

Tras el aterrizaje de emergencia, el interior del aparato será un caos absoluto. Muchas maletas y cajas se han desplazado o caído, algunas incluso se han abierto, desparramando parte de su contenido. Si los personajes se fijan en este desorden encontrarán algo que les llamará profundamente la atención: un par de pequeños lingotes con la estampa del Reich, como el que llevaban los soldados que atacaron el club Nova, están tirados entre algunos enseres. Sin duda han caído de alguna de las maletas, pero es imposible saber de cual.

TERRANOVA

La situación del aeroplano es bastante precaria. Se encuentra encallado en la nieve y ladeado hacia su costado izquierdo, hasta que la punta del ala casi toca el suelo nevado. Fuera del aparato los personajes estarían totalmente perdidos en medio de la ventisca, de no ser por una luz que se aprecia en una caseta a unos 50 metros de donde se encuentran.

La caseta que hace las veces de torre de control del pequeño aeródromo de Nails Hope. Junto a ella se aprecia un hangar metálico, cubierto prácticamente en su totalidad por la nieve. Dentro hay un hombre de mediana edad con un mono y un abrigo de pieles, acu-

rrucado junto a una chimenea sobre la que destaca un rifle con mira telescópica y una escopeta de doble cañón del calibre .12. Se llama Michael Page, y es el encargado del pequeño aeródromo. Es rudo pero hospitalario y preguntará acerca de lo que ha pasado, ofreciéndoles comida y cobijo.

Con la oscuridad y la ventisca arreciando no se dan las condiciones para revisar el avión, por lo que los personajes deberán pasar la noche resguardados en la caseta. Es un lugar pequeño, pero hay mantas de sobra, café y una cazuela de sopa caliente que hará entrar en calor a los personajes. Este puede ser un buen momento para que interactúen con sus compañeros de viaje e investiguen las sospechas que puedan tener acerca del oro encontrado.

En la parte más alejada de la chimenea hay un cajón de madera con un cartel de «*peligro explosivos*» en cuyo interior Page guarda seis cartuchos de dinamita, que utiliza de vez en cuando para volar algunas partes del terreno y allanarlo en caso de que sea necesario.

Por la mañana, la ventisca habrá cesado y Page podrá revisar el aparato. Dispone en el hangar de todo lo necesario para hacer las reparaciones, además de combustible para repostar. Para saber cuánto tardará, puedes orientarte por los tiempos de reparación de la tabla de efectos.

Con los límites de luz diurna en esas latitudes no podrá trabajar más de 8 horas por día. Sin embargo, independientemente de los daños, el avión se encuentra encallado, por lo que sería necesario sacarlo de donde está con maquinaria pesada o la ayuda de mucha gente.

La luz del día también revelará que en los alrededores del aeródromo hay acampado un grupo de indios algonquinos con algunos perros y trineos. El grupo es bastante numeroso y podrían ayudar a mover el avión. Si no se les ocurre a los personajes Page se lo comentará como la mejor opción.

LA TRIBU ALGONQUINA

Los algonquinos resultarán tremendamente exóticos para los personajes si no han tenido contacto nunca con nativos norteamericanos. Aunque extraños y misteriosos, los algonquinos parecen estar asus-

tados por algo. Algunos de ellos hablan bastante bien inglés, así que es sencillo comunicarse con ellos.

Cuando los personajes se dirijan a ellos, les llevarán ante su Sachem, una mujer de mirada firme llamada Uname. No parece ser muy mayor, pero tiene la piel del rostro muy curtida y arrugada por las inclemencias del tiempo. La jefa se mostrará dispuesta a que su tribu ayude a los personajes con su aeronave, pero pedirá algo a cambio.

Explicará que provienen de la isla del demonio, una pequeña y cercana isla situada al norte de la costa de Terranova. Su chamán les convenció para ir al túmulo que allí se encuentra y hacer una ofrenda a una deidad de la naturaleza. Sin embargo, cuando llegaron allí despertaron a un demonio que mató al chamán y a algunos miembros de la tribu. Uname piensa que sus espíritus no van a descansar en paz hasta que acaben con la bestia, por lo que pedirá ayuda a los personajes para que con sus poderosas armas de fuego, acaben con el demonio.

Los personajes pueden dudar sobre la conveniencia de aceptar la petición de los algonquinos aunque realmente, si desean sacar el Sikorsky de la nieve, ellos son su única opción. Acompañarán a los personajes que decidan ir a por la bestia Uname, dos de sus cazadores además de Wilhelm Weissman y Margot Renoir. El resto de los pasajeros darán diversas excusas para no acompañar al grupo.

Cuando estén adecuadamente equipados y armados, emprenderán el camino hacia la costa norte. El tiempo parece que ha dado una pequeña tregua y aunque está muy nublado, no hay tormenta. Tras media hora de caminata, llegarán a la zona donde los algonquinos dejaron sus botes, con los que atravesaron el estrecho que separa Terranova de la isla maldita.

Con usar dos de los botes será suficiente para atravesar la lengua de agua. El cielo gris se oscurecerá cada vez más y comenzará a nevar ligeramente. A pesar de la poca visibilidad, se aprecian multitud de islas e islotes en la zona. Cuando los personajes pongan pie en tierra romperá la quietud el escalofriante gruñido de un animal salvaje. No parece haber más vida animal en aquel lugar que la del ser que ha

emitido ese horrible gruñido. La escasa vegetación cubierta de nieve otorga al lugar una extraña belleza, pero fría y muerta.

Es posible que los personajes quieran planear alguna estratagema para cazar a la bestia. El ser no es especialmente inteligente, por lo que podría acudir a cualquier trampa que pretendan urdir los personajes. Es una fuerza pretérita de la naturaleza y por lo tanto, confiada en poder aplastar a débiles humanos.

Si no se les ocurre ningún plan para atraer al ser, Uname les indicará que deben subir por una colina que lleva casi al centro de la isla, donde se encuentra un túmulo de antiguos monolitos que conforman un círculo casi perfecto. Según vayan ascendiendo, comenzarán a sentir un frío helador. El frío anticipa la terrible presencia del ser. Cada vez nevará más y la visibilidad se reducirá ostensiblemente. En el centro del túmulo hay otro monolito erguido, pero todos aquellos que saquen una tirada de INGENIO se darán cuenta de que se trata de la bestia erguida sobre dos de sus seis patas.

El ser es una especie de aberrante y gigantesco oso polar, con seis gruesas patas y un gran cuerno central completamente recto en el centro de su frente. Será necesaria una tirada de cordura ante semejante bestia.

21

GNOPH-KEH

«...A la derecha insinuaba el afilado cuerno del Gnoph-keh, el peludo ser mítico del hielo groenlandés, que caminaba a veces sobre dos piernas, otras sobre cuatro y en ocasiones sobre seis».

Horror en el museo - H.P.Lovecraft

ARMADURA: 5 puntos de cartílago, pelo y piel.

CORNADA: 3d6 puntos de daño.

GARRA: 2d6 puntos de daño.

P.V.

26

En cuanto vea al grupo de personajes generará una ventisca sobrenatural en el túmulo que les congelará poco a poco. Cada 3 turnos que un personaje permanezca en el interior de la ventisca deberá tener éxito en una tirada de MÚSCULO o perderá 1 PV por congelación. El Gnoph-keh es un enemigo formidable y la lucha contra él debería ser descarnada, en un ambiente frío y desesperanzador.

Cuando los personajes consigan por fin abatirlo, verán que cerca del túmulo se encuentran los cuerpos de los miembros de la tribu que fueron asesinados por el ser. Algunos de ellos eran jóvenes de corta edad. Si Uname o alguno de sus cazadores siguen con vida, apilarán los cuerpos de sus compañeros y los taparán con piedras recogidas en la misma zona, creando una especie de pirámide.

Los algonquinos retirarán la piel del ser y cortarán su largo cuerno. La enorme piel se la quedarán como trofeo de caza, pero entregarán el formidable cuerno de hueso a los personajes, como muestra de respeto por la ayuda recibida. El cuerno mide unos 50 centímetros y puede infligir 2d6 puntos de daño mágico.

De vuelta al aeródromo de Nails Hope, los algonquinos cumplirán su palabra. Page ha rodeado el fuselaje con unas cuerdas, y entre los personajes y los nativos podrán sacar nave de donde se encuentra atascada. Una vez que los tiempos de reparación de los posibles daños se hayan cumplido, la maltrecha Betty Blue estará lista para continuar su viaje. Los nativos seguirán con su vida nómada y Page se despedirá de los personajes agradeciéndoles una visita tan entretenida.

ISLAS AZORES

La mañana siguiente del día en el que se hayan terminado las reparaciones, el Sikorsky podrá continuar su viaje. El aparato se desplazará por la nieve ganando velocidad hasta que al fin despegue dejando atrás la isla de Terranova, rumbo a las Azores. Este trayecto puede ser todavía más incómodo que el anterior en función de los daños que hayan tenido que ser reparados en la aeronave.

