



# CTHULHUTECH

## El Mapa a Cualquier Lugar

Una aventura para Cthulhutech por  
Carl Walmsley



**Publicación amateur sin ánimo de lucro**  
Titulo original "The Anywhere Map"  
una aventura de Cthulhutech por **Carl Walmsley**  
Publicado en la revista "Signs & Portents nº 57"  
en junio de 2008.

Imágenes de manual "Cthulhutech: Core book",  
"Cthulhutech: Vade Mecum", "Cthulhutech: Dark  
Passions", "Cthulhutech: Mortal Remains",  
"Cthulhutech: Damnation View".

Imagen pg 31 y 41 Zdzislaw Beksiński

Imagen de Dramatis Personae " Enki Bilal:  
Tetralogía del Monstruo".

Traducción Arranes  
Maquetación Anakleto.  
Ficción, ayudas de Arte y ayuda de la Hermandad de la Llama: Anakleto.  
Corrección Arranes y Misne.



## Tabla de contenidos

- 004 Ficción
- 006 Introducción
- 008 Capitulo uno: El círculo de amigos invocadores
- 013 Capitulo dos: El paquete
- 017 Capitulo tres: Secretos en las profundidades
- 023 Capitulo cuatro: La zona
- 031 Capitulo cinco: El Mapa
- 038 Dramatis Personae
- 040 Ayuda jugador 1/2
- 041 Ayuda: Las obras de arte
- 042 Ayuda: La hermandad de la llama en éxtasis
- 043 Ayuda: Vehículos/ Mecha

Otra noche igual, los suburbios de París parecen mas apáticos cuando llega el amanecer, a esta hora parece como si la luz mostrase la realidad de las cosas, la crudeza que las sombras ocultan. El aerodeslizador se eleva y toma velocidad.

- Gustav llévame a casa, intentaré dormir unas horas.

- Si quiere le anulo sus citas- Gustav ya sabe la respuesta, pero no puede evitarlo su trabajo es preocuparse.

- No será necesario, a las once me recogerás, tenemos mucho que hacer, esta ciudad nos necesita.

El aerodeslizador recorre en silencio el cielo hasta llegar a un ático de la zona alta, Lochu se baja del coche- Luego nos vemos klimpt.- El conductor se despide con un gesto y se pierde en el despertar de la ciudad.

Lochu baja las escaleras y Víctor sale a recibirle.

- Buenos días, señor, ¿le preparo el desayuno o prefiere descansar?

- Gracias Víctor, lo tomaré después de dormir.

Los filtros de las ventanas de su habitación se oscurecen para impedir el paso de la luz, Lochu se quita su abrigo y lo deja caer al suelo. Su cuerpo está lleno de cicatrices, algunas recientes, otras sangrantes. Se deja caer en la cama y se da la vuelta, el techo de su habitación, aparecen extraños símbolos, se desplazan con un rítmico vaivén...

... La música resuena en su cabeza antes de oírla, abre los ojos y vuelve a estar en ese extraño páramo. Ya sabe el camino. Como en las otras ocasiones camina hacia el origen de la música. El tintineo metálico que acompaña a la melodía penetra en su mente, no puede evitarlo. Sube la colina con la dificultad de siempre, sus pies desnudos se clavan una y otra vez en las mismas piedras, piedras ensangrentadas de otros caminantes, otros antes que él.





Una vez arriba la visión de una planicie enorme, el aire levanta remolinos de arena, en el horizonte se ven las siluetas de gigantes... La música aumenta de volumen y sus pasos se hacen más largos, más ligeros, avanza a una velocidad endiablada, la música resuena, los gigantes se acercan.

Enormes pilares se alzan ante él, en el centro una roca de menor tamaño llena de símbolos, se mueven se retuercen, no puede leerlos, nunca puede, la música, continúa su rítmica insistencia, pasa cerca de la roca y la saluda con un gesto, es una más en el camino, continúa hacia la fuente de la música, dejando detrás de si a esos gigantes.

Camina sin resuello, sabe qué es lo siguiente, no lo puede evitar, la música le atrae. Sus pasos le llevan a un precipicio, no se ve el fondo, no hay horizonte, vuelve la vista atrás y no ve nada. Caer sin remedio en el remolino...

Lochu despierta envuelto en sudor, para nada se siente descansado, teclea unos códigos en su PCPU al rato una holopantalla ilumina la habitación y en ella aparece la cara de Maximilian.

- ¿Y bien, has tenido otro sueño?

- Sí, tan vívido como los anteriores- contesta Lochu- Pero en esta ocasión me ha parecido caer más profundamente.

- Yo también he soñado, creo oír voces en la música, cada vez con más claridad, debemos ponernos en marcha.

- Estoy de acuerdo.- Asiente Lochu y apaga el terminal.

## Introducción

Existe un mapa, buscado por los sabios a través de los siglos, que puede revelar la localización de cualquier lugar que se esté buscando. Lo único que hay que hacer es sostener el mapa, pensar en el lugar y el mapa revelará cómo llegar hasta allí.

La posesión de este mapa permitiría a las sectas que tratan de destruir a la humanidad descubrir las bases ocultas y los almacenes secretos del NGT. Ningún lugar estaría a salvo de sus depredaciones. Aún más importante, estarían en posición de descubrir la propia ciudad perdida de R'lyeh y despertar al gran Cthulhu de su sueño de muerte. Si tal cosa llegara a ocurrir, sería -casi literalmente- el fin del mundo.

## Trasfondo de la Aventura

La Hermandad de la Llama en Éxtasis es un culto afiliado a los Hijos del Caos. Recientemente tanto el líder del culto como el sacerdote supremo han experimentado vívidos sueños instándoles a penetrar en el lugar conocido como La Zona, una enorme brecha dimensional estacionaria sobre los restos del Área 51. Esta singularidad se creó durante un intento fallido por desarrollar una superarma poco después de empezar la segunda Guerra Arcanotec. Está totalmente prohibido el acceso a los baldíos que conforman La Zona. Todo un regimiento mecha protege el perímetro, haciendo del área una de las localizaciones más inaccesibles de toda la Tierra. Esta protección es necesaria por dos razones, para evitar el acceso a ella de indeseables y porque de la brecha emergen ocasionalmente monstruos blasfemos.

La Hermandad de la Llama en Éxtasis ha empezado a recabar información sobre La Zona con la esperanza de encontrar un paso a través de los guardias y responder a la impía invocación que impregna los sueños de sus líderes.

Han escudriñado textos antiguos en busca de ideas y han solicitado ayuda a diversas sectas. De hecho, han descubierto dos

posibles soluciones al problema. La primera implica la invocación de un *Gusano Nihilus*, una poderosa criatura que esperan pueda explorar La Zona para ellos.

La segunda vía incluye a seguidores de la Orden Esotérica de Dagón. Esta secta rival ha adquirido fotografías detalladas de las defensas de parte del perímetro en torno a La Zona. A pesar de que las vías de comunicación entre la OED y "La Llama" no están plenamente establecidas se ha concertado un intercambio. Seguidores de "La Llama" entregarán un antiguo texto Dagonita a cambio de las fotografías.

Operativos del NGT han detectado un incremento en la actividad de los altos cargos de "La Llama". Preocupados por ello, el NGT ha seleccionado a los PJs para que se infiltren en sus operaciones y descubran qué se traen entre manos.

## Sinopsis de la Aventura

Los PJs comenzarán la aventura de incógnito y asumirán las identidades de celebridades o empresarios adinerados mientras asisten a una exclusiva fiesta en París. El anfitrión es Claude Lochu, líder del culto de "La Llama".

Los PJs descubrirán que tanto ellos como los demás invitados están siendo secretamente manipulados para participar sin saberlo en un ritual diseñado para invocar al *Gusano Nihilus* en el tejado del edificio. Tendrán la oportunidad de frustrar los planes de los sectarios.

Tras la fiesta, los PJs explorarán unas instalaciones propiedad de Krieg Enterprises, una empresa de seguridad. El dueño de la empresa, Gustav Klimpt, es miembro de "La Llama". Oculto en las instalaciones se encuentra el texto Dagonita que Lochu y sus seguidores planean intercambiar por las fotografías de los puestos de control en torno a La Zona. Los PJs tendrán ocasión de descubrir el plan para el intercambio y podrían decidir asistir ellos mismos con objeto de descubrir la célula de la OED que opera en La Isla de Wight.

Una vez los PJs hayan descubierto los planes de Lochu para entrar en La Zona se les enviará allí para que exploren el área. Aun estando en el borde de La Zona se encontrarán con fenómenos extraños.

Asistidos por un enigmático guía viajarán a través de los sueños dentro de La Zona en busca del Mapa a Cualquier lugar. Si los agentes tienen éxito en esta extraña dimensión, encontrarán que el mapa no es algo físico sino información, información esta que se almacenará en la mente de uno de los PJs. Este conocimiento se encuentra comprimido y se irá expandiendo gradualmente borrando en el proceso la mente del personaje.

Para extraer el mapa y salvar a uno de los suyos, los PJs tendrán que colarse en unas instalaciones Migou abandonadas situadas en la región Polar Sur. Esta base aloja los restos de una super-computadora orgánica capaz de conectar con una mente humana, una vez reparada la bio-máquina podrá extraer el mapa y almacenarlo digitalmente.

Los PJs descubrirán que la instalación Migou no está completamente abandonada. Aún peor, una vez reparada, la bio-computadora activará una cuenta atrás para su auto-destrucción. Se desarrollará una carrera contra reloj para descargar el mapa y escapar de las instalaciones antes de que la base sea destruida.



## Capítulo Uno: El Círculo de Amigos Invocadores

Claude Lochu es una infame celebridad y sus reuniones recaban la asistencia de invitados de todos los lugares del mundo. Es también un poderoso sectario. Los PJs irán de incógnito para tratar de descubrir en qué andan metidos Lochu y sus seguidores, y de ser posible, destapar la extensión de su influencia y actividades.

### Resumen de la Misión

Si utilizas esta aventura como continuación de *El Portador de Hielo*, los PJs son miembros de *Revelación Uno*, un equipo de respuesta rápida del NGT. Dispondrán, nuevamente, del Transporte Blindado de Camuflaje Prowler y recibirán el resumen de la misión de parte de la Coronel Walsh.

Si no es así los PJs podrían estar trabajando para otra rama del NGT, en ese caso necesitarás modificar un poco la introducción y meditar qué equipamiento pondrás en manos de los PJs.

También podrían comenzar la misión asignados por la Sociedad Arcana. Ten en cuenta que necesitarán trabajar estrechamente con el NGT para conseguir acceso a las localizaciones, equipo e información que serán vitales en esta aventura.

Lee o resume lo siguiente:

La llegada de la Coronel Walsh se ve precedida por el zumbido de la silla anti-gravedad. Una gran holo-pantalla parpadea detrás de la Coronel mientras esta se pone manos a la obra, sin rodeos, como de costumbre.

*“El hombre que ven en pantalla es Claude Lochu, un rico playboy Parisino. Es también el cabecilla de una secta conocida como La Hermandad de la Llama en Éxtasis. Operativos del NGT lo han vigilado durante los últimos meses pero recientemente tanto él como sus seguidores han incrementado sus actividades. Antes de que lo detengamos queremos saber en qué anda metido.”*

*Su archivo de misión contiene los detalles de su círculo interno. Tengan especial cuidado con Maximillian Caine: es un hechicero. Creemos que se ha visto involucrado en actividades más que cuestionables.*

*Asistirán a una de las fiestas que organiza Lochu en su lujoso ático Parisino. Revisen su archivo de misión y elijan una identidad falsa con la que se sientan cómodos. Tendrán una semana de entrenamiento para familiarizarse con su papel y aprender unas pocas habilidades.*

*Tendrán que improvisar, no queremos hacer un movimiento en falso hasta saber qué se trae entre manos Lochu. Así mismo, le hemos dejado seguir sus actividades más allá de lo que normalmente permitiríamos. Investiguen tanto como puedan, y entonces deténganlo. Para cuando acabe la fiesta lo queremos bajo custodia. De hecho, en la medida de lo posible, queremos capturar vivo a todo su círculo interno. La policía parisina tendrá a varios oficiales por si necesitáis refuerzos - podéis utilizar la radio de vuestras PCPUs para pedir refuerzos.*

*Eso es todo. Buena suerte.”*

### Preparativos

Los PJs tendrán una semana para prepararse para esta operación. Durante este tiempo recibirán entrenamiento intensivo mediante el cual podrán obtener dos nuevas habilidades hasta un nivel de Estudiante. Estas habilidades deberían ayudarles a ser más convincentes en sus identidades falsas.

La Ayuda al Jugador Dos provee una lista de posibles identidades y sugiere algunas habilidades apropiadas para el aprendizaje de los personajes.

Antes de que salgan para París, los cirujanos del NGT les implantarán a cada PJ un diminuto micro-transmisor en la mandíbula. Estos aparatos les permitirán comunicarse discretamente entre sí. Con un rango de 100 metros, serán capaces de escuchar las conversaciones de sus compañeros y sólo necesitarán susurrar para comunicarse.

## La Fiesta

Tres guardias de seguridad de Klimpt patrullan el vestíbulo que hace de entrada al ático de Lochu. Aunque están vestidos con chaquetas apropiadas para una cena tienen una conducta sombría y van armados con pistolas CS-44. Las cámaras de seguridad les permiten monitorizar a los invitados que entran al vestíbulo de la planta baja y a aquellos que utilicen las escaleras o el ascensor.

Según van llegando los invitados, se comprueba que sus nombres aparezcan en la lista de invitados y se les invita a pasar. Si los PJs llevan armas sin ocultar los guardias las tomarán y se las guardarán hasta que salgan del apartamento.

Una vez hayan llegado todos los invitados habrá 25 personas en la fiesta, incluyendo a Lochu y su círculo interno. Así mismo, en el interior del apartamento habrá tres guardias de seguridad más proporcionados por Klimpt. Se mantienen en un segundo plano pero están enfrascados en la tarea de que todo esté tranquilo.