Aunque hace frío, la climatología en esta parte del viaje es mucho más benévola que en el tramo anterior. Tras seis horas de trayecto,

el hidroavión amerizará suavemente junto al puerto de Horta, en la isla de Faial del archipiélago de las Azores. Se trata de una gran bahía en cuyo puerto hay varios barcos fondeados. Entre ellos destaca un mercante de pabellón español en cuya proa se puede leer con grandes letras el nombre Cecilia. En el interior de las casas de pescadores de Horta, que se extienden colina arriba desde el puerto, brillan pequeñas luces como diminutos farolillos en la distancia mostrando un panorama agradable y reconfortante.

La tripulación comentará a los personajes que tienen unas horas para estirar las piernas, ya que el hidroavión tiene que repostar y los pilotos descansar. Pueden pasear por las bonitas calles de Horta o visitar el histórico Peter Café Sport, frecuentado por muchos marineros y pilotos que hacen la ruta trasatlántica. Puede ser una buena idea cenar algo en el café mientras descansan. Si los personajes deciden entrar en el lugar, verán que se encuentra relativamente lleno. Hay algo de bullicio en las mesas de la entrada y muchos hombres hablan y fuman mientras toman cerveza, vino o algún licor más fuerte.

El local destaca por estar totalmente decorado con multitud de banderas, banderolas y pabellones de diferentes barcos de casi cualquier



nacionalidad que uno pueda imaginar. Elementos náuticos de todo tipo pueblan algunas estanterías en las paredes, como una gran variedad de nudos, reproducciones talladas en madera de diferentes navíos, etc. De sus paredes cuelgan otros elementos como antiguos timones de madera o remos.

La parte de atrás del local es más tranquila y allí hay algunas vitrinas con algo bastante típico de Horta: la talla de huesos de ballena. Hay multitud de piezas con diferentes formas y en su superficie se les ha pintado diversas escenas de toda índole, otros presentan intrincados grabados en relieve. El Peter Café Sport destila historia por sus cuatro costados y es un lugar digno de visitar por parte de cualquier viajero.

REFRIEGA EN EL CAFÉ

Esteban Gutiérrez ha concertado una reunión en el local con un oficial nazi que se ha desplazado discretamente hasta allí en el submarino U34 de la marina alemana. Pero Esteban tiene dudas sobre si su contacto le habrá esperado ya que tendría que haberse presentado allí al menos un día antes, algo que no pudo ser debido al incidente en la escala de Terranova.



Sus dudas se disiparán en cuanto entre en el café con su inseparable maletín y se dirija al fondo del local. Allí verá a un hombre con abrigo tres cuartos de cuero negro. Inmediatamente reconocerá la señal que tenían pactada (el hombre tiene una copa de licor de menta y en su mesa hay un ejemplar de la biblia en alemán).

Si los personajes están presentes verán como Gutiérrez parece haber reconocido a un viejo amigo y acude a saludarlo, sentándose en su mesa. Sin embargo, si los personajes se fijan en la escena, verán que el ambiente entre ambos es tenso. Con una tirada de INGENIO descubrirán que cerca de la mesa, mirando la escena de forma discreta, se encuentran dos hombres fumando de pie con cara de pocos amigos. El prominente bulto bajo sus chaquetas hace pensar que van amados. Son marineros del U34 de incógnito, escoltando a su oficial.

El español dejará el maletín junto a la pata de una mesa. La escena no durará demasiado, ya que en cuanto crucen unas cuantas palabras, el hombre del abrigo de cuero se levantará de la silla y recogerá el maletín de Gutiérrez, con intención de marcharse. Sin embargo, en ese momento, se escuchará a alguien gritar «¡granada!» y al instante una fuerte explosión sacudirá el local sumiéndolo en el caos.

Las mesas y las sillas caerán por doquier y la estridencia de múltiples detonaciones de armas de fuego convertirán el local en un infierno, mientras el hombre de la chaqueta de cuero grita con fuerza todo tipo de órdenes en alemán.

Un grupo de seis hombres está atacando el Café. El gobierno español interceptó una comunicación en la que se mencionaba que el coronel Gutiérrez se iba a reunir en Horta en los próximos días con algún agente alemán para conspirar contra la república y contrató a unos mercenarios para acabar con él, si se producía el contacto. Sin embargo, no podían anticipar la presencia del temible submarino U34 con su tripulación, algo que lo complicará todo.

Si los personajes optaron por no acudir al café, dales la opción de que hayan visto desplazarse desde el puerto a un grupo de hombres en la oscuridad de la noche. Los hombres caminan decididos y visten gorros y jerséis de lana con pantalones de camuflaje y botas militares.

Aunque intentan ser discretos, se aprecia claramente que van armados con fusiles y pistolas. De esta forma, si lo desean, pueden seguir a los hombres y participar o al menos contemplar el ataque.

Una vez comience la refriega, como no es muy práctico realizar un combate múltiple a tres bandas entre tantos participantes, los personajes pueden escoger entre tres cursos de actuación principalmente.

Huir del lugar: Parece la opción más lógica para que los personajes salgan bien parados del fuego cruzado. Todos ellos deberán hacer tiradas de DESTREZA para saber que tal les va:

✂ **7 o menos:** 1d6 puntos de daño por una bala perdida.

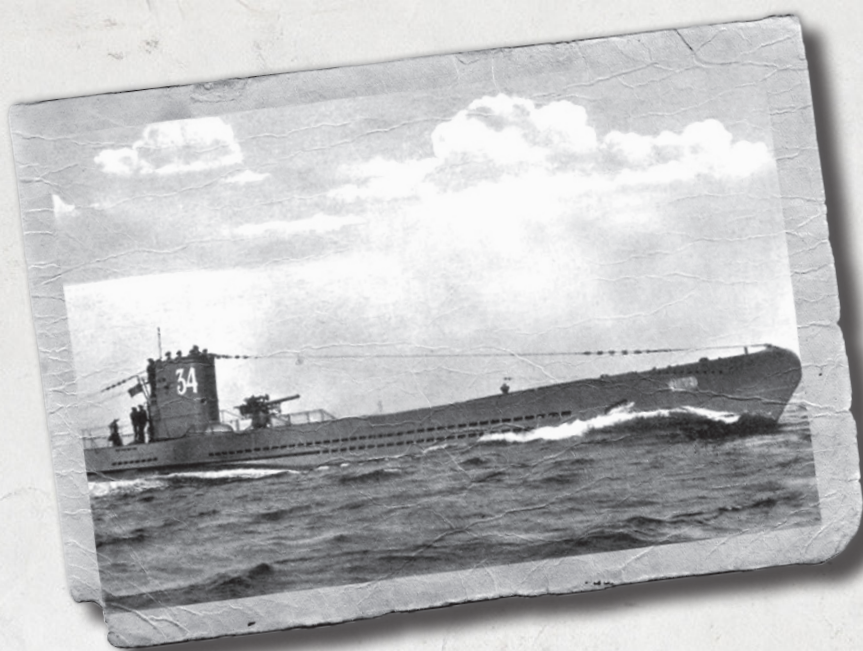
✂ **8-9:** 1 punto de daño por rasguños en la huida.

✂ **10 o más:** Ileso.

Si los personajes se desentienden del combate, los alemanes pondrán en fuga a los mercenarios, con la ayuda de un par de marineros más del submarino que se encontraban por la zona. Gutiérrez desaparecerá del lugar junto con el oficial alemán y sus hombres y embarcará en el submarino. La retirada de los mercenarios hacia el Cecilia no hará más que poner al buque en el punto de mira del U34, que en cuanto recoja a sus hombres, disparará dos torpedos hacia el carguero, provocando una enorme explosión que lo hundirá en el puerto en pocos minutos.

Cuando los personajes lleguen hasta donde se encuentra su hidroavión, es posible que apremien al capitán a despegar cuanto antes. Macintosh no querrá hacerlo sin Gutiérrez, así que será necesaria una tirada de VOLUNTAD y un buen argumento para convencer al capitán de dejarlo atrás. El hundimiento del Cecilia puede solaparse con el despegue o producirse antes, como elemento que convenza a Macintosh a despegar sin Gutiérrez en caso de que los personajes no lo hubiesen conseguido antes.

Atacar al grupo de mercenarios: Puede que los personajes deseen devolver el fuego a los atacantes. En este caso también deberán tirar por DESTREZA para saber cómo les va en el combate:



☛ **7 o menos:** 2d6 puntos de daño por impactos de bala.

☛ **8-9:** 1d6 puntos de daño por combate cuerpo a cuerpo.

☛ **10 o más:** Ileso.

En este caso, los mercenarios se retirarán incluso antes hacia su barco. Gutiérrez dará las gracias con un austero toque en el hombro a los personajes que le hayan ayudado. Volverá con ellos al hidroavión y en cuanto el capitán lo estime despegarán rumbo al continente europeo.

El destino del Cecilia seguirá siendo funesto, ya que cuando Betty Blue este despegando los personajes verán en el mar la estela de dos torpedos que se apresuran a toda velocidad hacia el navío. La gran explosión casi alcanzará la altura del hidroavión, iluminando toda la zona con una enorme bola de fuego. El barco se hundirá en minutos mientras Gutiérrez permanece impassible en su asiento.

Enfrentarse a Gutiérrez y los alemanes: En este caso haz también una tirada de DESTREZA, usando la tabla del apartado anterior.

La intervención de los personajes facilitará que los mercenarios acaben con los hombres del exterior y entren en el café. Los mercenarios quieren llevarse Gutiérrez y retener al oficial alemán como seguro de

vida para que su barco no sea torpedeado. El Cecilia no será hundido, regresando a España con sus prisioneros. El U34 regresará a su base de operaciones en Alemania, y aunque la información sobre las fuerzas militares del mediterráneo leales al gobierno republicano no ha caído en sus manos, prepararán de igual manera una sangrienta participación en el alzamiento militar de los próximos meses en España.

Macintosh tendrá que ser convencido de que despegue sin Gutiérrez, entre aspavientos y amenazas de poner una queja ante el consulado español en Francia, por este secuestro «*in itinere*» de uno de sus pasajeros.

BIBLIOTECA DE NOTRE DAME

El vuelo hasta el puerto de Le Havre, en el norte de Francia, durará otras 6 o 7 horas y transcurrirá sin mayores incidentes salvo por las interacciones que puedan tener los personajes con el resto de pasajeros. El puerto es gigantesco, pero está muy bien comunicado así que tras despedirse de Macintosh y el resto de la tripulación, podrán acudir a la garita de las autoridades para sellar sus pasaportes y salir del puerto. La estación de tren se encuentra cerca y tras otras 3 horas de trayecto llegarán al centro de París.

Cuando los personajes lo consideren oportuno pueden dirigirse a la catedral de Notre Dame y visitar su biblioteca, situada en uno de los sótanos anexos al imponente templo. Allí les recibirá el bibliotecario, un jesuita de avanzada edad llamado Jean Baptiste Bisset. El hombre es calvo, aunque mantiene algo de pelo blanco en las sienes, rodeándole la cabeza. Luce una desaliñada y prominente barba blanca que le llega hasta el pecho. Un hábito de monje de gruesa lana marrón y unas gastadas sandalias con calcetines completan la estampa.

Bastará con decir que vienen de parte de Gimens, del club Nova en Bloomfield, para que los personajes sean recibidos con las puertas totalmente abiertas. Si le comentan el asalto al club y el robo del *Cultes des Goules*, Jean Baptiste se mostrará terriblemente preocupado. Más aún si como se confirma, el asalto parece haber sido efectuado por los nazis que ahora controlan Alemania.

Relatará que el asalto se produjo hace ya unos cuantos días y que a pesar de lo rápido que han conseguido cruzar el Atlántico ya no queda mucho que revisar, pues los monjes lo han recogido todo. El allanamiento sucedió en mitad de la noche. Las personas que lo llevaron a cabo forzaron la puerta reventando la cerradura y eso hizo algo de ruido, despertándole.

El asalto se llevó a cabo con gran celeridad, ya que mientras Jean Baptiste se dirigía al lugar, solo alcanzó a ver a un grupo de unas cuatro personas alejarse a la carrera en medio de la noche. Cuando bajó hasta la biblioteca, lo único que pudo ver es que había varios tomos tirados por los suelos y bastante revuelo. La puerta que protege los libros más sensibles también había sido reventada y faltaba el *Enchiridionis Inferni Bestiae*.

Si se pregunta a Jean Baptiste sobre alguna cosa que le llamara la atención, comentará que en el suelo de la biblioteca había bastante barro y pisadas de botas. Este hecho es un poco extraño, ya que hace días que no llueve en París (los asaltantes entraron por el portal creado en las catacumbas de París, en las que todavía había barro).

Si los personajes le enseñan el mapa que llevaban los soldados alemanes al bibliotecario, les comentará que el café Procope está muy cerca de allí. Además, reconocerá enseguida el boceto a lápiz de esa especie de puerta rodeada de huesos. Se trata sin duda del tipo de construcción que se ve en las catacumbas de París.

LAS CATACUMBAS

Todo hace indicar que los asaltantes llegaron a la biblioteca pasando por las catacumbas y precisamente hay una entrada a las mismas cerca de la catedral. Jean Baptiste se ofrecerá a abrirlas la puerta, ya que los religiosos conservan las llaves de acceso al gigantesco sepulcro que se extiende bajo la ciudad parisina. Sin embargo, cuando lleguen a la entrada, verán que la cerradura de la puerta está totalmente destrozada.

Cuando los personajes accedan a las catacumbas, inmediatamente se verán sobrecogidos por su imponente ambiente. Sus túneles son bajos y algunos muy estrechos y con las paredes repletas de todo tipo

de huesos humanos ordenados de diferentes formas. La atmósfera está enrarecida, con mucho frío y humedad, lo que contribuye a generar escalofríos en los personajes. Es necesario que lleven algún tipo de iluminación para poder ver en los túneles.

Aquellos que investiguen el lugar verán que en una zona, algo emite un brillo al reflejar la luz de la fuente de luz que lleven. Si se encaminan hacia allí, llegarán frente a una especie de imponente portal en la pared hecho con huesos. Incrustada en la pared de tierra del portal, hay una de las placas de oro del Reich. Ha sido dejada allí por los alemanes para localizar el lugar con mayor facilidad.

El portal está hecho con multitud de tibias y peronés, como jambas de una puerta imaginaria. En el suelo de barro junto al portal hay multitud de huellas de pisadas de diferentes botas de tipo militar. Sobre el portal hay una especie de arco de medio punto, también hecho con diversos huesos, en cuyo centro se puede ver una extraña calavera. Además hay una calavera a cada lado del portal y otra más a los pies del mismo, para un total de cuatro.

Aunque las calaveras parecen humanas, presentan algún tipo de malformación que las hace muy extrañas. Esto se puede aplicar a todos los huesos del portal, ya que presentan las mismas malformaciones o alteraciones. Los restos de tierra sobre los huesos dan a entender que el portal estaba oculto.

Bajo la calavera de la parte superior hay tallada una inscripción que reza: «*Qui non claudunt oculos videre Nabhaqq Sayar*». Con una tirada de INGENIO a -2, se podrá traducir la inscripción como «*Solo aquellos que cierran los ojos verán a Nabhaqq Sayar*». Como los personajes ya tienen algunos conocimientos de los Mitos, sabrán que se trata un portal capaz de transportar a quienes lo activen por el espacio y el tiempo.

Por supuesto, cerrar los ojos no causará ningún efecto ya que son los ojos de las calaveras los que deben ser cerrados. Si los personajes prueban a introducir un dedo en cada una de las cuencas de los ojos de las cuatro calaveras, mientras recitan la inscripción, el portal se activará y todos aquellos que estén en un radio de cinco metros del mismo serán transportados a La encrucijada. Si no se les ocurre a



ellos mismos, con una tirada de INGENIO podrán darse cuenta de lo que tienen que hacer si quieren activar el portal.

ATRAVESAR EL PORTAL

Cuando los personajes activen el portal se desvanecerán junto con todo lo que les rodee. Será algo instantáneo, que cada uno de ellos vivirá de forma independiente. El portal los lleva a la encrucijada, pero antes de entrar su guardián se comunicará con ellos mentalmente. Los personajes sentirán su presencia y aunque no entenderán demasiado bien lo que quiere, comprenderán que deben pagar un peaje valioso si quieren llegar al otro lado.

Lo que quiere el guardián es una cierta cantidad de oro para dejarlos pasar. Todos los personajes que tengan alguna de las placas de oro del Reich o una cantidad similar, ya sea porque tengan alguna cadena, joyas, etc., podrán realizar el pago. Cuando abran los ojos comprobarán que ya no tienen encima el oro, pero habrán llegado a la encrucijada sin mayores consecuencias.

Los personajes que por el contrario no lo acepten o no lleven oro encima, aparecerán en la encrucijada, pero separados de sus compañeros. Abrirán los ojos atrapados en un tapón de una sustancia transparente y gelatinosa que bloquea una gruta. Al principio sentirán pánico, ya que están sumergidos y apenas pueden moverse por la densidad pegajosa de la sustancia.

Los personajes deberán realizar una tirada de VOLUNTAD ante una situación tan angustiada. Aquellos que la saquen perderán un punto de cordura, mientras que los que la fallen perderán 1d6. Cuando ya no les quede aire en sus pulmones y piensen que se van a ahogar, descubrirán con asombro que al entrar la sustancia en sus pulmones, les permite respirar, por lo que no están condenados a una muerte horrible, al menos de momento (queda a tu discreción determinar si respirar la sustancia puede tener consecuencias futuras para los personajes).

Todos aquellos que sí que hayan pagado el peaje al guardián se encontrarán en una especie de gruta, bastante más amplia que las catacumbas de París en las que se encontraban. De hecho, la galería tiene más de 15 metros de ancho y al menos otro tanto de alto, aunque la oscuridad impide saber con exactitud la altura real.

Tras ellos se encuentra una pared, donde se ve un portal similar al que han atravesado. Hay varios grupos electrógenos en el lugar con diferentes focos que alumbran toda la zona. Cables de diferentes colores y grosores se extienden por doquier. También hay varias cajas de madera esparcidas aquí y allá con el símbolo del Reich pintado en los laterales. En las cajas hay multitud de utensilios y herramientas.

La enorme gruta avanza girando paulatinamente hacia la derecha. Según avancen verán que las cajas siguen amontonándose junto a las paredes y que los cables van alimentando los grupos electrógenos.