Los camareros se deslizan a través del lujoso apartamento asegurándose de que haya suministro continuo de champagne y entremeses. Para hacer aun más especial la velada, las puertas abiertas del balcón proporcionan una espectacular vista de la noche parisina. Los PJs deberían darse cuenta de que están participando en un encuentro muy exclusivo.

Nota: Si entre los Pjs hay un Tager, este notará la presencia de un Dhohanoide en la fiesta, el Dhohanoide actuará como si no lo notara, pero pondrá de sobreaviso al resto del Circulo.

## Hora de Conocerse

Esta primera parte de la aventura debería proporcionar a los PJs una oportunidad para conocer a otros invitados, puede que formular algunas preguntas y tal vez incluso husmear por el apartamento. Ten en cuenta que la mayoría de los participantes de la fiesta no tienen ninguna conexión con ninguna secta, aunque se espera que algunos de ellos puedan ser reclutados algún día.



Apartamento de Claude Lochu

9

Lochu y su círculo interno querrán tantear a los PJs como potenciales reclutas. Algunos encuentros podrían ser los siguientes:

**Severine de Bouchar** se aproxima a los PJs tan pronto lleguen. Es encantadora y erudita y preguntará a los PJs sobre sí mismos. Es una buena manera de hacerles entrar en sus nuevos roles. Tiene un interés especial por el arte y estaría encantada de discutir sobre las pinturas del apartamento con James/Jennifer Reims. Tomará nota de cualquiera que comente la naturaleza ocultista de las pinturas del apartamento (está indagando).

**Claude Lochu** se presenta a sí mismo: su secretaria personal confecciona las listas de invitados para estos eventos por lo que es la primera vez que se encuentra con los PJs. Jugará con el hecho de que a sus fiestas acude mucha gente importante y animará a los PJs a que hagan contactos. Se describe como un 'relaciones públicas' de la alta sociedad que conoce a todo el mundo que merezca la pena.

Maximillian Caine estará interesado en hablar con Miles/Milicent Duncrief. Le comentará que él también es un ocultista y sondeará la opinión que le merece al PJ las restricciones sobre los hechizos impuestas por el NGT. Argumenta que el riesgo es parte inseparable de la innovación, los científicos experimentan continuamente y se les valora por ello. ¿Por qué debería tratarse a los hechiceros de otra manera?

Gustav Klimpt se aproximará a uno de los PJs, Henry/Henrietta Lions sería la más apropiada, y preguntará su opinión sobre los preparativos de seguridad. Insistirá en que su propio personal está excepcionalmente bien cualificado y que son *muy discretos*. Trata de averiguar si el personaje tiene alguna necesidad de seguridad discreta y por lo tanto algo que ocultar.

## Husmeando

Un personaje que se tome su tiempo para explorar el apartamento se dará cuenta de que las paredes están adornadas por exóticas obras de arte que muestran prácticas místicas y ocultistas de las culturas antiguas, particularmente de África y Asia.

Cualquiera que escudriñe tras estas caras pinturas y esculturas verá que ocultan una serie de marcas arcanas. Una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 12 revelará que componen un Sello de Aislamiento (*Cthulhutech*, página 197). Es un hechizo legal que asegura que el apartamento no será objeto de espionaje a distancia, tanto místico como mecánico.

La mesa en torno a la que cenarán los invitados es una pieza espectacular adornada con un elaborado grabado en su superficie. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Ciencias Ocultas a dificultad 16 se dará cuenta de que los dibujos en la superficie de la mesa son de naturaleza mística. Su propósito exacto supondrán un misterio, al menos de momento.

Si alguien investiga el despacho de Lochu descubrirá que este no ha sido tan loco como para dejar tirada por ahí o guardada en su ordenador una evidencia

incriminatoria. Sí que hay, en cambio, una pistola automática MP-6A1 oculta en el cajón de su escritorio.

## La Entrega

Una vez que los personajes han tenido tiempo para instalarse en la fiesta, llegará un mensajero con un paquete para Claude Lochu. Será más efectista si en ese momento está hablando con alguno de los personajes; un guardia de seguridad le llevará aparte y le entregará un sobre acolchado. Lochu se excusará y se aproximará a Maximilian Caine: la pareja irá al dormitorio de Lochu.

El paquete acolchado contiene 9 páginas de un antiguo manuscrito Dagonita que proporcionan un medio adecuado para contactar con una Semilla. Entre las páginas se encuentra también el hechizo *Presagios de la Ruina* (*Revista Signs & Portents Issue 56*, Mayo 2008).

Acompaña a las páginas una breve nota. En ella se comunica que el resto del manuscrito ha sido trasladado a la localización segura sugerida por Klimpt, una instalación de Krieg Enterprises cinco millas al norte en los suburbios parisinos, aunque esto último no se deja claro en la nota.

Lochu guardará las páginas y la nota en una caja fuerte oculta tras un cuadro; pero debido a las prisas y al entusiasmo, dejará el cuadro ligeramente descolocado. La caja fuerte se puede abrir con una prueba en Seguridad o Delincuencia de dificultad 22.

Lochu y Caine comentarán brevemente el hecho de que con el libro podrán hacer el intercambio en las próximas 24 horas y tras ello, volverán a la fiesta.

## La Cena está en la Mesa

Justo antes de que se sirva la cena Maximillian Caine dejará la fiesta para subir a la azotea (mira *La Invocación*, más adelante).

Cuando todo el mundo se sienta a la mesa se servirán unos raros entrantes de cordero. Tras ello, los camareros encienden las velas aromáticas dispuestas

por toda la sala y Claude Lochu se levanta para anunciar un brindis:

**Mi familia vino a vivir a Francia procedente del este, de un lugar al que me gusta llamar como la vieja Europa. Tenían un brindis que siempre podían hacer con los nuevos amigos: Nyar boosh e'col.**

Lochu alzará su vaso e invitará a sus invitados a repetir el brindis. Los ocultistas del grupo tendrán una única oportunidad para darse cuenta de lo que pasa. Una prueba de Ciencias Ocultas a dificultad 16 revelará que las palabras proceden de un antiguo dialecto Europeo y significan "Entrego mi alma voluntariamente". Junto a la sangre en la carne y el incienso de las velas, los invitados están siendo manipulados para participar en un ritual.

Cualquier personaje que haya determinado previamente la naturaleza mágica de la mesa se dará cuenta de cuál es su objetivo. La mesa en un conducto, un canal que recoge el Orgón de aquellos sentados a su alrededor para utilizarlo en un hechizo. El poder de la mesa es tal que es capaz de drenar el Orgón de aquellos sentados a su alrededor aunque no sean conscientes de lo que esté pasando.

Aquellos que se sumen al brindis formarán parte del ritual que tiene lugar en la azotea y durante la cena perderán 10 puntos de Orgón.

## La Invocación

Durante las últimas 24 horas tres sectarios han orquestado un ritual en la azotea del apartamento de Lochu que culminará durante la cena a la que asisten los PJs. Este ritual tiene lugar en un gran invernadero de cristal, acondicionado para el lanzamiento de hechizos.

Maximillian Caine se sumará a los sectarios poco antes del final del ritual. El Orgón requerido para el hechizo, que invocará a un *Gusano Nihilus*, lo suministran los sectarios y los invitados a la cena que se desarrolla debajo.

Hay dos razones para ello. Por un lado, invocar a un *Gusano Nihilus* requiere una gran cantidad de Orgón (50 puntos). Para

facilitar la invocación, los cultistas están Potenciando el hechizo (*Cthulhutech*, página 184) lo que incrementa el Orgón necesario hasta los 200 puntos.

Por otra parte, la participación de los invitados (aun sin ser conscientes de ello) los hace más vulnerables a la corrupción sectaria: Lochu confía en que la semilla plantada hoy eclosione algún día y le proporcione nuevos seguidores.



## Gusano Nihilus

**Filiación:** Hijos del Caos  
**Escala:** Vitalidad  
**Tamaño:** Mediano (2.4 m de largo)  
**Atributos:** Agilidad 5, Fuerza 9, Intelecto 8, Percepción 10, Presencia 5, Tenacidad 10  
**Atributos Secundarios:** Acciones 1, Orgón 14, Reflejos 8  
**Habilidades Generales:** Educación: Experto (4), Observar: Experto (4), Ocultismo: Experto (4), Sigilo: Adepto (3), Supervivencia: Adepto (3)  
**Habilidades de Combate:** Esquivar: Novato (2), Pelea: Adepto (3)  
**Armas:** Mordisco (+1)  
**Bonificador al Daño:** +2  
**Vitalidad:** 15  
**Armadura:** 1/1  
**Factor de Miedo:** 12  
**Temperamento:** Misterioso e Impredecible  
**Sentidos:** Agudeza Auditiva, Agudeza Táctil, Escáner, Termal  
**Movimiento y Velocidad:** Tierra [11 kmh (15/4 m/t)], especial

Los *Gusanos Nihilus* parecen enormes e hinchados gusanos de piel roja. Capaces de abrirse paso a mordiscos a través del espacio y el tiempo, literalmente horadando entre localizaciones. Tienen unos sentidos excepcionalmente agudos y una habilidad innata para percibir la magia. Se comunican duplicando la voz de quien o lo que sea que les esté hablando y entienden todos los idiomas.

Un personaje que pase una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 18 puede identificar una de estas criaturas nada más verla y también sabrá que son unos espías muy apreciados.

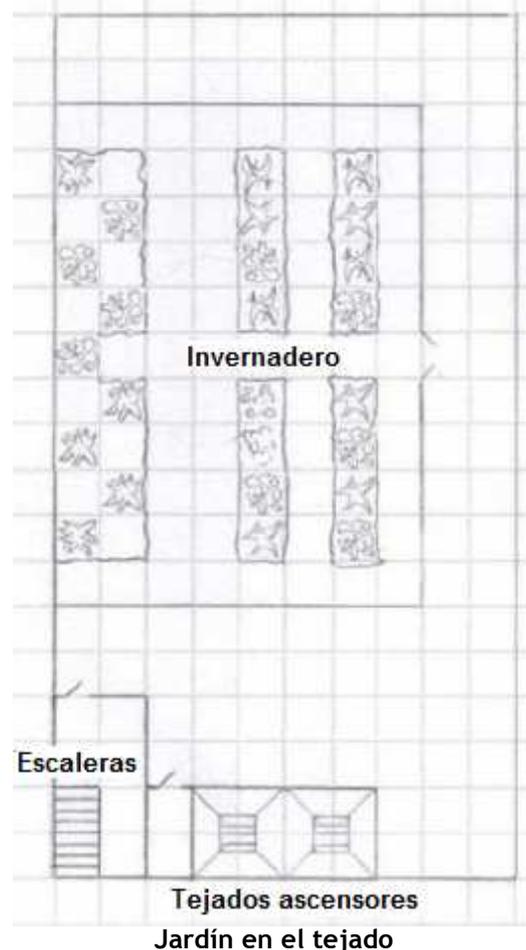
Si se completa la invocación del *Gusano Nihilus*, Caine le ofrecerá a este un trato que no podrá rechazar. Si la misión de explorar el perímetro en torno a La Zona y la posterior transmisión de esa información es un éxito será libre de permanecer en esta dimensión.

## Se acabó la fiesta

En algún momento de la fiesta los PJs tendrán que mover ficha\*. Cuando esto ocurra, la prioridad de Lochu y su círculo interno será huir. Si fuera posible, Lochu cogería las páginas del manuscrito y Caine trataría de asegurarse de que el hechizo de invocación se completara.

Si puede, Lochu se encerrará junto al círculo interno en su propia habitación y llamará por radio solicitando ayuda. Esta ayuda llegará en forma de un transporte de módulo-A sigiloso que se colocará justo al lado de su ventana. Tras la llamada le

costará llegar unos 2 minutos. Para los atributos del piloto usa los del Agente de los SWAT (*Cthulhutech*, página 255), añadiéndole Piloto: Adepto (3). Si fuera necesario, el vehículo podría recoger a Caine y los otros sectarios en la azotea.



Si Lochu y sus consejeros pueden llegar hasta este vehículo huirán, ocultos bajo el campo de camuflaje, a las instalaciones de Krieg Enterprises situadas 8 kilómetros al Norte.

Los guardias de seguridad harán lo posible por retrasar a los PJs y cualquier refuerzo que estos hayan pedido al DP de París. Si fuera necesario Klimpt se sumaría a la lucha, cubriendo la huida de sus camaradas.

La aventura funcionaría mejor si Lochu o al menos alguno de los miembros del círculo escapara de la fiesta.

*\*Si por alguna razón, los PJs no tratan de arrestar a Lochu y los demás, tras la fiesta*

marcharán a las instalaciones de Krieg Enterprises al norte.

## Un Guardián Oculto

Uno de los invitados a la fiesta, Marco Blanco, es un Dhohanoide. No revelará su condición hasta que la situación se torne desagradable, en ese momento atacará directamente a los PJs.

La forma Dhohanoide de Marco es una Elib (*Cthulhutech*, página 213)

### Elib típico (Experimentado)

*Filiación:* Hijos del Caos  
*Escala:* Vitalidad  
*Tamaño:* Mediano (2.1 m a 2.5 m de altura)  
*Atributos:* Agilidad 10 (+3), Intelecto 5 (+0), Percepción 7 (+1), Presencia 7 (+0), Fuerza 11 (+3), Tenacidad 10 (+3)  
*Atributos secundarios:* Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7  
*Habilidades:* Atletismo 4, Burocracia 2, Informática 2, Delincuencia 3, Educación 2, Intimidar 3, Labia 2, Ciencias Ocultas 2, Observar 4, Savoir-Faire 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.  
*Habilidades de Combate:* Esquivar 3, Pelea 4, Puntería 2.  
*Armas:* Garras (+1), Boca (+2, requiere ambas acciones), Golpe de salto (+2, requiere ambas acciones), Engullir, Golpe de cola (+1).  
*Bonificador al daño:* +2  
*Vitalidad:* 15  
*Armadura:* 2/2  
*Regeneración:* 2 Puntos  
*Factor de Miedo:* 16  
*Temperamento:* Brutal y asesino.  
*Sentidos:* Agudeza Olfativa y Gustativa, Visión Nocturna  
*Movimiento y Velocidad:* En tierra [30 km/h (42/10m/t)], Saltando (Doble)



## Refuerzos

El DP de París puede enviar hasta una docena de agentes (utiliza al Agente de Policía, *Cthulhutech*, páginas 255-256, armado con una MP15-9 SMG) y dos transportes de módulo-A Enforcer 2000.