LA ENCRUCIJADA DE NABHAQQ SAYAR

Las grutas de la encrucijada están formadas por tres ramales en forma de espirales de Fibonacci que confluyen en una zona central. Esta zona era la que usaba el antiguo hechicero hiperbóreo y que ahora ocupan los nazis para realizar sus estudios de los libros de los Mitos.

Cada uno de los ramales tiene en su extremo un portal que lleva a un lugar de la Tierra. El portal que han usado los personajes lleva a las catacumbas de París, otro lleva a la Ciudad del Vaticano y el tercero, que es el que han empleado los alemanes para llegar hasta allí, se sitúa en los Alpes bávaros.

La encrucijada se encuentra en un lugar indeterminado del espacio y el tiempo. A lo largo de los siglos algunas personas de diferentes eras han conseguido llegar a través de alguno de los portales. Toda esa gente de diferentes eras ha podido coincidir en diversos momentos, ya que la encrucijada no se rige por las leyes convencionales del continuo espacio temporal.

Desde que los alemanes accedieron al lugar, se han adueñado de él, apresando o acabando con cualquier persona de cualquier era que haya aparecido por allí. El guardián de la encrucijada se mantiene ajeno a esta circunstancia, ya que es un ser inmortal y sus intereses y objetivos se encuentran lejos de la comprensión humana. Los alemanes le traen una fuente constante de oro y con eso para él es suficiente.

ESPIRAL FRANCESA (A)

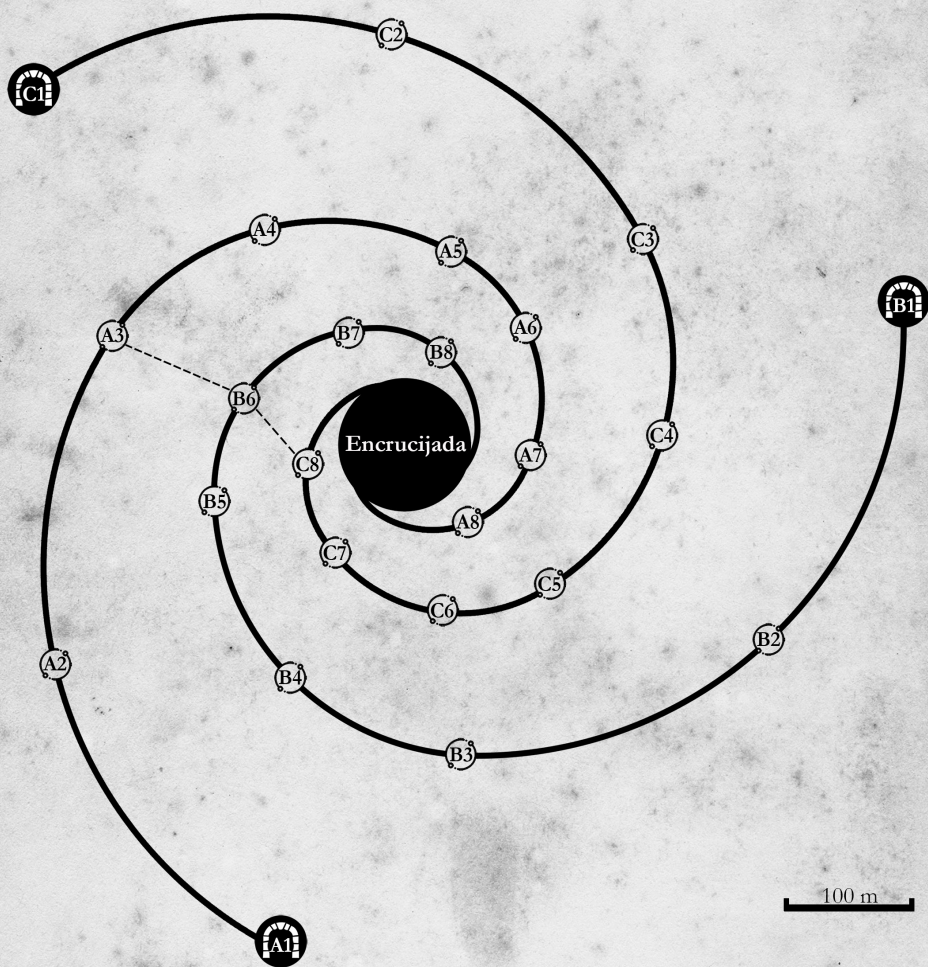
✚ **A1- Portal:** El portal francés, como saben los personajes ya que han llegado a la encrucijada a través de él, conduce a las catacumbas parisinas, cerca de la catedral de Notre Dame. El mecanismo para volver es el mismo que para venir, solo que no es necesario que aquellos que lo atraviesen porten oro para el peaje.

✚ **A2- Almacén:** Se trata de un almacén bien surtido con todo tipo de elementos. Desde víveres enlatados, pasando por todo tipo de herramientas, ropa de abrigo, etc. Hay muchas cajas de madera con el emblema del Reich que pueden ser revisadas. Si lo hacen encontrarán uniformes alemanes dentro de algunas de ellas. Esto podría ayudarles bastante a pasar desapercibidos.

✚ **A3- Pasillo:** El pasillo es una bifurcación de la gruta principal que comunica con el pasillo de la espiral italiana (B6) y este a su vez con el de la espiral germana (C8). El pasillo es la única manera de moverse entre espirales sin llegar al centro de la encrucijada.

✚ **A4- Tapón de gelatina:** En este tapón estarán atrapados todos aquellos personajes que no llevaran oro encima al atravesar el portal o no quisieran pagar el peaje. El tapón cubre todo el diámetro de la gruta, bloqueando el paso. Tiene un metro de espesor y mantiene su integridad porque la superficie de ambos lados es un poco más sóli-

La encrucijada de Nabhaqq Sayar



34

(A) ESPIRAL FRANCESA

- A1- Portal
- A2- Almacén
- A3- Pasillo
- A4- Tapón de gelatina
- A5- Gruta del oro
- A6- Puesto de guardia
- A7- Prisión
- A8- Biblioteca

(B) ESPIRAL ITALIANA

- B1- Portal
- B2- Prisión
- B3- Gruta del H. Cazador
- B4- Laboratorio hechicería
- B5- Tapón de gelatina
- B6- Pasillo
- B7- Puesto de guardia
- B8- Puesto de mando

(C) ESPIRAL GERMANA

- C1- Portal
- C2- Letrinas
- C3- Almacén
- C4- Dormitorios
- C5- Comedor
- C6- Armería
- C7- Generadores
- C8- Pasillo

da. En cualquier caso, puede ser atravesada fácilmente por cualquier cuchillo o arma de filo que posean los personajes, por lo que liberar a los atrapados no debería suponer un problema.

✚ **A5- Gruta del oro:** Es una gruta cuyas paredes son totalmente doradas y brillantes. Es el lugar donde va a parar todo el oro que recauda el guardián para su señor. Sin embargo ese oro se encuentra aquí fundido, como si de una veta natural se tratase. Antaño toda la gruta era así, pero los experimentos alquímicos del hechicero hiperbóreo terminaron con las reservas del lugar. Intentar extraer oro de este lugar traerá funestas consecuencias, ya que el guardián se dará cuenta y liberará al Horrendo Cazador para que persiga al ladrón hasta que acabe con él.

✚ **A6- Puesto de guardia:** En esta zona hay algunos sacos terreros y alambre de espinos en zig zag para bloquear el paso. Hay un par de aburridos soldados fumando cigarrillos, aunque tienen una ametralladora MG34 montada en su trípode, lista para actuar si aparece por allí quien no debe. Si los personajes se acercan con cuidado podrán escucharles hablar en alemán: *«¿Te has enterado, Karl? Parece que ya nos queda poco tiempo en este agujero. La jefatura anda revuelta y me da la impresión de que ya se están replegando al Berghof... bueno, eso si no deciden dejarnos aquí para asegurar la gruta, claro está.»*

Si los personajes portan uniformes alemanes, deberían poder acercarse al puesto de guardia sin problemas. Si algún personaje sabe alemán, además de haber entendido la conversación de los guardias, siempre puede intentar hacer una tirada de INGENIO para que les dejen pasar (con una buena excusa). Si no, pueden intentar reducirlos atacándoles de manera más o menos discreta.

✚ **A7- Prisión:** Se trata de una oquedad bastante grande en un lateral de la gruta, que está bloqueada por unos gruesos barrotes de acero. Cuando los personajes pasen por allí, en un primer momento parecerá que no hay nadie dentro, pero si se fijan bien verán que al fondo, entre las sombras, hay una persona.

Se trata de Adam Müller, uno de los físicos que trabajaba en la operación Bündel desde el principio. Cuando descubrió los peligros inherentes al proyecto que estaban llevando a cabo decidió desmarcar-

se, pero la sociedad Thule no se lo permitió y lo encarceló. Si no han terminado con él, es porque piensan que sus conocimientos todavía podrían serles de utilidad.