### Oficial de policía Experimentado

*Raza:* Humano  
*Filiación:* NGT  
*Atributos:* Agilidad 7, Inteligencia 6, Percepción 8, Presencia 7, Fuerza 6, Tenacidad 6.  
*Atributos secundarios:* Acciones 2, Movimiento 18 km/h (25/6m/t), Orgón 11, Reflejos 7, Vitalidad 11  
*Cualidades:* Autoridad (Agente de policía/1), Alerta, Código (ayudar a un compañero en servicio/1)  
*Habilidades:* Atletismo 2, Comunicaciones 3, Delincuencia 2, Intimidar 3, Idioma (Inglés) 4, Latrocinio 2, Cumplimiento de la ley 4, Lectoescritura 2, Observar 3, Conocimiento Regional 4, Bajos fondos 3, Sigilo 2, Vigilancia 3  
*Habilidades de Combate:* Lucha con armas 3, Esquiva 3, Puntería 3  
*Equipo:* CS-32 Peacemaker, Electrochoque Modelo 18, Porra aturdidora, Armadura Sentrytech Mk-V

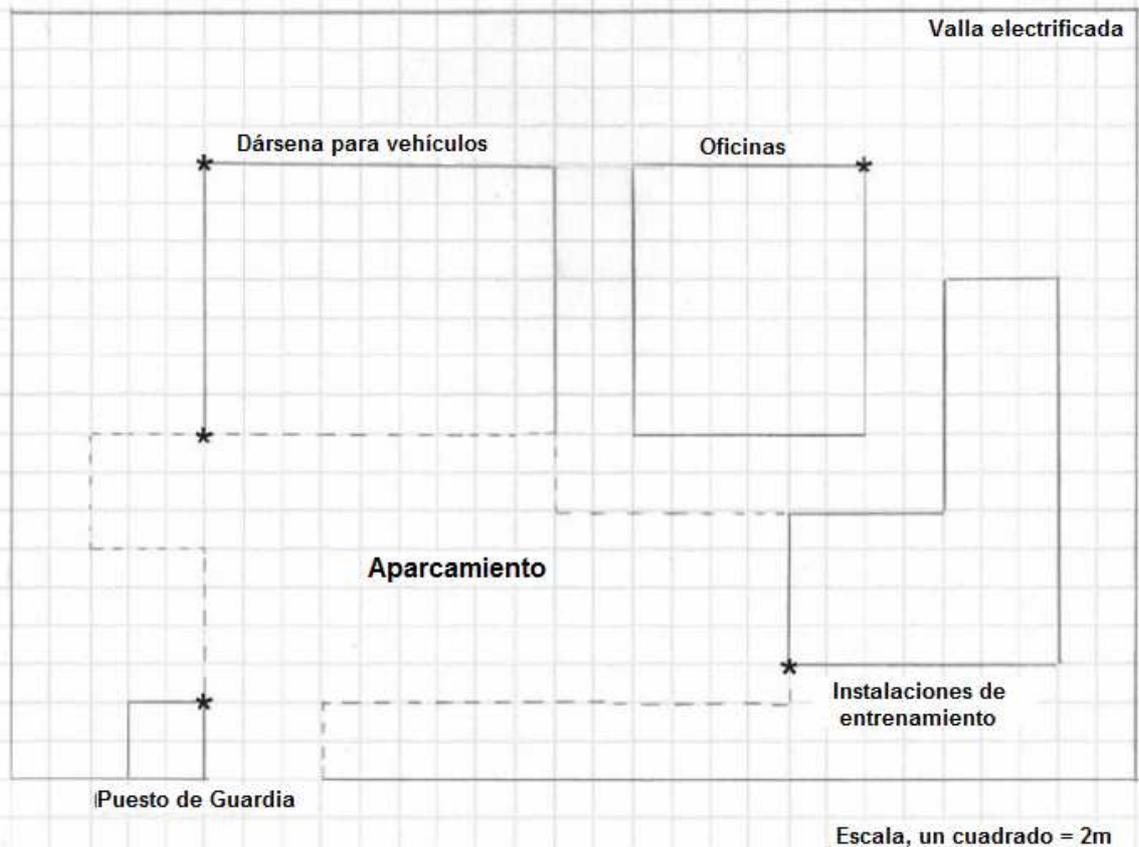
## Capítulo Dos: El Paquete

13

Al norte de París, en unas instalaciones de Krieg Enterprises, se guarda un antiguo texto Dagonita. Mediante un acuerdo con una secta rival se intercambiará el texto por las fotografías espía hechas a las defensas que rodean La Zona.

Los PJs podrían descubrir la localización interrogando a Lochu o sus asociados (¿dónde está el resto del libro al que pertenecen estas páginas encontradas en su apartamento?), siguiéndolos hasta allí o simplemente investigando de qué instalaciones disponen los sectarios cerca de París. Asumiendo que los PJs trabajen para el NGT tendrán acceso a una base de datos con esa información.

## Krieg Enterprises



14

Podría ser que Lochu y alguno o todo su círculo interno hubiera huido a la instalación. En ese caso, invertirán una o dos horas de preparativos antes de irse.

Los sectarios llevarán el texto Dagonita a un M-15 Ranger VBCA (*Cthulhutech*, página 231) para después despegar y viajar hacia el norte cruzando el canal. Si Klimpt está con ellos, pilotará el mecha Saber, que se encuentra en la dársena para vehículos, nada más despegar el M-15 Ranger.

Si los PJs han detenido a Lochu y los demás descubrirán que las instalaciones están defendidas por un par de guardias de seguridad (*Cthulhutech*, página 258). Uno se encuentra en la entrada mientras que el otro patrulla los terrenos circundantes.

## Los Terrenos de las Instalaciones

Una serie de cámaras orientables vigilan los alrededores. La situación de cada cámara está marcada en el mapa mediante una estrella.

### Guardia de seguridad

Raza: Humano  
Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 5, Percepción 8, Presencia 6, Fuerza 7, Tenacidad 7.  
Atributos secundarios: Acciones 2, Movimiento 21 km/h (29/6m/t), Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 12  
Habilidades: Atletismo 2, Comunicaciones 3, Delincuencia 2, Intimidar 3, Idioma (Inglés) 4, Cumplimiento de la ley 2, Intimidar 2, Observar 4, Conocimiento Regional 3, Sigilo 3, Vigilancia 3, Seguridad 4.  
Habilidades de Combate: Lucha con armas 4, Esquiva 3, Puntería 3.  
Equipo: CS-44 Enforcer, Bastón extensible, Armadura Sentrytech Mk-V

Cada cámara puede desactivarse mediante una prueba en Delincuencia o Seguridad de dificultad 20. O si no pueden burlarse mediante un enfrentamiento Sigilo vs Observar, cada una de las cámaras dispone de una IA básica que le permite detectar

intrusos lo que les proporciona Observar: Adepto (3) y 8 en Percepción.

Si se detecta algún intruso suena la alarma y se activan unos sofisticados dispositivos anti-intrusos; después de todo, Krieg Enterprises está especializada en seguridad. Ocultos bajo la superficie, y en torno a las instalaciones, hay una serie de proyectores de gas. Un turno después de detectarse un intruso estos dispositivos lo envolverán en gas.

El gas tiene dos propiedades, es somnífero y alucinógeno. Un personaje expuesto a él deberá pasar una prueba de Dote de Tenacidad a dificultad 16 o perderá la consciencia durante 1d10 minutos. Si supera la prueba, necesitará superar una segunda prueba de Tenacidad dificultad 18. Si se falla esta prueba el personaje sufrirá alucinaciones.

Eres libre de elegir la forma que adoptarán estas alucinaciones. Podrían tener efectos sutiles (el PJ ve un guardia de seguridad extra al que no puede alcanzar) o extremadamente extrañas (el suelo se resquebraja y una *cosa* arácnida emerge con la cara del PJ). Esta podría ser una gran oportunidad para aterrorizar y confundir a los jugadores.

Las alucinaciones remitirán tras 1d5 minutos pero podrían, si quisieras, reaparecer en cualquier momento durante el día siguiente. No hará ningún daño que los PJs se cuestionen la fiabilidad de sus sentidos.

La alarma hará que aparezcan refuerzos procedentes de otras instalaciones de Krieg Enterprises situadas a 32 kilómetros. Cuatro guardias de seguridad más, y bien armados, llegarán en un Enforcer 2000 diez minutos después de que suene la alarma.

## **Edificios**

### ***Dársena para vehículos***

Este edificio blindado contiene un mecha Saber y un M-15 Ranger. Es aquí donde estará el transporte sigiloso en el que habrá escapado Lochu, asumiendo que lo haya logrado. Una prueba de Observar dificultad 20, hallara que uno de los

paneles del suelo de 1x1 m, se puede desplazar, dando acceso a unas escalerillas que bajan unos 2 metros.

### **Instalaciones de Entrenamiento**

Este edificio acoge las salas de entrenamiento, de tiro y artes marciales. En el extremo opuesto de la entrada hay una puerta que da acceso a los vestuarios, un par de duchas y un par de lavabos. Una taquilla de seguridad contiene varias armas ligeras. Una prueba de Observar dificultad 18, dentro de la taquilla encontrará el mecanismo que abre el acceso a unas estrechas escaleras que descienden a un túnel.

### **Oficinas**

El edificio conforma el centro administrativo para las operaciones legales de Klimpt en París. Unas mesas de oficina distribuidas en varios departamentos, con una prueba de Informática dificultad 12, se hallará información referente a los trabajadores de Krieg Enterprises y clientes. Tras la entrada una puerta que da acceso a los lavabos y al fondo una puerta donde se lee "Gerencia". Es la oficina de Klimpt, una mesa de oficina electrónica, un archivador clásico, una planta y un cuadro. Mediante una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 12 se detectarían marcas arcanas como en las pinturas de la casa de Lochu. El ordenador de Klimpt está protegido mediante una contraseña, una prueba de Informática o Seguridad dificultad 16 se tendrá acceso a la información económica y de inversiones de la empresa, nada ilegal aparentemente. El archivador es toda una antigüedad, contiene informes de clientes, una prueba de Observar dificultad 18 hallará un mecanismo que separa el archivador de la pared, descubriendo unas escaleras que descienden hacia un túnel.

### **Túnel**

Un túnel bajo las instalaciones conecta la dársena para vehículos con los edificios de entrenamiento y las oficinas. Si fuera necesario, los sectarios lo utilizarían para moverse sin ser vistos y eludir a los PJs.

15

## La habitación Oculta

El túnel conecta también con una sala secreta de la secta que contiene un equipo de comunicaciones. La habitación está cerrada, para abrirla necesitarán una prueba de Seguridad a dificultad 22.

Un personaje que pase una prueba de Comunicaciones a dificultad 16 puede obtener los últimos mensajes del sistema de comunicaciones. El mensaje confirma que el intercambio ha sido acordado, el libro por la "información". En ningún punto se detalla con quién se ha acordado el intercambio.

En el mensaje se proporcionan las coordenadas precisas donde deberán ir, estas les llevarán al centro del Canal de la Mancha. Se les avisa que deberán esperar a 60 metros de profundidad hasta que un guía llegue para llevarlos al destino final donde se producirá el intercambio. El mensaje contiene también un código que Lochu debería transmitir en caso de que alguien se le aproximara durante el viaje a la reunión.

Dentro de esta sala hay unas extrañas vitrinas que contienen unas páginas de algún antiguo manuscrito, una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 20 identificará los textos como unos fragmentos de

tratado Dagonita, pero no podrá averiguar qué dicen.

## La Historia hasta este punto

Para cuando terminen este capítulo, los PJs deberían haber descubierto que La Hermandad de la Llama en Éxtasis trataba de invocar a un *Gusano Nihilus*, una criatura utilizada habitualmente para el espionaje. Tendrían que saber que se le iba a encargar obtener información sobre la seguridad en los alrededores de La Zona. Y sobre todo habrán descubierto el intento de intercambio del libro Dagonita a cambio de una "información" sin especificar. También es probable que hayan matado o capturado a varios sectarios.

Si por alguna razón los PJs no han descubierto parte de la información, esta se les debería proporcionar mediante interrogatorios a los sectarios capturados para así mantenerlos en la historia.

Como mínimo, los PJs necesitan conocer el intercambio para así poder ir e investigarlo.

16



## Capítulo Tres: Secretos en las Profundidades

Sectarios leales a la Orden Esotérica de Dagón llevan tiempo preparando una importante base en la Isla de Wight. Esta proporciona una plataforma perfecta desde la que lanzar ataques tierra adentro.

Piensa que la secta tiene unos lazos mínimos con Los Hijos del Caos (la organización madre de La Hermandad de la Llama en Éxtasis) y han acordado intercambiar las fotografías del entorno de La Zona por el Texto Dagonita conocido como *El Enigma de las Profundidades*.

### Cruzando el Canal

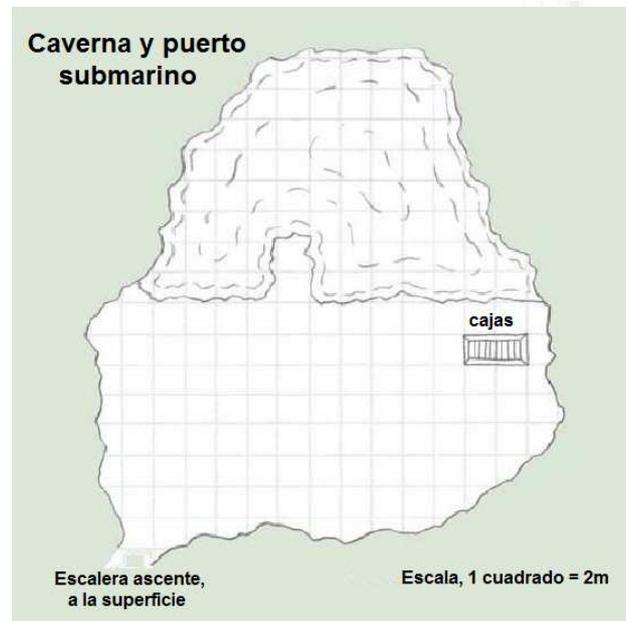
Si los PJs siguen las instrucciones perfiladas a grandes rasgos en el mensaje encontrado en el Capítulo Dos, viajarán a las coordenadas indicadas hasta el centro del Canal de la Mancha. Antes de que lleguen a dicho punto se les aproximarán varias veces cosas grandes no identificadas. Si transmiten el código que había en el mensaje, las cosas cambiarán de rumbo y les dejarán en paz. Si no, atacarán a los intrusos: los seguidores de Cthulhu dominan el mar y hay innumerables mechas y semillas patrullando las profundidades.

Una vez que los PJs lleguen al punto de encuentro, un minisubmarino contactará con ellos y los dirigirá a un puerto secreto situado en una caverna de la costa sur de la Isla de Wight. La caverna es accesible mediante un túnel a 30 metros bajo el nivel del mar. Los PJs deberían seguir al minisubmarino al interior de la cueva donde por fin emergerán.

### Esperaba a otra persona...

Los principales miembros de la célula de la OED en la isla aguardan a los PJs en la caverna. El hombre, Lewis Gray, está acompañado por su segunda al mando, Catherine Fletcher. Otros tres sectarios, todos ellos armados con rifles de asalto

AR-25, están aquí por razones de seguridad. Para todos estos personajes utiliza los atributos de un Dagonita Típico (*Cthulhutech*, página 211), pero incrementa el Intelecto de Gray hasta 9 y la Presencia de Fletcher hasta 9 también.



### Dagonita típico

Filiación: Orden Esotérica de Dagón

Escala: Vitalidad

Tamaño: Medio (1.5 a 1.8 m de altura)

Atributos: Agilidad 6/7, Intelecto 7/7(9), Percepción 8/8, Presencia 8/8(9), Fuerza 6/5, Tenacidad 6/6

Atributos secundarios: Acciones 2/2, Orión 11/11, Reflejos 7/7

Habilidades: Atletismo 3, Burocracia 3, Delincuencia 2, idioma(R'lyehan) 3, Medicina 1, Labia 3, Observar 2, Ciencias Ocultas 3, Interpretación 3, Persuadir 3, Bajos fondos 3, Sigilo 2, Vigilancia 3

Habilidades de Combate: Esquivar 2, Pelea 2, Puntería 2

Armas: Según armas

Bonificador al daño: 0

Vitalidad: 11/10

Armadura: Según armadura

Factor de miedo: 0

Temperamento: Frio y calculador

Sentidos: Como un humano

Movimiento y velocidad: En tierra [18km/h(25/6m/t)]

El trato que hizo Gray fue con Claude Lochu y Severine de Bouchard y espera que ellos estén presentes en el intercambio, por lo que sospechará de cualquiera que se presente como miembro de "La Llama". Sin embargo, los PJs todavía podrían persuadirle de seguir adelante con el intercambio mediante Labia o mostrándole las páginas del libro "El Enigma de las Profundidades".

El único miembro de "La Llama" que Gray ha conocido en persona es Severine de Bouchard.

En un lado de la caverna hay varias cajas de metal donde se guardan seis equipos de buceo, seis lanza-arpones (+1 Daño, ALC 5/10/15) y un torpedo acuático de módulo-A. Este último objeto es un aparato para dos personas al que los buceadores pueden agarrarse y viajar por el agua a velocidades superiores a 50km/h.

## El Intercambio

La cédula de la OED tiene en su poder fotografías detalladas de un puesto de control militar justo en el borde de La Zona. El puesto de control se llama Bravo-9 y son unas instalaciones militares que se encargan de monitorizar la actividad en el borde de La Zona. En la base se encuentran estacionados unos mechas además del personal.

Si los PJs convencen al receloso Gray de que son miembros de "La Llama", y más importante aún, le muestran la copia de "El Enigma de las Profundidades", seguirá adelante con el intercambio. Él y uno de sus hombres se enfundarán a cada traje scuba y usarán la torpedos acuáticos para viajar al Cuartel General a recoger la "información". Gray dejará a su segunda, Catherine Fletcher y a los otros dos sectarios para asegurarse de que los PJs esperan en la caverna su vuelta ya que está muy preocupado por si tratan de seguirlo. Le costará unos 40 minutos volver.

Si las cosas van mal, bien sea porque los PJs no pueden convencer a Gray o porque tratan de arrestarlo o atacan a los sectarios, Gray intentará escapar. Si lleva puesto el traje scuba su plan de huida preferido será buceando y si no huirá por las escaleras hasta la playa y procurará llegar a su piso franco. Los sectarios

armados harán lo que esté en sus manos para protegerlo.

### Catherine Fletcher (Michelle Walker)

Raza: Humana  
Filiación: NGT  
Atributos: Agilidad 7, Intelecto, 6, Percepción 7, Presencia 9, Fuerza 5, Tenacidad 5  
Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 10, Reflejos 6,  
Cualidades: Atractivo/2, aliado/2 (NGT), autoridad/3 (agente Federal), deber/2 (NGT), Enemigo/2 (un miembro de las sombras de la muerte), juramento/2 (secreto -NGT), voz Sexy, cauteloso, seguimiento/1 (agente de NGT)  
Habilidades: Artista (escritura) 3, idioma (inglés) 4, Idioma(Nazzadi) 3, Lectoescritura 3, Observar 3, Ciencias ocultas 1, Interpretación 3, conocimiento Regional 2, Savoir-Faire 3, Seducción 2, Sigilo 3, Vigilancia 3  
Habilidades de Combate: Lucha armada 2, Esquiva 3, Pelea 3, Puntería 3.  
Vitalidad: 10.  
Equipo: Ropa encubierto común, funda ocultable, ropa cara, finas joyas, PCPU, Holo-interfaz portátil unidad  
Movimiento 17 km/h (24/6 m/t),

## Infiltrada

Catherine Fletcher es en realidad una agente del NGT bajo otra identidad. Su nombre real es Michelle Walker. Ha necesitado seis meses para infiltrarse entre los rangos de esta célula de la OED.

Su prioridad es continuar ganándose la confianza de Gray con la esperanza de conocer la localización exacta del Cuartel General submarino de la célula, de hecho, era la tarea original.

No obstante, durante el tiempo que ha pasado dentro de la secta, los superiores de Michelle Walker han puesto su lealtad en entredicho. Está tan metida en su nueva identidad que no ha contactado con el NGT en los últimos tres meses, si los PJs revisan su archivo conocerán el dato.

## La Infiltrada Expuesta

Walker no quiere quemar su identidad secreta, únicamente si las vidas de los PJs están en peligro (o si van a matarla) revelará la verdad. Aunque así fuera, aún querrá completar su misión a toda costa.

Si los PJs han matado o incapacitado a Gray y los otros sectarios, Walker les propondrá un plan que podría beneficiar a todos. Sugiere que simule haber capturado a los PJs y los lleve (aunque el libro no) maniatados a la célula de la OED.

Si los PJs aceptan el plan, Walker utilizará un arma tranquilizante para dejarlos inconscientes, insistirá en que es necesario para que parezca más real y los lleva a la casa segura de Gray en Ventnor, la capital de la isla.



Cree que la célula está desesperada por adquirir la copia de "El Enigma de las Profundidades" y que eso hará que los PJs sean llevados al Cuartel General submarino para así ser interrogados por el líder local de la secta. Una vez dentro de la base, escapan y obtendrán la información que estaban buscando. Entonces podrían informar a Walker de la localización de la base y ayudarla a completar su misión.

Walker dispone de algunos cuchillos y navajas-láser en miniatura apropiados para llevarse ocultos y podría dárselos a los PJs para facilitarles la huida una vez entren en las instalaciones. Estos objetos no se descubrirían durante un cacheo.

Su plan es sólido aunque arriesgado, tras algo de interrogatorio y un poco de tortura ligera (bien sea por Gray o algún otro superior sectario contactado por Walker) se les llevará al Cuartel General de la célula mediante un mini-submarino que se encuentra enfrente de la costa.

### Un Plan Alternativo

Otra posibilidad sería persuadir a Walker para que les dé la localización de la casa segura del culto para que así los PJs puedan asaltar el lugar. Ella piensa que es un plan estúpido, ya que cualquier miembro de la célula que consiguiera atrapar sería reacio a hablar, aun bajo tortura.

## El piso Franco de Gray

El piso franco está a pocos minutos a pie desde la caverna donde la OED ha preparado el encuentro con los miembros de La Llama. Es un lugar que no llama la atención, pero tras esa insípida fachada se esconde un sótano donde ocultar a miembros de la secta o interrogar a prisioneros. En el mismo lugar se guardan varias armas ligeras.

## Cuartel General Submarino

En el año 2022, cuando las reservas de petróleo y gas declinaban y la tecnología del Motor-D todavía no había sido descubierta, se hacían prospecciones en el Canal de la Mancha en busca de reservas de combustibles fósiles. Para facilitar la exploración se construyeron una serie de estaciones submarinas, los Laboratorios Tritón. Tritón IV estaba justo enfrente de la costa de La Isla de Wight.

Cuando se descubrió la tecnología del Motor-D se abandonaron estas instalaciones. Tritón IV permaneció abandonada por muchos años y, en consecuencia, no aparece en los archivos del NGT. Hace cuatro años la base se reparó y reequipó y se convirtió en el Cuartel General secreto de la célula de la OED situada en la isla.

Muchos de los que residen en la estación son híbridos maduros cuya naturaleza resulta difícil de ocultar. Esperan el día en que puedan sumarse a sus hermanos en las profundidades, mientras tanto, la estación les resulta confortable y el lugar ideal para ocultarse.

La base cruje constantemente debido a las corrientes marinas. Numerosos ojos de buey permiten ver las turbias aguas verdes, mientras que los corredores metálicos parecen sacados de los

interiores de un viejo submarino nuclear. Las diferentes secciones de la estación pueden sellarse mediante puertas herméticas. Están marcadas en el mapa en **negrita**.

### Salas Esclusa

El mamparo exterior debe abrirse mediante una orden procedente de la Sala de Comunicaciones o insertando un código conocido únicamente por los sectarios de mayor rango. Una prueba de Seguridad dificultad 20 hará innecesario el código de acceso.

Los protocolos de seguridad previenen tanto la apertura de la puerta estanca del exterior como de la interior. Se necesita 1 minuto para llenar o vaciar la sala esclusa.

### Armería

Esta sala protegida contiene los siguientes objetos:

6 Lanzas Acruta

6 Lanza Arpones

3 Escopetas M-6

1 Lanza Torpedos OED (Como el RPG-11, *Cthulhutech*, página 112, pero diseñado para funcionar bajo el agua), con 5 torpedos.

### Sala de Comunicaciones

El sistema computerizado contiene las claves de acceso y códigos para contactar con cualquier célula a lo largo de la costa sur de Inglaterra. Se puede utilizar para contactar con las instalaciones de la OED a lo largo del Océano Atlántico y los PJs podrían utilizarlo para enlazar con el sistema de comunicaciones vía satélite del NGT.

### Alojamiento de la Tripulación

Los híbridos a bordo de la estación utilizan estas habitaciones. Una habitación típica contiene unos pocos efectos personales, un arma y copias de textos Dagonitas. Los ocupantes utilizan estos textos para indagar en sus orígenes como preparación para su futura integración en la sociedad de los Profundos.



## Celdas de Prisioneros

En una de estas celdas se encuentra retenido un oficial de policía, Mark Street, que se acercó demasiado a las actividades secretas del culto. Tiene Heridas Moderadas, pero está deseando ayudar a los personajes en su intento de huir o enfrentar a los sectarios de la OED. Utiliza los atributos del Oficial de Policía (*Cthulhutech*, página 255-256).

### Mark Street

Raza: Humano

Filiación: NGT

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 6, Percepción 8, Presencia 7, Fuerza 6, Tenacidad 6.

Atributos secundarios: Acciones 2, Movimiento 18 km/h (25/6m/t), Orgón 11, Reflejos 7, Vitalidad 11

Cualidades: Autoridad (Agente de policía/1), Alerta, Código (ayudar a un compañero en servicio/1)

Habilidades: Atletismo 2, Comunicaciones 3, Delincuencia 2, Intimidar 3, Idioma (Inglés) 4,

Latrocinio 2, Cumplimiento de la ley 4, Lectoescritura 2, Observar 3, Conocimiento Regional 4, Bajos fondos 3, Sigilo 2, Vigilancia 3

Habilidades de Combate: Lucha con armas 3, Esquiva 3, Puntería 3

Equipo: ropas normales

## Bahía de Lanzamiento

En el centro de la habitación se encuentra una piscina con acceso al mar abierto, gracias a la presión del aire no se inunda la sala.

Aquí se encuentra amarrado un Mini-sub armado (láser Pequeño) utilizado para el transporte entre la costa y la base. Tiene las mismas características que el Enforcer 2000 (*Cthulhutech*, página 225), pero está preparado para el medio acuático siendo la Velocidad máxima en el Agua de 110km/h.

## SopORTE Vital

Un pequeño Motor-D alimenta los sistemas de calefacción y renovación de aire. De hecho esta sala dispone del equipamiento que mantiene la temperatura, luz y atmósfera adecuadas en la base.

## Dársena de los Mecha

Aquí se guarda un Mudskipper (*Cthulhutech*, página 171) en buenas condiciones de mantenimiento. Se puede utilizar para defender la base en caso de peligro.

## Habitación de Stroud

Salvo que los PJs se las hayan llevado a otra parte, las fotografías que buscan están aquí guardadas. Stroud utiliza esta sala y la adyacente como sala de reuniones para organizar las actividades de la célula. El proceso de transformación se encuentra tan avanzado que ya queda poco del hombre que una vez fue. Para las características de Stroud utiliza la de los Profundos (*Cthulhutech*, página 209).