Los personajes tendrán que decidir qué hacer con Müller, si dejarlo allí o llevarlo con ellos, con el riesgo que ello conlleva. Aun así, Müller podría serles de gran utilidad, ya que sabe muchos de los detalles del proyecto y habla inglés con corrección. Puede contarles la historia de Nabhaqq Sayar y el Oricalcum, así como los detalles del proyecto Bündel.

✠ **A8- Biblioteca:** Es una estancia muy próxima al centro de la gruta, donde los alemanes han ido apartando los libros que han ido consiguiendo, tras separar las páginas que necesitaban para su estudio. Para cualquier estudioso de los Mitos esta estancia estremece solo de ver el nivel de los volúmenes arcanos que aquí se encuentran, tomos como el *Libro de Dzryan*, *Unaussprechlichen Kulten* o el *De Vermiis Mysteriis*.

36

Los personajes podrían verse tentados a llevarse alguno de ellos, pero estarán bastante limitados por lo voluminosos y pesados que son la mayoría de ellos. Aun así, deberían poder llevarse uno o dos libros si lo desean (que podrían contener algún hechizo que consideres oportuno).

ESPIRAL ITALIANA (B)

✠ **B1- Portal:** Lleva a las inmediaciones de la Basílica de San Pedro en el Vaticano y es bastante diferente al francés. En la piedra que lo rodea hay talladas diferentes formas geométricas inacabadas que parecen confluir hacia el interior del mismo. Para comprender la intrincada ciencia del portal, es necesaria una tirada de INGENIO difícil (-2). Todo aquel que lo consiga podrá activar el portal, que absorberá a todos los presentes en un radio de cinco metros.

✠ **B2- Prisión:** Es una zona similar a la del apartado A7, pero según los personajes se vayan acercando, escucharán la débil voz de un hombre que está rezando en latín. Es un hombre de baja estatura y enfermizamente delgado, que viste un hábito de monje sucio y deteriorado. La mirada del monje es la de alguien que ha perdido todo atisbo de razón y al verles comenzará a emitir una risa aterradora

dejando entrever en su boca unos pocos dientes totalmente sucios y rotos. No hay manera de hacerse entender con este hombre que al de un rato adoptará una posición fetal y volverá a sus rezos.

✦ **B3- Gruta del Horrendo cazador:** Cuando los personajes se acerquen al lugar, notarán un intenso frío. Parece que hay algo entre las sombras del fondo de la gruta, algo grande. Ese ser emite algún pequeño ruido al moverse ligeramente. Se trata de un Horrendo cazador y no hará nada a no ser que algún insensato entre a molestarle o se active la alarma que han instalado los alemanes, en cuyo caso saldrá de su gruta para cazar. Es una bestia atada a Nabhaqq Sayar y normalmente suele alimentarse cada cierto tiempo de aquellos desdichados que caen atrapados en los tapones de gelatina. Mientras tanto duerme en la oscuridad de la gruta.

✦ **B4- Laboratorio de hechicería:** Se trata del laboratorio del antiguo hechicero hiperbóreo que moraba en la encrucijada. El hechicero practicaba la alquimia entre otras artes ocultas, así que aquí se pueden encontrar multitud de instrumentos y elementos dedicados a tal fin. Si los personajes registran el lugar descubrirán en un destaralado cajón unos pergaminos con un tipo de escritura desconocida parecida al acadio.

Es necesario realizar una tirada de INGENIO -2 para descifrar parte del texto. Parece que parte del trabajo de este hechicero se centraba en desarrollar un nuevo elemento químico al que llamaba *Oricalcum* capaz de proporcionar una fuente de energía infinita. Sin embargo, el hechicero advirtió en sus investigaciones, que ese elemento era altamente peligroso y podría provocar una destrucción de escala cósmica. Se desconoce por el texto si el hechicero continuó con sus investigaciones o las abandonó.

✦ **B5- Tapón de gelatina:** Dentro del tapón se ven los restos cadavéricos de algunas personas, pero hay algunos elementos extemporáneos. Uno de los restos óseos tiene enrollada una especie de túnica de color rojo o granate y cerca de la mano todavía se conserva, atrapada en la gelatina una espada corta. Se trata de un gladius, un arma usada en la época del imperio romano. Está profusamente decorado y todavía conserva el lustre y el filo. Tiene un brillo extrañamente

HORRENDO CAZADOR

P.V.
26

«vipéridas criaturas, que poseían cabezas extrañamente distorsionadas y apéndices con garras grotescamente grandes, capaces de mantenerse en el aire con facilidad, empleando para ello unas alas membranosas de unas dimensiones igualmente monstruosas».

El que acecha en el umbral - H.P.Lovecraft / A.Derleth

ARMADURA: 9 puntos de piel.

MORDISCO: 2d6 puntos de daño.

COLA (Presa): Para soltarse de la presa es necesaria una tirada de MÚSCULO -2. Si se falla, el ser puede lanzar al personaje con fuerza (1d6 puntos de daño por el golpe) o darle un mordisco.

38

deslumbrante. Si los personajes la recuperan comprobarán que el arma todavía es funcional y hace 1d6+2 puntos de daño mágico.

✚ **B6- Pasillo:** Es un pasillo que se bifurca de la gruta principal hacia ambos lados. Por la izquierda comunica con el pasillo de la espiral francesa (A3) mientras que hacia la derecha comunica con el de la espiral germana (C8).

✚ **B7- Puesto de guardia:** Se trata de un puesto de guarda similar al descrito en el punto A6. Si todavía no han pasado por allí, puedes reproducir esta escena de igual manera. Si no, serán otro par de guardias a los que engañar o reducir.

✚ **B8- Puesto de mando:** Desde aquí se gestiona toda la operación Bündel. En la estancia hay varias mesas y estanterías para archivadores. También hay un equipo de grabación y se encuentra el control de la iluminación, el servicio de megafonía y la alarma para casos de emergencia. Cuando los personajes lleguen a este lugar solo se encontrarán con un capitán de las SS y un par de asistentes llevando papeles de aquí para allá.

Los personajes pueden intentar engañar al capitán de las SS haciéndose pasar por soldados llevando a cabo alguna tarea si van convenientemente disfrazados y no abren demasiado la boca. En ese caso, el capitán les pedirá que acudan a la sala de generadores (C7) para recoger material y hacer alguna reparación en un grupo electrógeno que se ha apagado en la zona (B6) de los pasillos.

Si no son discretos o se pasan de listos con el oficial, éste pulsará el botón de alarma en una de las consolas mientras activa la megafonía y comienza a gritar escupiendo al micrófono que hay intrusos. La sirena de la alarma empezará a sonar por toda la gruta mientras parpadean unas luces rojas de emergencia. Todos los soldados alemanes que estén presentes se movilizarán para detectar a los intrusos. El oficial recogerá un manojo de papeles e intentará llegar al portal germano para escapar de allí.

El Horrendo cazador se despertará molesto por el ruido y las luces rojas y comenzará a atacar a todo aquel que se mueva o haga ruido. Precisamente los alemanes no dejan de hacer estas dos cosas. Los personajes que saquen una tirada de INGENIO se darán cuenta de esta circunstancia, así que si se mueven despacio junto a las paredes y en silencio, no llamarán la atención del ser. La gruta se convertirá en un caos, escuchándose todo tipo de gritos y alaridos, así como el tableteo de alguna ametralladora. A partir de este momento, moverse por las instalaciones será una pesadilla y lo más sensato será abandonar el lugar por algún portal.

ESPIRAL GERMANA (C)

✱ **C1- Portal:** Lleva al Berghof, en la localidad de Obersalzberg en los Alpes bávaros, cerca de la frontera con Austria. El portal está formado por una serie de extraños símbolos, compuestos a su vez por otros más pequeños. En la parte superior hay tres símbolos destacados, separados del resto. Parece que son los símbolos que hay que pulsar en el marco del portal para poder atravesarlo, pero a simple vista no parece que ninguno coincida con exactitud.

Si examinan el portal, los personajes verán como hay tres zonas que están más gastadas que las demás. Los alemanes han entrado y salido tanto por este portal que sin querer han dejado el rastro de los

símbolos que se deben pulsar. Estos símbolos solo eran perceptibles poniéndose a una determinada distancia del propio portal.

✂ **C2- Letrinas:** Como su propio nombre indica, los alemanes pasan tanto tiempo allí, que necesitan un lugar donde poder hacer sus necesidades fisiológicas. Cuando los personajes se acerquen al lugar les sobresaltarán los gritos de un soldado alemán. Tras el susto inicial se darán cuenta de que simplemente está teniendo más problemas de los esperados en aliviar su carga.

✂ **C3- Almacén:** Se trata de un almacén similar al que encontraron los personajes en la localización A2. Pueden encontrar allí el mismo tipo de elementos.

✂ **C4- Dormitorios:** En esta oquedad de la gruta hay dispuestas varias literas para que tanto los soldados como los estudiosos de los libros de los Mitos puedan dormir y descansar un rato. Cuando los personajes se acerquen allí, puede que escuchen a un par de soldados roncando mientras duermen.

40

✂ **C5- Comedor:** Hay mobiliario típico de una cocina. Algunas bombonas de gas con sus correspondientes quemadores sirven para calentar la insípida comida enlatada, hacer algo de sopa o preparar café. Cuando los personajes lleguen allí, puede que haya un par de soldados jugando a cartas. Si se han hecho pasar por soldados alemanes, incluso les ofrecerán algo de café.