## Área de Almacenaje y Equipación

En estas habitaciones se guardan y utilizan algunos objetos de equipamiento acuático (trajes scuba, linternas y demás)

## Personal

El líder de la célula en la Isla de Wight es un híbrido conocido como Nicholas Stroud.

Hay otros ocho híbridos a bordo de la estación. Aquellos con unas mejores habilidades submarinas a menudo salen por la esclusa o la bahía de lanzamiento y nadan por los alrededores.

Los sectarios mantienen contacto regularmente con sus hermanos Dagonitas en las profundidades. Si están en peligro, tratarán de contactar con una Semilla (*Cthulhutech*, página 219) que patrulla la zona y solicitarán su ayuda.

## Prisioneros Bajo las Aguas

Si los PJs llegan a la estación Triton IV como resultado del plan de Michelle Walker, se les colocará en las celdas de retención durante un breve periodo de tiempo antes de que Stroud empiece los interrogatorios. Éste no es de naturaleza paciente, y su interrogatorio será brutal.

Si se enfrentan directamente a ellos, Stroud y los híbridos a bordo lucharán a muerte para proteger las instalaciones. Si se diera el caso, preferirían barrenar la estación antes de dejar que cayese en manos

enemigas. Esta táctica podría convertir el final del capítulo en algo dramático, con los PJs dudando entre intentar obtener las

fotografías o escapar antes de que la estación se convierta en una tumba submarina.



### Personal (Híbrido típico)

Filiación: Orden Esotérica Dagón  
 Escala: Vitalidad  
 Tamaño: Medio (1.5 a 1.8 m de altura)  
 Atributos: Agilidad 6, Intelecto 6, Percepción 7, Presencia 5, Fuerza 8, Tenacidad 8  
 Atributos secundarios: Acciones 1, Orgón 12, Reflejos 6  
 Habilidades: Burocracia 2, Delincuencia 3, Educación 2, Intimidar 2, Latrocinio 2, Labia 2, Ciencias Ocultas 2, Observar 3, Interpretación 3, Pilotar 2, Investigar 2, Savoir-Faire 2, Bajos fondos 3  
 Habilidades de Combate: Esquivar 3, Pelea 2, Puntería 3, Armas de apoyo 2  
 Arma: Según arma  
 Bonificador al daño: +1  
 Vitalidad: 13  
 Armadura: Según armadura.  
 Factor de miedo: 8 (Solo si se reconoce que es un híbrido)  
 Temperamento: Frio y calculador  
 Sentidos: Normal, Pérdida de la visión al avanzar la transformación.  
 Movimiento y velocidad: En tierra [21 km/h (29/7 m/t)], a nado [11km/h (15/4 m/t)]

### Nicholas Stroud (Profundo)

Filiación: Orden Esotérica Dagón  
 Escala: Vitalidad  
 Tamaño: Medio (1.5 a 2.1 m de altura)  
 Atributos: Agilidad 7, Intelecto 8, Percepción 7, Presencia 6, Fuerza 11, Tenacidad 9  
 Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 13, Reflejos 7  
 Habilidades: Atletismo 4, Educación 2, Idioma (R'lyehan) 4, Observar 1, Ciencias ocultas 3, Sigilo 3, Supervivencia 4  
 Habilidades de Combate: Lucha con armas 3, Esquivar 2, Pelea 3, Puntería 2, Armas arrojadas 3  
 Armas: Dientes (0), Garras (0), Armas de profundo  
 Bonificador al daño: +2  
 Vitalidad: 15  
 Armadura: 1/0  
 Regeneración: 1 Punto  
 Factor de miedo: 12  
 Temperamento: Frio y calculador  
 Sentidos: Agudeza auditiva, deficiencia visual, Sonar, térmico  
 Movimiento y velocidad: En tierra y a nado [27 km/h (38/9 m/t)], Saltando (doble)

### Semilla típica

Filiación: Orden Esotérica Dagón  
 Escala: Integridad  
 Tamaño: Medio (6 a 9 m de altura)  
 Atributos: Agilidad 10, Intelecto 10, Percepción 9, Presencia 11, Fuerza 11, Tenacidad 10  
 Atributos secundarios: Acciones 3, Orgón 15, Reflejos 9  
 Habilidades: Atlético 3, Educación 5, Idioma (Aklo) 3, Idioma (R'lyehan) 4, Idioma (Tsath-yo) 4, Idioma (6 lenguas mortales) 3, Observar 3, Ciencias Ocultas 5, Sigilo 3, Supervivencia 3  
 Habilidades de Combate: Lucha con armas 3, Esquiva 4, Pelea 4, Armas arrojadas 3  
 Armas: Garras (+1), Tentáculos (+1 más apresar)  
 Bonificador al daño: +2  
 Integridad: 20  
 Armadura: 3/3  
 Regeneración: 2 Puntos  
 Factor de miedo: 22  
 Temperamento: Astuto y malévol  
 Sentidos: Agudeza auditiva, Agudeza táctil, sónica, visión nocturna  
 Movimiento y velocidad: En tierra [31 km/h (43/11 m/t)], en vuelo [100km/h(139/35 m/t)], a nado [72km/h (100/25 m/t)]

22

## Resolución

Esta parte de la aventura se puede resolver de varias formas. Los PJs seguirán el hilo de la historia si consiguen las fotografías sobre la seguridad en La Zona -o, como mal menor, si descubren que esas eran las fotografías que los sectarios de La Llama trataban de conseguir.

Si además de eso los PJs consiguen eliminar la célula de la OED y, posiblemente, ayudar a una agente encubierta del NGT, se les debería dar una bonificación. Semejantes esfuerzos heroicos deberían suponer un extra de 5 o 10 en Experiencia.





## Capítulo Cuarto: La zona

Tras todo lo ocurrido los superiores de los PJs los reclamarán en París para así poder cotejar cualquier información que hayan obtenido. Se le aplicará cirugía Arcanotec a quien quiera que lo necesite permitiéndole así recuperarse completamente en uno o dos días.

Esperemos que los PJs hayan obtenido las fotos sobre la seguridad en torno a La Zona y que estén también sobre aviso de que los sectarios de "La Llama" han invocado una criatura para espiar esa misma zona.

Si Lochu o alguien de su círculo interno ha sido capturado, los interrogadores del NGT tendrán ocasión de sacarles información. Si a los PJs les falta alguna información esta se podría complementar con los datos que se les arranquen a los sectarios. No es necesario decir que, una vez llegado a este punto, deberían darse prisa.

Si los PJs no han sido capaces de obtener ninguna información de importancia podrían hacer pensar a sus jefes que están sobrevalorados.

La Coronel Walsh expondrá el resumen de la próxima misión. Si Lochu o Caine han sido capturados vivos tendrás que borrar la información que indica por qué los sectarios están buscando información sobre La Zona.

### Lee o resume lo siguiente:

*Sin ninguna duda, La Hermandad de la Llama en Éxtasis ha tratado de lograr toda la información posible sobre La Zona. Y, siendo más específicos, el área justo en el borde de La Zona conocida como El Umbral.*

*El Umbral es una franja de 10 km de ancho que rodea la propia Zona. Las fuerzas del NGT patrullan el lugar. Es un colchón entre el infierno que se filtra de la propia Zona y el resto del país.*

*Lochu parece más interesado en el borde Este de La Zona, cerca de Mesquite. Las fotografías que habéis recuperado son de las instalaciones de vigilancia Bravo-9. La misión del personal de esa base es vigilar ese área.*

*Tras someterlos a un interrogatorio de Categoría A hemos descubierto que tanto Lochu como Caine han experimentado una serie de vívidos sueños. Parecen creer que algo dentro de La Zona les esté llamando, lo describen como algún tipo de música. Su plan era infiltrarse en El Umbral y seguir a esa dichosa canción.*

*Creen que haciendo eso adquirirán algún objeto conocido como El Mapa a Cualquier lugar, o algo así, es la traducción más aproximada que hemos podido hacer. Aparentemente es un mapa de algún tipo que revela la localización de cualquier lugar que la persona que lo sostiene quiera encontrar. Teóricamente, la situación de cualquier instalación secreta se vería comprometida si los sectarios le ponen las manos encima a ese mapa. Pero aún, quien sabe qué otros lugares podrían buscar estos psicópatas.*

*Bien, Lochu y los demás ya no podrán buscarlo más. En vez de eso, lo harán ustedes. Acabo de hablar con el comandante de Bravo-9 y les estará esperando. Volarán hasta la Base Taylor de la Fuerza Aérea justo a las afueras de Cedar City, en Utah, y se dirigirán a Bravo-9 desde allí. Encuentren el mapa antes de que lo hagan los sectarios. Tengan en cuenta que podría haber otros aparte de Lochu y sus seguidores tras el mapa.*

*Este mapa es algo que nos gustaría tener en manos del NGT. Aun así, su prioridad es que ni los sectarios ni los Migou pongan sus tentáculos sobre él, si no queda más remedio, destrúyanlo.*

*No creo que sea necesario recordarles que la misma existencia de La Zona es alto secreto y que tendrán que atravesar un terreno muy peligroso.*

*Es todo. Buena suerte.*

Los PJs pueden utilizar el Prowler para viajar desde la Base Taylor de la Fuerza Aérea hasta Bravo-9. También tendrán acceso a un mecha Broadsword o un Rapier para completar la misión. Si no hay pilotos mecha en el grupo también podrán coger alguna Exoesqueleto Mecánico Táctico (bien sea un Crusader o un Centurión) y armas de Daño Híbrido. *Lo van a necesitar.*

### Una llegada difícil

Tras el viaje a la Base Aérea Taylor los PJs continuarán hacia Bravo-9.

Al aproximarse a su destino, recibirán una llamada urgente de la propia base solicitando ayuda. El breve mensaje informará de que la base está sufriendo un ataque de criaturas hostiles.

El radar del vehículo que estén pilotando les informará de que son la unidad amiga más cercana.

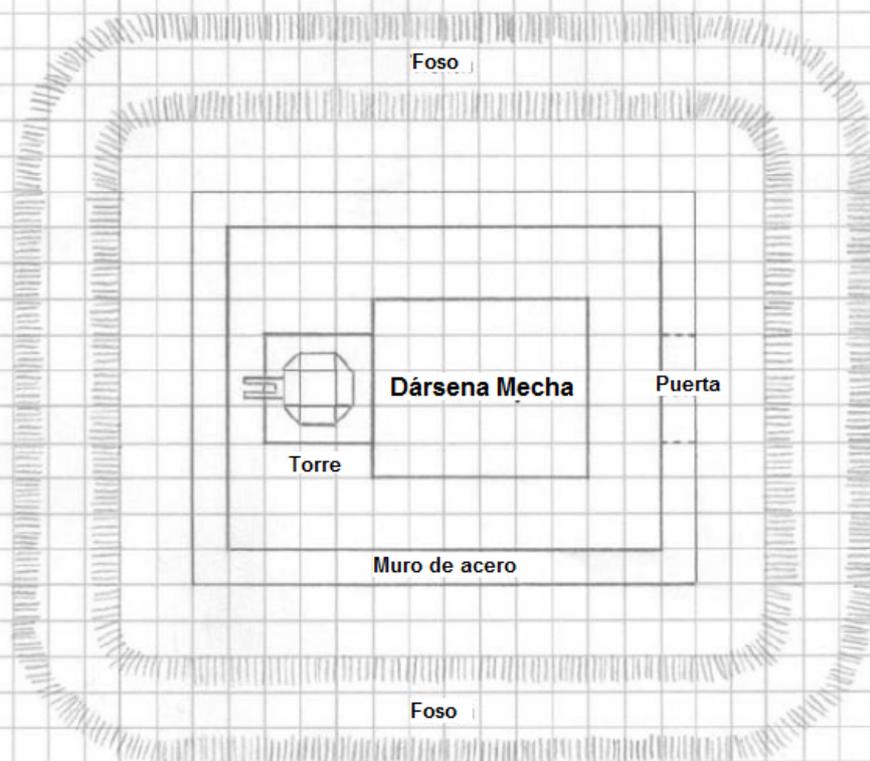
Conforme se aproximen a Bravo-9, lee o parafrasea lo siguiente:

*Un muro de acero, superior a los diez metros de altura rodea el perímetro de la estación de vigilancia Bravo-9. Una torre robusta, coronada con una torreta láser se yergue sobre la primera línea de defensa. Mientras os aproximáis, un fuerte crujido resuena en el aire.*

*Quince metros al oeste de la estación hay un mecha derribado. Una de sus piernas ha sido arrancada y está tumbado de lado intentando repeler a una enorme criatura de piel azul. Esa cosa, que acecha al mecha tal como lo haría un tigre sobre un niño, tiene unos inmensos antebrazos y*

24

## ESTACIÓN DE VIGILANCIA BRAVO-9



Escala, 1 cuadrado = 2m

una extraña boca en vertical.

Otras dos de esas enormes bestias están asaltando las paredes y tratando de entrar en el complejo.

La radio confirma que la ayuda está en camino, pero no llegará antes de tres minutos.

Cualquier piloto mecha identificará al mecha dañado como un Sabre, un mecha de reconocimiento del NGT.

Las criaturas que atacan la base son Gugos (*Cthulhutech*, página 218). Estos monstruos fueron hace tiempo exiliados a otra dimensión, pero La Zona les ha proporcionado una ruta de vuelta. Están empeñadas en infligir tanto daño como les sea posible a la base Bravo-9.

### Gugo

Filiación: Discípulos del Innombrable

Escala: Integridad

Tamaño: Mediano (6 a 7.5 m de altura)

Atributos: Agilidad 7, intelecto 6, percepción 6, presencia 7, fuerza 8, tenacidad 8

Atributos secundarios: Acciones 1, Orgón 11, Reflejos 6

Habilidades: Atletismo 2, Educación 3, Idioma(R'lyehan) 3, Idioma (Tsath-yo) 3, Ciencias ocultas 4, Observar 2, Supervivencia 3

Habilidades de combate: Esquiva 3, Pelea 3

Armas: Zarpa (+ 2), Mordisco (+ 1)

Bonificador al daño: + 1

Integridad: 18

Armadura: 1/0

Factor de miedo: 16

Temperamento: Salvaje y Destructivo

Sentidos: Normal

Movimiento y velocidad: En tierra [21 km/h (29/7 m/t)]

Este encuentro debería jugarse como un espectáculo cinematográfico. Es una oportunidad para los PJs de utilizar el potente armamento que se han traído a la fiesta. Bravo-9 es lo suficientemente dura como para resistir al asalto de los gugos, y según lleguen los PJs, un par de mechas Crusader estarán en posición para defender el complejo.

Tres minutos después de la llegada de los PJs, llegará un mecha Broadsword como respuesta a la llamada de auxilio de Bravo-9. Si los PJs no han tomado todavía el control, este apoyo extra inclinará la balanza a su favor.

## La Canción del Desierto

Una vez finalizada la batalla, el Mayor Thorn dará la orden de bajar la puerta (que se extenderá sobre el foso) y a los PJs se les dará la bienvenida a Bravo-9. El Mayor Thorn les agradecerá cualquier ayuda que haya recibido para enfrentarse al asalto de los gugos.



El Mayor los escoltará al subsuelo, donde se encuentran la mayor parte de las instalaciones de la base. Una vez los PJs estén listos, les proveerá de tanta información como pueda. Esta se podría resumir de la siguiente manera:

-Primero, cualquier cosa sobre El Umbral es un misterio, por lo que los PJs deberían estar preparados para lo desconocido.

-El número de soldados relevados del servicio debido al estrés o inestabilidad mental es un 800% mayor de lo normal entre quienes patrullan El Umbral.

-Hay una cadena de puestos de vigilancia en torno a Al Umbral, uno cada ocho kilómetros. Cada uno de los cuales está bien pertrechado, y apoyado por patrullas mecha itinerantes.

-Últimamente Bravo-9 ha visto más actividad de lo habitual. Incluyendo a los gugos, ha habido tres ataques directos

sobre las instalaciones durante la última semana.

-Las patrullas informan de haber oído un extraño sonido, casi como una canción sin letra, aunque sólo Dios sabe qué tipo de voz o instrumento lo estará produciendo. Disponen de las coordenadas en las que la canción se oía con mayor claridad.

-Viajar a la propia Zona está prohibido: **Nadie que lo ha hecho ha vuelto.**

-Cada puesto de vigilancia tiene asignado a un hechicero del NGT. El hechicero de Bravo-9, Thomas Rice, está en la enfermería a la espera de que lo evacuen a casa. Se le encontró ayer intentando comerse sus propios dedos.

Los PJs tendrán la impresión de que el Mayor Thorn, un oficial de carrera, es un comandante muy competente trabajando bajo unas condiciones de presión extrema. Si le preguntan con franqueza, les revelará que odia este lugar y que preferiría estar en el frente enfrentándose a los Migou o incluso a la Tormenta Devastadora. Hay algo insidioso en La Zona que lo describe como que “cambia al hombre”.

Thorn cree que la extraña canción que se escucha desde hace poco es una señal de que algo se cuece. Está seguro de que esa canción es lo que ha enloquecido a Rice.

## Hablando con Rice

Puede que los PJs quieran hablar con el hechicero enloquecido antes de que se lo lleven. Se encuentra confinado en una celda acolchada.

Rice lleva una camisa de fuerza, sus dedos están vendados y se encuentra sorprendentemente lúcido. Está encantado de responder a las preguntas, y puede revelar que ha estado escuchando la canción en sueños durante varios días. La describe como:

*Una canción sin letra ni forma, vibrando con la melodía del propio universo. La canción ha existido siempre, y siempre será. Todos la llevamos dentro. Es de todos nosotros.*

Aunque Rice es lo suficientemente coherente, los PJs se darán cuenta de que su contacto con la realidad ya no es muy firme. No percibe el mundo tal como lo percibía antes.

Rice también revela que la canción se puede escuchar con más claridad cuando se está en silencio, cuando se está solo o dormido por ejemplo. Afirmará que puede oír la canción con más claridad que nunca desde que está solo en esta celda.

Rice intentará persuadir a los PJs de que lo liberen y se lo lleven con ellos. Si están lo suficientemente locos como para hacerle caso y consiguen persuadir a Thorn, siéntete libre de utilizar como prefieras a Rice para interferir en la misión. Puede que no lo parezca, pero está completamente trastornado.

Lo más útil que podrán obtener de Rice es la información de que son más vulnerables a la canción cuando se está en silencio. Si los PJs lo solicitan, los técnicos del Mayor Thorn pueden proveer de tapones para los oídos con diferentes niveles de amortiguación de sonido. Esto puede anular los efectos de la canción.

Los PJs deberían deducir que La Canción descrita por Rice es la misma que Lochu y Caine oían en sus sueños.

## La Canción

Los PJs podrían querer escuchar la grabación de la canción antes de partir. Esta fue grabada por el piloto mecha que se encontraron antes.

La Canción es una caótica maraña de sonidos inidentificables. A veces, parecen reconocerse palabras imposibles de pronunciar. Incluso escuchándola en una grabación es una experiencia inquietante.

Si a algún jugador se le ocurre, el sonido puede ser filtrado para intentar identificar sus partes constituyentes. Esto llevará unas pocas horas pero descubrirán algo interesante. Hay un sonido constante durante toda la canción, un repique de campanas.

Thorn no tiene ni idea de qué puede ser o donde puede estar situada la campana. El

Umbral es principalmente desierto y matorrales.

## Partiendo

Cuando los PJs estén listos para partir, el Mayor Thorn les dejará meridianamente claro que están viajando más allá de la última línea de defensa. No habrá rescate allá a donde van. Aun así les informa de que si se encuentran en problemas y pueden retirarse a dos kilómetros de la base, les enviará ayuda.

El primer destino debería ser, lógicamente, las coordenadas donde se ha escuchado más nítidamente La Canción.

## Interferencias de La Zona

Los sensores y satélites no son útiles tan cerca de La Zona. Deberías hacer que las comunicaciones fueran intermitentes y utilizar este recurso según tus necesidades y para preocupar a los PJs.

## Música para Mis Oídos

Mientras los personajes viajan a través del Umbral, y se aproximen a La Zona, La Canción ganará en volumen.

Cualquier personaje que no se tape los oídos de alguna manera empezará a experimentar los efectos de esta música alienígena. Empezará a ver sombras al borde de su campo visual y oirá extrañas voces susurrándole al oído. En ocasiones, incluso sentirá como algo lo roza.

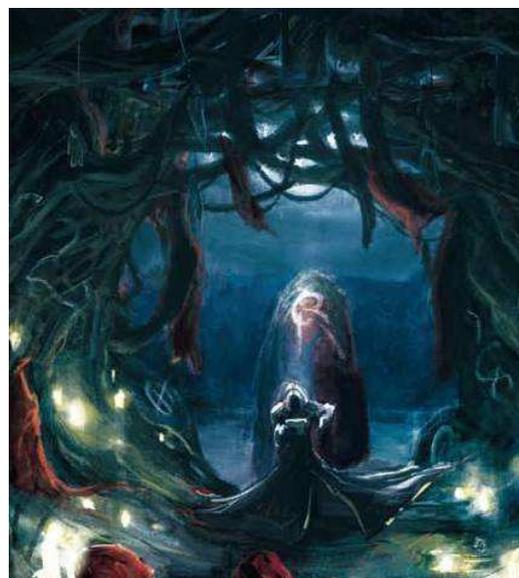
Estas experiencias deberían jugarse de una manera que pongan nerviosos a los jugadores. La Canción parece revelar más del universo de lo que los oyentes son capaces de percibir.

Cada día de exposición a La Canción requiere una prueba de Locura dificultad 16. Aquellos personajes que no la pasen adquirirán un punto de Locura.

## Menhires

Las coordenadas dadas por Thorn llevan a los PJs al punto donde La Canción fue escuchada más claramente. No debería sorprender que el volumen de La Canción siga incrementándose si los PJs superan este punto hacia La Zona.

Cuando lleguen los PJs, pronto descubrirán un círculo de piedras. Debido al deterioro provocado por estar a la intemperie y el matorral desértico que las rodea, parece que ha permanecido en este lugar durante muchos años. Cualquier personaje que supere una prueba de Historia dificultad 12 sabrá que las culturas nativas americanas



no crearon estructuras como esta. Su propia existencia es una anomalía.

Desde el exterior del círculo, se ve una piedra central, marcada con extraños símbolos tridimensionales. Si no se aproximan lo suficiente como para tocarla, es imposible determinar su origen.

Un examen a fondo de los símbolos y una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 18 identifica su origen como proto-Asiáticos, probablemente Chino muy antiguo. También revela que el círculo está diseñado para facilitar hechizos de invocación.

El lugar es un catalizador para invocaciones. Cualquier hechizo de Invocación realizado dentro del círculo (se considera un espacio arcano consagrado) requiere únicamente un décimo parte del

Tiempo de Preparación y Lanzamiento habitual.

Un personaje que se lleve la piedra central y la instale en cualquier otro lugar, una tarea difícil, ya que la roca pesa más de una tonelada, descubrirá que puede crear un espacio donde el Tiempo de Preparación y Lanzamiento de hechizos de Invocación se reducen a la mitad.

## La Vieja Iglesia

Prosiguiendo en busca de la fuente de La Canción, lo próximo que se encontrarán los PJs será una iglesia. Es un simple edificio de madera, algo que se podría esperar ver en el Oeste Americano del siglo XIX. Se encuentra en la parte inferior del valle.

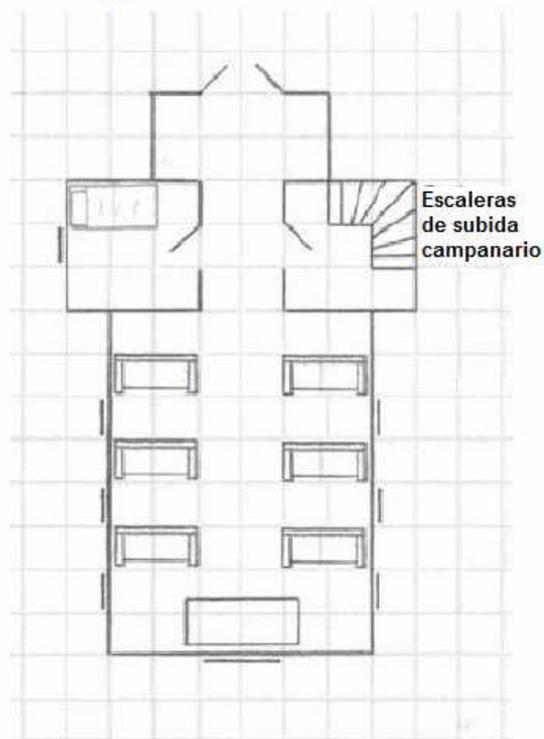
La canción que los PJs han estado escuchando se convertirá ahora en el tañido de una campana de iglesia.

Un hombre, vestido como un pastor, está adecentando el exterior de la iglesia. Si se aproximan, el pastor se presenta como Michael e invita a los "sedientos peregrinos" al interior a tomar un vaso de limonada.

Al menos al principio, Michael es educado y acogedor. Si se le pregunta, afirma no saber nada del mundo más allá de las laderas de este valle. Su única preocupación es el funcionamiento seguro de su pequeña iglesia. Les cuenta a los PJs que son libres de merodear o de rezar en el altar: este aparenta ser un mero altar de una iglesia Cristiana. Si fuera posible, se debería interpretar a Michael con un acento sureño.

Una vez los PJs hayan echado un vistazo, o cuando se vuelvan impacientes o agresivos, los modales de Michael cambiarán. No actuará de forma violenta, pero su tono se volverá más forzado. Explicará que sabe por qué están aquí los PJs, buscan el mapa. Les dice que este ha estado llamando, y que su trabajo es ayudar a la gente que trata de encontrarlo.

## Iglesia de Michael



Escala, 1 cuadrado = 1m

Si los PJs le indican que están buscando el Mapa a Cualquier lugar, Michael les dice que les ayudará. Aun así, deberán tomar un sorbo de vino de Comunión y tumbarse en un banco. Según Michael y está diciendo la verdad, el mapa se encuentra en el interior de La Zona y la única forma de recuperarlo es a través del mundo onírico. Él les garantiza que mantendrá los cuerpos de los PJs a salvo hasta que vuelvan.

El vino de Comunión contiene drogas alucinógenas utilizadas por algunos hechiceros para inducir visiones. Michael no ocultará este hecho. Les explica que las propias mentes de los PJs determinarán cómo perciben el mundo onírico, pero insiste en que el vino los protegerá de algunas de las peores cosas que de otra manera les verían.

Trata de retratar a Michael como una figura misteriosa: los PJs no deberían saber si pueden confiar o no en él. El universo de Cthulhutech es un lugar confuso, donde uno no puede esperar entender todo lo que ocurre.

## Sueños

Asumiendo que al menos uno de los PJs acepta la oferta de Michael, se encontrarán a la deriva en un sueño profundo momentos después de beber el vino.

El PJ se despertará en un sótano lúgubre. En su mano sostiene cinco cartas, y se encuentra sentado frente a una mesa junto a otros ocho jugadores. Todos, incluyendo al PJ, están vestidos con ropa de los años 20. Cualquier arma que el PJ llevase en el mundo real se ha transformado en algo apropiado a la época. El juego es el póker.

Cada PJ únicamente tendrá una ficha con la que apostar. Una especie de gánster les preguntará cuál es la apuesta. Asumiendo que los PJs mencionen el mapa, están en el juego y deben apostar su única ficha.

El propio juego se puede simular con cada PJ haciendo una prueba de Percepción difícil (si lo desean pueden gastar Puntos de Drama).

La mano de los otros jugadores se simula lanzando 5 dados y sumándoles 10, son muy buenos jugadores.