✂ **C6- Armería:** Sorprendentemente no está vigilada ni su puerta cerrada pero junto a la entrada hay tres filas de sacos terreros formando parapetos. Allí se puede encontrar todo tipo de armas de fuego, cortas o largas. Desde pistolas Luger hasta subfusiles, pasando por fusiles con sus bayonetas o incluso ametralladoras. Todo ello con su respectiva munición.

En uno de los rincones hay cuatro cajas de madera con unos símbolos de peligro pintados sobre ellas. Dos de las cajas contienen cartuchos de dinamita mientras que las otras dos tienen en su interior granadas de mano. En otro de los rincones hay media docena de barriles repletos del combustible que usan para abastecer a los generadores. Junto a los bidones hay una especie de mochila como la que

vieron que portaba uno de los soldados que atacaron el club Nova en Bloomfield. Se trata de un peligroso prototipo de lanzallamas.

✂ **C7- Generadores:** Al acercarse a esta estancia se escuchará ruido de maquinaria y un olor a humo. Son los generadores diesel que abastecen de electricidad a las instalaciones. Hay dos para que en caso de fallo del principal se encienda el de respaldo, aunque suele tardar casi un minuto en hacerlo, tiempo en el que la gruta quedaría completamente a oscuras. Los generadores funcionan de forma autónoma por lo que a no ser que haya que recargar sus depósitos de combustible, no suele haber ningún soldado por allí. El aire en esta zona está bastante viciado por los gases de la combustión ya que la gruta, aun siendo amplia, no tiene una ventilación adecuada.

✂ **C8- Pasillo:** Comunica con el pasillo de la espiral italiana (B6) y este a su vez con el de la espiral francesa (A3).

LA ENCRUCIJADA

Es una amplia bóveda de unos 100 metros de diámetro. Su altura es casi mayor que la de cualquier catedral que podamos imaginar. En sus paredes se distribuyen una serie de grandes columnas, adornadas con extraños y desconocidos motivos para cualquier estudioso del arte. La forma de la bóveda hace que el centro sea una gran superficie completamente diáfana.

Desde dentro se pueden ver las tres entradas que dan paso a los ramales en espiral que conducen a su respectivo portal. Los alemanes han colocado cerca de una de las paredes una serie de mesas desde donde desarrollan sus trabajos. Toda esa zona está muy bien iluminada con potentes focos que reciben alimentación eléctrica a través de gruesos cables que van hasta los generadores.

Lo que más destaca en el lugar es una especie de mecanismo hecho con brazos hidráulicos metálicos articulados, donde se pueden insertar las diferentes páginas que han arrancado de multitud de libros. Estas páginas se pueden rotar completamente para colocarlas en la orientación deseada y ajustarlas unas con otras como las piezas de un mosaico en un panel, revelando una imagen que forman en conjunto y ordenando sus diferentes textos. Frente a esta maquinaria

hay multitud de cámaras fotográficas que capturan cada una de las variantes que se van insertando.

En uno de los costados hay una extraña maquinaria llena de fusibles, pequeñas lucecitas, diodos y válvulas que va troquelando en unas hojas una serie de combinaciones que a su vez van siendo probadas en el panel. Se trata de un primitivo ordenador.

Cuando los alemanes trabajaban a pleno rendimiento decenas de operarios iban insertando multitud de páginas en los brazos hidráulicos. Su movimiento generaba un fuerte sonido metálico mientras ordenaban las páginas en base a la secuencia dictada por la máquina de calcular y los flashes de las cámaras fotográficas de alta definición que captaban cada instantánea para ser estudiada.

Sin embargo, cuando lleguen los personajes aunque lo hagan sin ser detectados, no podrán ver toda esta parafernalia en acción, ya que los nazis parecen haber encontrado lo que buscaban, o al menos eso creen. La mayoría ya se ha retirado hacia el portal germano, aunque todavía hay tres o cuatro operarios recogiendo material.

Las páginas originales de los libros ya no están, pero si los personajes revisan las mesas, encontrarán algo de material fotográfico de utilidad. Lo suficiente como para darse cuenta de que los alemanes parecen tener todo lo necesario para crear el *Oricalcum* y así obtener la deseada fuente de energía inagotable.

Estudiar esas fotos revelará que los alemanes piensan que pueden evitar el desgarrar de la realidad, aislando herméticamente en una especie de cápsula de acero el lugar donde van a crear el *Oricalcum*. Si nadie lo impide, los alemanes podrían estar poniendo en riesgo la mismísima existencia. La única manera de evitarlo es adentrarse en el portal germano hacia lo desconocido, ya que el tiempo se acaba.

EN EL BERGHOF

Cuando los personajes atraviesen el portal germano aparecerán junto a un menhir. En él hay dibujados una serie de símbolos como los que se apreciaban en el portal del otro lado. El suelo que pisan es de tierra, pero algo no cuadra en la situación. El menhir se encuen-

tra dentro de una estancia, rodeado por cuatro paredes y un techo, como si de un bunker se tratase.

En una de las paredes hay un cuadro colgado con un retrato al óleo de Adolf Hitler. Los personajes se encuentran en la casa que va a hacer las veces de segunda residencia del Führer. Cuando se descubrió el menhir en los bosques de Obersalzberg el mismísimo Hitler pidió que se construyese allí su residencia de descanso donde, según sus acólitos más fanáticos, destila el poder ancestral de la raza aria. En la actualidad la casa se encuentra en medio de una severa reforma, principalmente hasta que se finalice la operación Bündel, por lo que el dictador no se encuentra allí.

Si los personajes han conseguido atravesar el portal sin llamar la atención ni ser detectados como intrusos en la encrucijada, verán que en la estancia no hay nadie más. Pueden subir unas escaleras que se encuentran junto a la pared de enfrente y llegar a un sótano que ocupa toda la planta de la vivienda, donde se está desarrollando el procedimiento para crear el *Oricalcum*. Los personajes tendrán un preciado tiempo para decidir qué hacer antes de ser detectados.

Si por el contrario han atravesado el portal cuando los nazis huían, después de haber sido detectados, se encontrarán que en la estancia hay entre dos y cuatro soldados (puedes regular la dificultad de esta escena en función del número de jugadores) en actitud vigilante. Una vez que consigan acabar con ellos, cuando suban las escaleras al sótano donde se está realizando el ritual, deberán hacer frente a una enorme Araña de Leng que ha sido convocada por un soñador de la Sociedad Thule. El ser bloqueará el paso de los personajes y les atacará para ganar tiempo y que los nazis puedan terminar con el ritual.

A no ser que los personajes terminen con la araña rápidamente no deberían poder interrumpir el hechizo, por lo que puedes pasar directamente al punto «*No interrumpir el hechizo*» del siguiente epígrafe.

ARAÑA DE LENG

«Había escenas de antiguas batallas, donde los habitantes medio humanos de Leng combatían contra las hinchadas arañas púrpura de los valles vecinos».

La búsqueda onírica de la desconocida Kadath

H.P.Lovecraft

P.V.
20

ARMADURA: 5 puntos de quitina.

PICADURA VENENOSA: 1d6 puntos de daño. La víctima debe hacer una tirada exitosa de MÚSCULO para no sufrir 1 punto de daño adicional cada turno hasta que saque la tirada.

TELARAÑA (Presa): Para soltarse de la presa es necesaria una tirada de MÚSCULO -2. Si se falla el personaje quedará inmovilizado hasta que tenga éxito y la araña podría picarle.ño por el golpe) o darle un mordisco.

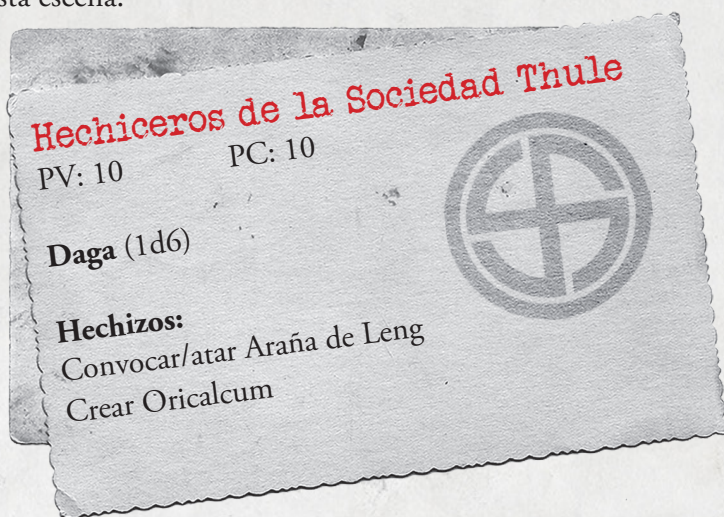
ORICALCUM

El sótano se encuentra en obras. Hay maderas y plásticos junto a las paredes, que están siendo forradas de acero. En el centro de la estancia hay un grupo de personas vestidas con unas largas batas de cuero y gafas protectoras que manipulan una extraña maquinaria. Un grupo de soldados y oficiales de las SS se encuentran algo más apartados, con la mirada fija en la escena.