Si al menos uno de los PJs gana la Prueba, todos podrán reclamar sus fichas. Además, cada uno ha adquirido un Punto de Drama permanente. El gánster les dice que el mapa se encuentra al otro lado de una puerta que no habían visto previamente. Les contará que necesitan ser muy sigilosos cuando cojan el mapa. Sería muchísimo mejor si no son detectados.

Si ninguno de los PJs es capaz de ganar la mano, y se debería dar a entender que esto sería malo, se les expulsa del mundo onírico y se despiertan en la iglesia (ve a **Otros Buscadores**).

## Recuperando el Mapa

La puerta señalada a los PJs se abre a un largo pasillo. Este, a su vez, se abre a un museo desierto. Las únicas ventanas se encuentran en el techo, y está oscuro en el exterior.

Los PJs deben cruzar tres salas adyacentes, cada una con una exposición

diferente. Cada habitación contiene una urna de cristal en su centro donde se encuentra el objeto principal de cada exposición, y las paredes están adornadas con parafernalia acorde al objeto.

La primera sala exhibe armas y armaduras del Antiguo Japón. La urna de cristal contiene un maniquí vestido de samurái en uniforme de gala, y lleva una máscara de demonio.

La segunda sala expone huesos y fósiles de tiempos prehistóricos. En la urna central descansa el esqueleto de un alosauros, un depredador.

La tercera, y última, sala expone la vida cotidiana en la Inglaterra Victoriana. En la sala se desarrolla una escena de calle con maniquíes vestidos apropiadamente, puestos de mercado, carretas e incluso una vieja farola de gas. En el interior de la urna se encuentra un conseguido Jack el Destripador. En sus manos aferra una navaja de afeitar.

Tal y como advertía el gánster, los PJs harían bien en moverse sigilosamente de una sala a la siguiente. Hacerlo así exige un prueba enfrentada de Sigilo, siempre contra el ocupante de cada urna de cristal.

Aunque parecen muy diferentes, los tres guardianes tienen idénticas habilidades:

### Guardianes

*Filiación:* Especial

*Escala:* Vitalidad

*Tamaño:* Mediano

*Atributos:* Agilidad 6, Inteligencia 5, Percepción 8, Presencia 5, Fuerza 8, Tenacidad 9

*Atributos Secundarios:* Acciones 1, Orgón 12, Reflejos 6

*Habilidades Generales:* Observar: Adepto (3)

*Habilidades de Combate:* Lucha con Armas: Maestro (5), Esquivar: Adepto (3), Pelea: Maestro (5).

*Armas:* Varias (+1)

*Bonificación al Daño:* +1

*Vitalidad:* 13

*Armadura:* 1/1

*Factor de Miedo:* 12

*Temperamento:* Vigilante y Astuto.

*Sentidos:* Normal

*Movimiento y Velocidad:* tierra [15 km/h (20/5 m/t)]

En cualquiera de las tres salas, si los PJs no consiguen pasar desapercibidos, el guardián despierta y ataca. Luchará hasta la muerte. Cualquier herida que reciban en este mundo onírico *no* se transfiere al mundo real. Sin embargo, cada vez que un

personaje sea golpeado, pierde 1D10 Orgón. Si se reduce a cero, se le expulsará del mundo onírico y despertará en la iglesia. No tienes por qué revelarles el destino de estos personajes hasta que todos los PJs terminen con el mundo onírico.

El hecho de despertar a un guardián no despierta a los demás.

En la última sala, un gran mapa cuelga de la pared. Este es una representación onírica del objeto que los PJs buscan.

Hay un obstáculo final que dificultará coger el objeto: desde el techo se proyectan tres láseres que se reflejan en el suelo de vuelta al emisor. Si estos haces de luz, que se encuentran a un solo centímetro frente al mapa, se detienen, sonará una alarma. Esta despertará a Jack el Destripador.

Si los PJs consiguen encontrar un objeto reflectante, podrían redirigir los haces sin activar la alarma. La propia exposición contiene hebillas de cinturón, cuchillos y un espejo de mano que pueden usarse para ello. Se requiere una prueba de Seguridad dificultad 14 para sortear la alarma de esta forma.

## La Vuelta

Cuando los agentes vuelvan de su viaje onírico, se sentirán atontados y necesitarán algo de tiempo para recuperarse. Se darán cuenta de que la campana finalmente ha dejado de tocar.

El predicador les explicará que el mapa se encuentra ahora en la mente del personaje que lo recuperó. Les dice también que hay cosas que ahora sabrán lo que han hecho los agentes y sugerirá que necesitan salir de La Zona rápidamente.

En ese momento, los PJs oirán golpes en las puertas y ventanas: ya no están solos.

En el exterior de la iglesia se encuentra una docena de zombies, todos ellos visten uniformes del NGT y tienen heridas mortales; tratan de entrar en la iglesia. Dependiendo de cómo hayan asegurado la

iglesia antes de entrar en el mundo onírico, les resultará más o menos sencillo.

Michael advertirá a los PJs que deben marcharse, pero insistirá en quedarse él mismo y se colocará rezando en el altar. Parecerá despreocupado por este giro de los acontecimientos.

### Zombies

*Filiación:* Hijos del Caos  
*Escala:* Vitalidad  
*Tamaño:* Mediano (1.8 m alto)  
*Atributos:* Agilidad 4, Inteligencia 1, Percepción 5, Presencia 5, Fuerza 8, Tenacidad 8  
*Atributos Secundarios:* Acciones 1, Orgón 0, Reflejos 4  
*Habilidades Generales:* Observar: Novato (2)  
*Habilidades de Combate:* Esquivar: Novato (2), Pelea: Adepto (3).  
*Armas:* Mutilar o morder (+0)  
*Bonificación al Daño:* +1  
*Vitalidad:* 13  
*Armadura:* 1/1  
*Factor de Miedo:* 12  
*Temperamento:* Automatas implacables.  
*Sentidos:* Normal  
*Movimiento y Velocidad:* tierra 18 km/h [25/6 m/t]

Este encuentro debería jugarse como un sitio desesperado en el que los PJs luchan por mantener a los zombies en el exterior. Tras la primera oleada, pronto vendrán más zombies. Además, unos pocos turnos después de que comience el primer ataque, algo empezará a surgir de debajo de la iglesia. Tras 5 turnos las tablas del suelo se astillarán y un Zabuth zombie (*Cthulhutech*, página 216-217) se abrirá camino al interior de la iglesia.

### Zabuth

*Filiación:* Hijos del caos  
*Escala:* Vitalidad  
*Tamaño:* Grande (2.75 a 3.6m de altura)  
*Atributos:* Agilidad 9 (+3), percepción 8(+2) inteligencia 5 (0), presencia 7 (+1), fuerza 14 (+4), tenacidad 11 (+4)  
*Habilidades secundarias:* Acciones 2, Orgón 13, Reflejos 7  
*Habilidades:* Atletismo 3, burocracia 2, Informática 2, Delincuencia 3, educación 2, intimidar 4, ciencias ocultas 2, Observar 3, Savoir-faire 2, sigilo 3, supervivencia 2  
*Habilidades de Combate:* Esquiva 3, Pelea 5, Puntería 4  
*Armas:* Fauces(+3), Ahogamiento(0), requiere ambas acciones, Zarpas con púas (+2), Cola con pinchos (+2), Explosión Ocular(alcance 25/55/155 Daño +4 Disparos 1)  
*Bonificador al daño:* +4  
*Vitalidad:* 17  
*Armadura:* 2/2  
*Regeneración:* 3 Puntos  
*Factor de miedo:* 16  
*Temperamento:* Astuto y cruel  
*Sentidos:* Agudeza auditiva, sonar, Térmico, Visión nocturna  
*Movimiento y velocidad:* En tierra [37km/h (51/13 m/t)]

La mejor opción de los PJs es llegar al Prowler y/o a los mecha que hayan traído con ellos. Una vez lo consigan deberían ser capaces de escapar y volver a Bravo-9.

## Otros buscadores

Si se expulsa a todos los PJs del mundo onírico sin que nadie haya recuperado el mapa, no está todo perdido. Michael les contará que no son los únicos que han oído la llamada y que otros vendrán. Insistirá en que los PJs abandonen la iglesia. Cualquier PJ que trate de atacar a Michael verá que es imposible, su pistola se encasquilla, la espada no sale de la vaina, y demás. El pastor es algo realmente antiguo, y tiene en su seno el poder de ordenar a los PJs lo que quiera. Hacerlos salir de la iglesia es algo que no le supondrá ningún problema.

Tras unas pocas horas, un grupo de sectarios se aproxima a la iglesia, habiendo cruzado el desierto en vehículos robados al NGT. Viajarán al mundo onírico y obtendrán el mapa. El sectario que tenga el mapa cargado en su cerebro será fácilmente detectado ya que está semi-inconsciente.

Si los PJs capturan a ese sectario, podrán proseguir con la aventura y adquirir el mapa.

## El Desarrollo

Una vez los PJs vuelvan a Bravo-9, el personaje que contenga el mapa en su mente empezará a sufrir dolores de cabeza. Tras un examen exhaustivo por el doctor de la base la gravedad de su situación se hace patente. Tras un velo de secretismo, los PJs son enviados a Chicago donde se le podrán hacer más pruebas.



## Capítulo Cinco: El Mapa

Una vez arcanocirujanos y doctores han tenido ocasión de examinar al personaje cuya mente contiene el Mapa a Cualquier Lugar, los PJs son llamados para ser informados.

Lee o parafrasea lo siguiente:

Sentados frente a vosotros se encuentran la Coronel Walsh y personal de alto rango del NGT, esperando a que empiece el informe.

El Dr. Merrick, un arcanocirujano, comienza.

*-Hemos examinado exhaustivamente al sujeto, contrastado los resultados de los escáneres cerebrales y exámenes neurológicos. Lo que sí podemos afirmar es que el mapa se ha almacenado en el interior de la parte del cerebro que contiene la memoria. Por el momento, es como un archivo comprimido. Aun así, ha empezado a descomprimirse y expandirse. Mientras lo hace está reescribiendo todo lo que encuentra a su paso, esencialmente está borrando los recuerdos del sujeto y reemplazándolos con nueva información.*

31

Hay algunas evidencias que indican que las conexiones neuronales del sujeto están siendo alteradas por este proceso. Con el tiempo suficiente, su cerebro dejará de funcionar de una forma normal. Por lo que podemos decir, se convertirá en no más que un aparato de almacenaje, presumiblemente para el mapa.

Tras una pausa en la que los presentes en la sala asimilan la información.

-Supongo que tienen alguna idea de cómo podríamos detener este proceso,- dice la Coronel Walsh.

El Dr. Merrick asiente con la cabeza, aunque un poco vacilante. -El mapa es esencialmente un enorme archivo. Si podemos encontrar una forma de descargarlo y almacenarlo en algún otro sitio antes de que reescriba la mente del sujeto, se recuperaría.

El Doctor muestra en el holoprojector una imagen de una instalación Migou.

-Tal como saben, el proceso de asimilación, aquel donde los Migou lavan el cerebro a los humanos, normalmente no puede invertirse. Aun así, hemos conseguido una forma de extraer la información de la mente de un Vacuo. Utilizando esta técnica, recientemente hemos sabido de estas instalaciones.

-Si lo que hemos descubierto es exacto, los Migou están utilizando esas instalaciones para desarrollar varios experimentos sobre sujetos humanos, experimentos genéticos tratando de entender mejor la mente humana. Estaban utilizando una bio-computadora, una máquina viva, capaz de conectar directamente con un cerebro humano. Según la información obtenida, esta bio-computadora sería capaz de descargar el mapa desde la mente del sujeto.

-¿Dónde está esta base?- Nuevamente es la Coronel quien hace la pregunta.

-Antártida. Yo... creo que ahora puede estar abandonada. Aun así, Inteligencia no lo asegura al cien por cien.

-Es posible una inserción orbital. Un pequeño equipo debería ser capaz de evitar las patrullas Migou.- La Coronel

asiente con la cabeza ante esta sugerencia por parte de uno de sus ayudantes.

-Tenemos un...- El Dr Merrick se aclara la garganta, -Un aparato que permitirá, a quien vaya, colocar un interfaz con las computadoras Migou, para así abrir puertas, desactivar las defensas y cosas así.

La Coronel asiente. -Muy bien. Trabajaremos los detalles, pero parece que tenemos un plan.

Hay poca información extra sobre la base Migou que puedan adquirir los PJs. Necesitan entrar, descargar el mapa, y salir, con suerte antes de que sean detectados.

Se le pueden añadir unos cohetes al Prowler que permitan una entrada orbital. Se les permitirá así mismo coger un mecha Crusader o un Centurión.

Los PJs llevarán un aparato apodado, de forma bastante irreverente, "La Caja Cerebro". Es un robusto pero ligero aparato arcanotec almacenado en un cubo de medio metro. Varios indicadores sobresalen de la caja, y está equipado con numerosas tomas multipropósito. Según las cabezas pensantes del NGT, debería poder acceder y operar con los sistemas Migou. También está equipada con una pequeña pantalla en la que se muestra información e instrucciones para los PJs.

Este aparato, de hecho, contiene un cerebro humano. Se le extrajo a un Vacuo y ha sido preservado artificialmente mediante una mezcla de maquinaria arcanotec y Migou. La Guerra del Eón requiere a veces el uso de tecnología cuestionable.

## **Esto es Algo Sobre lo que he Estado Trabajando**

Además de los objetos detallados arriba, los "chicos"(arcanotécnicos) han preparado algo de equipo especial que quieren probar sobre el terreno con los PJs.

El primer objeto es un Sistema de Obtención de Objetivos (SOO). Un SOO es

un aparato arcanotec instalable en cualquier arma de fuego. Para instalarlo requiere una calibración adecuada, y debido a ello no puede intercambiarse entre armas sin una prueba de Técnico dificultad 16 y una hora de trabajo.

Mediante la magia de Escudriñamiento y el constante escaneo-láser, la computadora arcanotec en su interior busca puntos débiles o áreas sensibles.

Una vez un arma equipada con SOO ha impactado de forma satisfactoria en un blanco, empieza a analizar la información adquirida. Disparos posteriores se beneficiarán de este análisis.