La maquinaria parece una especie de forja que emite mucho calor y están intentando conseguir algún tipo de aleación fundiendo varios metales. El acero fundido es introducido en una especie de cápsula hermética a la que se le aplica presión y unas fuertes descargas eléctricas que sueltan chisporroteos por toda la estancia.

Frente a esta máquina hay tres hombres extrañamente vestidos con túnicas, entonando algún tipo de salmo y ejecutando ciertos movi-

mientos con sus manos y dedos. Todo hace indicar que están realizando un hechizo. Los personajes deberán ser sumamente cuidadosos con lo que hacen y en qué momento si quieren salir bien pasados de esta escena.



Interrumpir el hechizo: Atacar a los hombres de las túnicas atraerá inmediatamente la atención de los soldados que allí se encuentran. Tienen que acabar con al menos dos de los tres hombres para detener el hechizo. En el momento en el que esto ocurra, la cápsula metálica empezará a vibrar y muchos de sus remaches saltarán por los aires, presagiando una inminente explosión. Todos aquellos personajes que saquen una tirada de DESTREZA podrán alejarse lo máximo posible antes de la tremenda explosión. Aquellos que tengan éxito sufrirán 1d6 puntos de daño mientras que los que fallen sufrirán 2d6 puntos de daño por la brutal explosión.

De esta forma los personajes habrán conseguido detener momentáneamente los planes de los nazis. Aunque es muy posible que se haya salvado alguna copia de cómo realizar el hechizo, el menhir se ha deteriorado con la explosión y ya no es posible entrar en la encrucijada por el portal germano, lo cual será todo un contratiempo para ellos.

Por otro lado, los personajes deberán escapar de los Alpes bávaros, previsiblemente heridos y con soldados alemanes por doquier. Por suerte se encuentran a tan solo unos kilómetros de la frontera con

Austria, lo que debería darles un respiro para poder regresar a Francia y desde allí de nuevo a los Estados Unidos.

No interrumpir el hechizo: Si llegan tarde o no interrumpen el hechizo por cualquier motivo, de la cápsula empezará a emanar un resplandor cegador. Los técnicos abrirán la compuerta y de ella saldrá flotando una especie de roca, parecida a un meteorito de color dorado, de cuya estructura pulsante salen destellos de ese brillo cegador. Parece que han conseguido crear el tan ansiado *Oricalcum*.

Sin embargo, cuando los alemanes se pongan a dar gritos de alegría y a celebrarlo, la extraña materia empezará a vibrar y por momentos comenzará a comprimirse, haciéndose más pequeña mientras flota en el aire. El tamaño del material, que al salir de la capsula era como una pelota de baloncesto será cada vez más y más pequeño hasta que desaparezca en un diminuto e imperceptible punto negro de menos de una millonésima parte de una micra de diámetro.

Ante la estupefacción de los presentes, el punto negro comenzará a crecer paulatinamente y a asimilar todo lo que toque a gran velocidad. Los tres hombres de las túnicas y alguno de los técnicos serán los primeros en caer.

Para huir del lugar de forma atropellada, será necesaria una tirada de DESTREZA difícil (-2). Si no es exitosa, la masa oscura comenzará a asimilarlo, causandole 1d6 puntos de daño cada turno hasta morir. Cualquier personaje puede intentar salir de la oscuridad con una tirada de MÚSCULO (con +2 si recibe ayuda).

Cualquier personaje que lleve un arma mágica como el cuerno del Gnoph-Keh o el gladius de la encrucijada notará cómo estos objetos empiezan a vibrar entrando en una especie de resonancia que los hace incluso difícil de distinguir. Ambos objetos son mágicos y se resisten a ser asimilados por la oscuridad. Si los personajes no se dan cuenta, pídeles una tirada de INGENIO, para que relacionen que ambos objetos son especiales y podrían ser de utilidad.

Si de una u otra forma consiguen rasgar la oscuridad que lo está devorando todo, esa masa empezará a replegarse sobre sí misma, des-

apareciendo en tan solo un instante en una especie de implosión que generará una onda expansiva que causará 1d6 puntos de daño a todos los presentes. Todos aquellos personajes que todavía queden en el lugar estarán confusos y heridos. La mayoría de los alemanes habrán sido asimilados por la oscuridad y no quedará ni rastro de ellos.

Los personajes han salvado el mundo y aunque no quede nadie allí para hacerles frente, deberían de poner pies en polvorosa cuanto antes si no quieren que acudan al lugar más soldados y terminen sus días en una prisión nazi. A causa de la implosión, el menhir ha caído y el portal ha sido dañado, por lo que no podrá usarse para volver a la encrucijada.

CALMA TRAS LA TORMENTA

Si los personajes consiguen huir a Austria y llegar de nuevo a Francia (después de salvar el mundo, no seas muy cruel con ellos), tendrán la ocasión de hablar tranquilamente con Jean Baptiste, el bibliotecario de Notre Dame, incluso de mandar un cable a Gimens en Bloomfield. Podrán informar a ambos de todo lo acontecido y del lugar en el que se encuentran muchos de los ejemplares más peligrosos de los Mitos para la humanidad. El portal que daba acceso desde Alemania ha sido destruido, pero todavía se puede acceder a la encrucijada desde París (incluso desde el Vaticano, aunque esto es muy posible que lo desconozcan).

Merece la pena estudiar este extraño lugar ubicado en un pliegue del espacio y el tiempo, en el que aparecen personas de diferentes momentos temporales. Decidir el destino de todos esos antiguos libros que los nazis han recopilado, así como averiguar más sobre la figura del hechicero hiperbóreo Nabhaqq Sayar y del guardián de la encrucijada puede ser el trabajo de toda una vida. La encrucijada podría convertirse en una especie de centro de operaciones desde el que realizar todos esos estudios sin miedo a causar daños a la humanidad aunque, por supuesto, es muy recomendable no olvidarse de llevar algo de oro encima.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

RATAS EN LAS PAREDES

NOMBRE: *Joan Nelson*
PROFESIÓN: *Arqueóloga*
REPUTACIÓN: *Viajera*

DESTREZA 1

INGENIO 1

MÚSCULO 1

VIOLENCIA 0

VOLUNTAD 2



PV 12 /

PC 12 /

PE 2

RECURSOS

Voluntad de hierro: Puedes repetir una tirada fallida de VOLUNTAD una vez por sesión.

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

28 años. Lleva la arqueología en las venas. Ha aprendido todo lo necesario de sus padres, reputados arqueólogos que trabajaron en las excavaciones de Giza en Egipto. Desde muy niña no ha parado de viajar por todo el mundo y sus parajes naturales, así que es una mujer con muchísimos recursos para resolver casi cualquier situación que se pueda presentar.

Hace 5 años sus padres desaparecieron en África, mientras seguían la pista de unos extraños manuscritos antiguos, algo de lo que la habían dejado al margen. Cuando se puso a investigar, tuvo contacto por primera vez con los Mitos de Cthulhu y se dio cuenta de lo peligrosos que podían resultar para la humanidad. Miembros del club Nova la ayudaron con sus investigaciones, por lo que, aunque la desaparición de sus padres sigue en un callejón sin salida, decidió ayudar al club a proteger a la humanidad de los Mitos y quien sabe, igual así encontraría alguna pista acerca de lo que fue de ellos.

NOTAS

Arqueóloga: Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.

Viajera: Nunca te pierdes en tierra firme. Aprendes nuevos idiomas bastante rápido.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

NOMBRE: *Bruce Hopper*

PROFESIÓN: *Dilectante*

REPUTACIÓN: *Ocultista*

RATAS EN LAS PAREDES

DESTREZA 0

INGENIO 1

MÚSCULO 1

VIOLENCIA 0

VOLUNTAD 3



PV 12 /

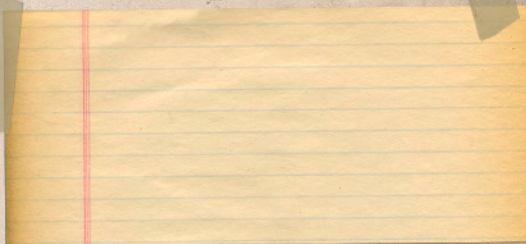
PC 13 /

PE 2

RECURSOS

Cuaderno de escribir: Si escribes una historia corta sobre los horrores que has visto, recuperas 1d3 PC (te lleva 1d3 TURNOS hacerlo).

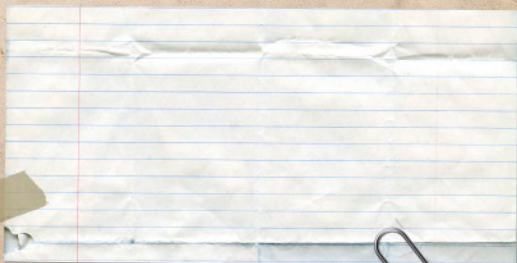
ARMAS Y EQUIPO



HECHIZOS

Escudo mental: Puedes cambiar una pérdida de PV por la pérdida de PC.

CICATRICES



TRASFONDO

35 años. Pertenece a una de las familias más adineradas de nueva Inglaterra, y aunque nunca le ha faltado de nada, su placentera vida de lujo y aficiones insulsas llegó un momento que dejó de satisfacerle. Empezó a meterse en el mundo del espiritismo, el cual le pareció una farsa, por lo que terminó entrando en contacto con las ciencias ocultas. Su afán de conocimiento le llevó a entrar en contacto con algunos libros de los mitos y con el club Nova de Bloomfield.

Como al club le venía bien un benefactor que aportase los fondos necesarios para sus trabajos, automáticamente se convirtió en el principal mecenas del mismo, lo que le daba acceso a sus investigaciones y a ciertos tomos prohibidos. Desde entonces colabora activamente en las actividades del club, además de aportar los fondos que sean necesarios para llevar a cabo cualquier trabajo importante

NOTAS

Ocultista: Conoces un hechizo y dos lenguas muertas (Latín y Griego micénico).

Diletante: Tienes amigos en las altas esferas y eres bienvenido en los círculos más exclusivos de la sociedad.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

RATAS EN LAS PAREDES

NOMBRE: *Elisa Hurt*

PROFESIÓN: *Esgrimista*

REPUTACIÓN: *Afortunada*

DESTREZA 3

INGENIO 0

MÚSCULO 0

VIOLENCIA 1

VOLUNTAD 1



PV // /

PC // /

PE 2

RECURSOS

Cazadora de monstruos: Ganas
+2 al daño cuando luchas con-
tra horrores sobrenaturales.

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

23 años. Hija única de un matrimonio de abogados en Nueva York. Su carácter fuerte le generó no pocos problemas desde muy temprana edad, algo que se atemperó cuando empezó a recibir clases de esgrima, donde destacaba en el uso de casi cualquier arma blanca ya con 12 años. Estableció un vínculo muy fuerte con su maestro y con tan solo 18 años fue incluida en el equipo norteamericano de esgrima. A pesar de su corta edad, participó en los juegos olímpicos de Los Ángeles, en 1932, quedando en una meritoria quinta plaza en la competición femenina.

Al volver de la competición, descubrió que su maestro había sido asesinado. No cejó hasta que encontró a sus asesinos, pero lo que encontró le sorprendió sobremanera. Parece que su maestro estaba involucrado en las actividades de algún tipo de secta. El club Nova también les seguía la pista, así que cuando Elisa se disponía a acabar sola con ellos, miembros del club la ayudaron a detenerlos. Desde entonces, Elisa sigue perfeccionando sus artes a la par que ayuda al club cuando tiene algún problema que requiera de sus "habilidades".

NOTAS

Esgrimista: Cuando luches con espadas o armas blancas, tira 2d6 para el daño y quédate con el dado más alto.

Afortunada: Una vez por sesión de juego, puedes repetir una tirada que hayas hecho.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

NOMBRE: *Cornelius Hauer*

PROFESIÓN: *Sacerdote*

REPUTACIÓN: *Anciano*

RATAS EN LAS PAREDES

DESTREZA 0

INGENIO 2

MÚSCULO 0

VIOLENCIA 1

VOLUNTAD 2



PV // /

PC 12 /

PE 2

RECURSOS

Acostumbrado al horror: Ganas
+1 cuando tiras para CICATRI-
CES tras perder PC.

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

42 años. Su familia es de origen alemán. Desde muy joven sintió la llamada de la fe, pero aunque otros llegan a la misma a través de la caridad hacia los necesitados o la compasión hacia los malvados, Hauer sintió que su misión iba a ser luchar contra los enemigos de dios. Entró en el seminario y se ordenó sacerdote católico en Boston. Sus cualidades e intereses le hicieron viajar al Vaticano, donde estudió con los exorcistas del clero más reputados. Allí aprendió cosas que muchos religiosos no llegan ni a imaginar.

Cuando volvió a nueva Inglaterra, entró en contacto con el círculo Nova, a través de un caso de una posible posesión, y descubrió que existen horrores incluso superiores a los que le enseñaron en el vaticano. Desde entonces considera al club como un importante instrumento en la lucha contra el maligno y les ayuda siempre que puede. Por desgracia, la experiencia le ha enseñado a no separarse nunca de su afilada navaja de afeitar ni su revolver del .38 oculto en una de sus biblias.

NOTAS

Sacerdote: Puedes restablecer todos los PC de una persona en una hora. No funciona contigo mismo.

Anciano: Lo has visto y oído todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

NOMBRE: *Robert Sanders*
PROFESIÓN: *Guardaespaldas*
REPUTACIÓN: *Sombrio*

RATAS EN LAS PAREDES

DESTREZA 1

INGENIO 0

MÚSCULO 2

VIOLENCIA 2

VOLUNTAD 0



PV 13 /

PC 10 /

PE 2

RECURSOS

Combate cuerpo a cuerpo:

Infliges 1d6 de daño con tus puños.

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

25 años. Se puede considerar que es un portento físico aunque a veces se las da de listillo y suele ser un poco temerario. Fue una estrella de fútbol americano en su instituto, aunque cuando se graduó, la falta de recursos de su familia le llevó a alistarse en el ejército. Allí aprendió a manejarse con las armas, aunque su talento no fue aprovechado debido a los años de paz que siguieron a la Gran Guerra.

Cuando se licenció comenzó a trabajar como guardaespaldas de joyeros en la ciudad de Nueva York. Sin embargo, se vio envuelto en un turbio asunto con un extraño ídolo de oro que unos comerciantes armenios intentaron vender a tu jefe. El ídolo resultó ser un objeto de los Mitos y el club Nova ayudó a resolver la situación antes de que fuese a mayores. Desde entonces sabes que el universo es un lugar muy extraño y sueles trabajar con el club, ya que en cierto modo te sientes en deuda con ellos por ayudarte con aquel asunto. Además tú puedes aportar algo de músculo a tanto intelecto y solo participando en sus misiones podrías ver cosas así de alucinantes.

NOTAS

Guerrero: Ganas +2 al daño cuando golpees a una criatura a la que ya hayas derrotado una vez.

Sombrio: Tienes contactos en los bajos fondos y acceso a mercancía ilegal, como drogas o armas.

La encrucijada de
Nabhaqq Sayar

NOMBRE: *Amelia Young*

PROFESIÓN: *Científica*

REPUTACIÓN: *Anónima*

RATAS
EN LAS
PAREDES

DESTREZA 0

INGENIO 3

MÚSCULO 0

VIOLENCIA 0

VOLUNTAD 2



PV 11 /

PC 12 /

PE 2

RECURSOS

Experta: Repite cualquier uno que obtengas cuando tengas que recordar o usar un conocimiento específico (no se aplica a tareas orientadas al combate).

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

32 años. Su padre destacó en el ejército por lo que, aunque al ser negro no pudo llegar a oficial, sí que pudo ganarse la vida de forma digna, cuidando de sus hijos. Amelia destacó desde muy niña en los estudios, graduándose con las mejores notas posibles. Su capacidad intelectual es tal que muchos de sus conocimientos los ha adquirido de manera autodidacta. A través de los contactos de su padre, fue contratada por el FBI para realizar trabajo de análisis de datos y documentación. Aunque al principio solo le asignaban tareas administrativas, pronto se dieron cuenta de sus capacidades y empezó a ayudar con algunas investigaciones, incluso en el laboratorio de análisis forense de la agencia.

A raíz de sus estudios entró en contacto el club Nova y cuando comprendió a que se dedicaban, no quiso otra cosa que colaborar con ellos. Ella podía entender y descifrar muchos de los textos antiguos desde una perspectiva analítica y científica, lo que era de gran utilidad. Desde entonces colabora activamente en su tiempo libre con el Club.

NOTAS

Científica: Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera conocimiento de física o matemáticas.

Anónima: La gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar desapercibida.

El conocimiento es poder

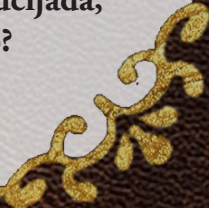
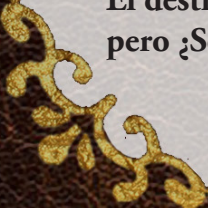


Bloomfield, año 1936. El mundo atraviesa años convulsos, los más agitados desde el final de la Gran Guerra. El águila alemana se alza de nuevo proyectando su sombra sobre el resto de Europa, pero esta vez el régimen nazi está dispuesto a emplear todos los medios a su alcance para lograr la dominación mundial, incluyendo poderes más allá de la comprensión humana.

Los personajes jugadores de **La encrucijada de Nabhaqq Sayar** forman parte del club literario Nova. Tras los sucesos acaecidos en **La Sombra de Saros**, los miembros del club decidieron que los tomos con conocimiento arcano debían ser protegidos de aquellos que en su irresponsabilidad, quisieran usarlos para sus propios fines, poniendo en peligro a la humanidad.

El robo de algunos de estos tomos llevará a los personajes a cruzar el océano Atlántico en una carrera contra el reloj, descubriendo antiguos seres, viéndose involucrados en peligrosas conspiraciones políticas y viajando hasta donde nunca hubieran creído posible llegar.

El destino del mundo se encuentra en la encrucijada, pero ¿Serán los personajes capaces de salvarlo?



RATAS
EN LAS
PAREDES