En términos de juego, el jugador es capaz de volver a tirar uno de sus dados de habilidad en disparos sobre criaturas que ya haya alcanzado. Debe tomar el resultado de la segunda tirada de dado aunque esta fuera peor o resulte en un Fallo Crítico.

El segundo equipo es un *Dispensador de Bio-Estimulación*. Este aparato se puede incorporar a una Armadura de combate Spectrashield (*Cthulhutech*, página 115), y está diseñado para monitorizar constantemente los signos vitales del personaje. Si el personaje sufre Heridas Moderadas (o heridas incluso más severas), el Dispensador de Bio-Estimulación libera un disparo de AHP Analgésico Instantáneo (*Cthulhutech*, página 114). Este continuará administrando el tratamiento hasta que el personaje le ordene lo contrario o se agoten las cinco dosis de AHP.

## Descenso orbital

El *NGT Endeavour* transportará a los PJs y sus vehículos a la órbita terrestre y los soltará directamente sobre la Antártida. El descenso será movido. El *Endeavour* se retirará hasta una distancia de seguridad y esperará la señal para volver y recogerlos. El capitán les dice que necesitarán 5 minutos desde que salten hasta que toquen suelo.

Los PJs aterrizarán a poca distancia de la Base Migou en medio de una tormenta de nieve.

## Base Migou

La sección de las Instalaciones Migou marcada como La Entrada es una de las dos únicas áreas de la base que están sobre el suelo, la otra área es la Dársena para Vehículos.

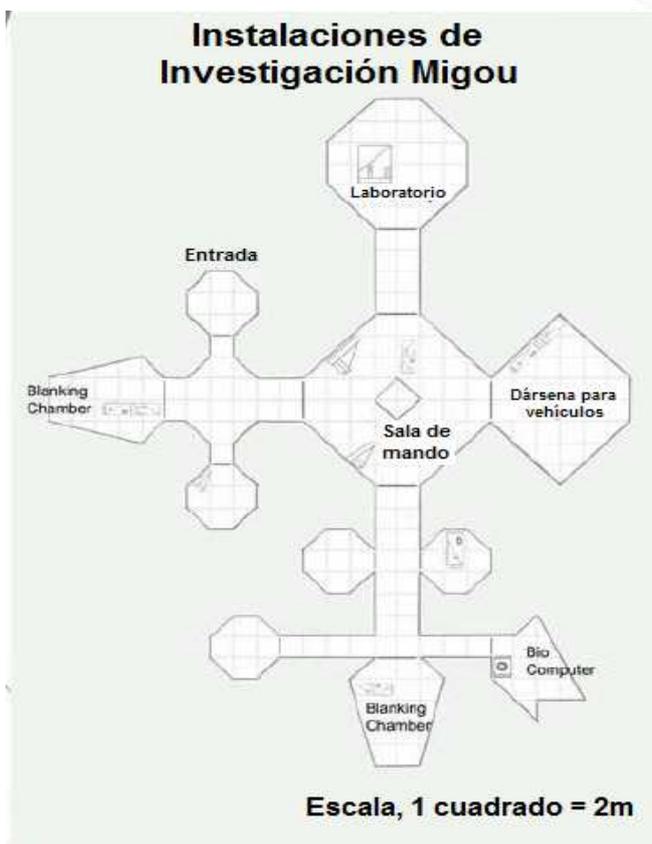
La base está sin energía y La Caja Cerebro necesitará utilizar su propia fuente de energía para abrir una de las dos puertas exteriores.

El interior de la base está completamente a oscuras. La propia estructura es una mezcla de metal sin brillo y sistemas orgánicos, creando la impresión de que parte de las instalaciones no han sido construidas sino que han crecido.

Todas las salas de la base están actualmente selladas mediante puertas blindadas. Son barreras resistentes que pueden absorber mucho daño antes de ceder. Al lado de cada puerta hay un sistema de control orgánico que tiene el hábito desconcertante de moverse rítmicamente, casi como un corazón latiendo. La Caja Cerebro puede conectarse a estos sistemas permitiendo abrir las puertas individualmente.

Sobre todo, la primera impresión que

33



recibirán los PJs de la base es que está desierta y sin energía. Los pasillos están inquietantemente silenciosos y resuenan con los pasos de los PJs.

## Salas

### Sala de Mando

Esta gran sala contiene varias piezas extrañas de la maquinaria Migou. Debería ser la primera área a la que se dirijan los PJs. Se requiere una prueba Arcanotécnica dificultad 12 para adivinar dónde puede conectarse La Caja Cerebro.

Una vez conectada, La Caja Cerebro encenderá las luces de la Sala de Mando.

Tratará de comunicarse con los sistemas Migou, esto le tomará cinco minutos. Una vez logrado, hará saber que hay un problema tanto con el generador como con el sistema de distribución de energía de la base.

La Caja Cerebro mostrará instrucciones en el monitor, comunicando a los PJs cómo poner en marcha tanto el generador como el sistema de distribución de energía. La vía de acceso para ambos son los túneles localizados en el Laboratorio. Si todavía no se ha abierto la puerta a esta sala, La Caja Cerebro podría hacerlo desde aquí.

Una vez estén en marcha tanto el generador como la distribución de energía, La Caja Cerebro puede restaurar la energía a toda la base. Esto significa que las puertas se abrirán automáticamente cuando los sensores de movimiento detecten a alguien en frente de las mismas.

Dos puertas, aquellas que dan acceso a las Instalaciones de Asimilación, se abrirán tan pronto como la energía sea restaurada, y cuatro Vacuos se apresurarán a salir de cada habitación para atacar a cualquier intruso.

Un Vacuo de cada grupo lleva un gran láser quirúrgico. Estos monstruosos aparatos infligen Daño Híbrido +1. Los otros Vacuos están armados con herramientas quirúrgicas (+0 Daño). Para los Vacuos, utiliza el espía vacuo típico de las páginas 209-210 de *Cthulhutech*.

## Vacuo

*Filiación:* Migou

*Escala:* Vitalidad

*Tamaño:* Mediano (1.5 a 1.80 m de altura)

*Atributos:* Agilidad 6/7, Intelecto 7/7 Percepción 8/8,

Presencia 7/7, Fuerza 5/5, Tenacidad 7/6

*Atributos secundarios:* Acciones 1/1, Orgón 12/11, Reflejos

7/7

*Habilidades:* Burocracia 3, Delincuencia 3, Educación 3,

Intimidar 2, Latrocinio 3, Labia 3, Observar 3, Persuadir 3,

Interpretación 3, Investigar 3, Savoir-Faire 3, Bajos fondos 3

*Habilidades de combate:* Esquiva 2, Pelea 1, Puntería 2

*Armas:* Según arma

*Bonificador al daño:* 0

*Vitalidad:* 11/10

*Armadura:* Según armadura

*Factor de miedo:* Nada

*Temperamento:* Como un humano

*Sentidos:* Normal

*Movimiento y velocidad:* En tierra [22 km/h (24/6 m/t)]

Con la energía restaurada, La Caja Cerebro empezará a hacer los preparativos para activar la Bio-computadora.

### Dársena de Vehículos

La parte Este de esta sala son unas pendientes ascendentes que dan a la superficie, al exterior.

La dársena está casi vacía, contiene un único vehículo, una vehículo de nieve para dos personas, armado con un lanzagranadas de 40mm (HE y HEAM). Este fue capturado al NGT, y fue utilizado por Vacuos. El vehículo tiene las mismas características que un Pioneer (*Cthulhutech*, página 226), pero únicamente puede transportar a dos pasajeros. Su Velocidad en Tierra son 75 km/h.

Empacado en una caja hay un traje hermético ártico. Dispone de suministro de aire independiente (una hora) y añade dos dados de protección contra peligros ambientales por frío extremo.

### Laboratorio

Los Migou utilizaban esta sala para experimentar con la mezcla de ADN humano y el de aquellas criaturas adaptadas a las condiciones antárticas.

En la habitación hay una camilla con las defensas rotas.

Si se trae La Caja Cerebro y se conecta a los sistemas, esta podrá determinar que los Migou han mezclado ADN humano y de

oso polar para crear un híbrido que podría estar aun aquí.

Dos paneles en la pared norte permiten el acceso a los túneles de mantenimiento. Cada túnel tiene diez metros de largo y

Si el hombre-oso es sometido, arreglar el generador es algo relativamente sencillo y requerirá de una hora de trabajo y una prueba de Arcanotécnica o Ingeniería dificultad 12



desciende en un ángulo de 45 grados. Son demasiado estrechos como para que acceda un Exoesqueleto Mecánico. Un túnel lleva al Generador, el otro al Sistema de Distribución de Energía.

### Generador

Al final del túnel de mantenimiento hay una sala de 3 metros que da acceso al generador. Tubos y dispositivos variados salen del suelo y las paredes. La criatura creada por los Migou en los experimentos se encuentra oculta aquí. El hombre-oso ha oído a los PJs entrar en la base y se está escondiendo. Teme que sus torturadores hayan vuelto y atacará a cualquiera que entre en esta sala.

### Hombre-Oso

*Filiación:* Independiente  
*Escala:* Vitalidad  
*Tamaño:* Mediano (2.1 m alto)  
*Atributos:* Agilidad 7, Inteligencia 3, Percepción 7, Presencia 7, Fuerza 11, Tenacidad 9  
*Atributos Secundarios:* Acciones 2, Orgón 11, Reflejos 5  
*Habilidades Generales:* Observar 2, Sigilo 3, Supervivencia 4  
*Habilidades de Combate:* Esquivar 2, Pelea 3  
*Armas:* Garra (+1) o mordisco (+2)  
*Bonificación al Daño:* +2  
*Vitalidad:* 15  
*Armadura:* 1/1  
*Factor de Miedo:* 12  
*Temperamento:* Vigilante y Enojado  
*Sentidos:* Normal  
*Movimiento y Velocidad:* Tierra [28 kmh (38/10 m/t)]

### Sistema de distribución de la Energía

La mitad inferior del túnel de mantenimiento que lleva al relé está inundada. Es agua salada, gracias a lo cual se ha impedido que se congelase completamente, pero aún así está dolorosamente fría. Cualquier personaje que entre en el agua sufrirá un dado de daño ambiental (frío) por turno.

Un río subterráneo ha inundado esta sala, es por ello que los Migou abandonaron las instalaciones. El hombre-oso ha sido capaz de pescar en esta piscina para alimentarse.

El sistema puede reactivarse simplemente girando un mando. Encontrar el mando requiere de una prueba de Observar dificultad 16, y el personaje deberá además bucear para buscar.

### Bio-computadora

Esta es la localización más importante de la base y no solo para los PJs sino incluso para los Migou. Debido a ello, tiene un nivel extra de seguridad.

35

Justo en frente de la puerta de esta sala hay una barrera mágica. Es invisible, aunque un poco de Polvo de Ibn Ghazi o un hechizo de Facultades Arcanas permitirá detectarla.

Una prueba de Ciencias Ocultas dificultad 16 revelará que la barrera puede desactivarse mediante algo que esté dentro de la base, ¿de qué otra manera podrían sino salir y entrar de la sala los Migou?

Si La Caja Cerebro se conecta a la Bio-computadora, podrá comenzar a descargar el Mapa en su propio mecanismo de almacenaje.

### **Modificación de Fase**

En la sala situada entre la Sala de Mando y la Bio-computadora hay una extraña pieza de equipo. Una prueba de Arcanotec dificultad 20, o diez minutos de estudio por parte de La Caja Cerebro, lo identifica como un "Aparato de Modificación de Fase Dimensional".

Si se activa, esta máquina trasladará una persona a una dimensión ligeramente diferente. Una vez allí, todavía puede ver y oír el mundo material pero no puede tocarlo. Un efecto colateral es que el sujeto no puede alejarse más de 50 metros del aparato mientras esté en la otra fase.

En este estado, la barrera mística que impide el acceso a la Bio-computadora es claramente visible como un ondulante muro azulado. También se puede ver una caja de control, esta puede tocarse y utilizarse para desactivar el muro.

### **Puede que tengamos un Problema**

Una vez haya comenzado la descarga del Mapa a Cualquier lugar en La Caja Cerebro, un extraño sonido chasqueante resonará en la megafonía de la base. El sonido vendrá acompañado de unas series de luces parpadeantes.

La Caja Cerebro informará a los PJs de que han activado alguna clase de alarma. Aun peor, el sistema de autodestrucción de la base ha sido activado y este solo puede

apagarlo un Migou. Los PJs tienen diez minutos antes de que la base explote.

Dales a los PJs tiempo para que sientan el pánico y que recojan frenéticamente el equipo. Puede que incluso hagan algunos intentos inútiles de detener la cuenta atrás. Nada de lo que hagan tendrá éxito.



Ocho minutos tras empezar la cuenta atrás, La Caja Cerebro terminará la descarga del Mapa. El personaje del que se haya descargado el Mapa se derrumbará inmediatamente. Ambos, La Caja y el personaje tendrán que ser transportados fuera de la base.

Más o menos un minuto después, fuerzas Migou, alertadas por la alarma, llegarán a investigar. Al principio, será un mecha Dragonfly pero otros mecha, más lentos estos, no andarán muy lejos. La llegada de un Grub y/o un Silversfish será lo más adecuado.



Por suerte, Los PJs habrán tenido la brillante idea de avisar al *Endeavour* y este se dirigirá a toda máquina hacia ellos. Si no, tendrás que hacer esta última parte de la aventura realmente difícil. Las fuerzas

Migou convergiendo sobre la base que está a punto de estallar.

Si los PJs pueden mantener a raya a sus enemigos el tiempo suficiente, *El Endeavour* llegará con todos sus cañones disparando. El capitán no querrá aterrizar en una zona caliente. En vez de ello abrirá las puertas de la dársena para vehículos y los PJs tendrán que hacer un abordaje movidito.

Si consigues transmitir a los jugadores la sensación de los mechas pululando alrededor del *Endeavour* mientras este trata de ponerse en órbita a toda máquina, conseguirás un buen final para la aventura.

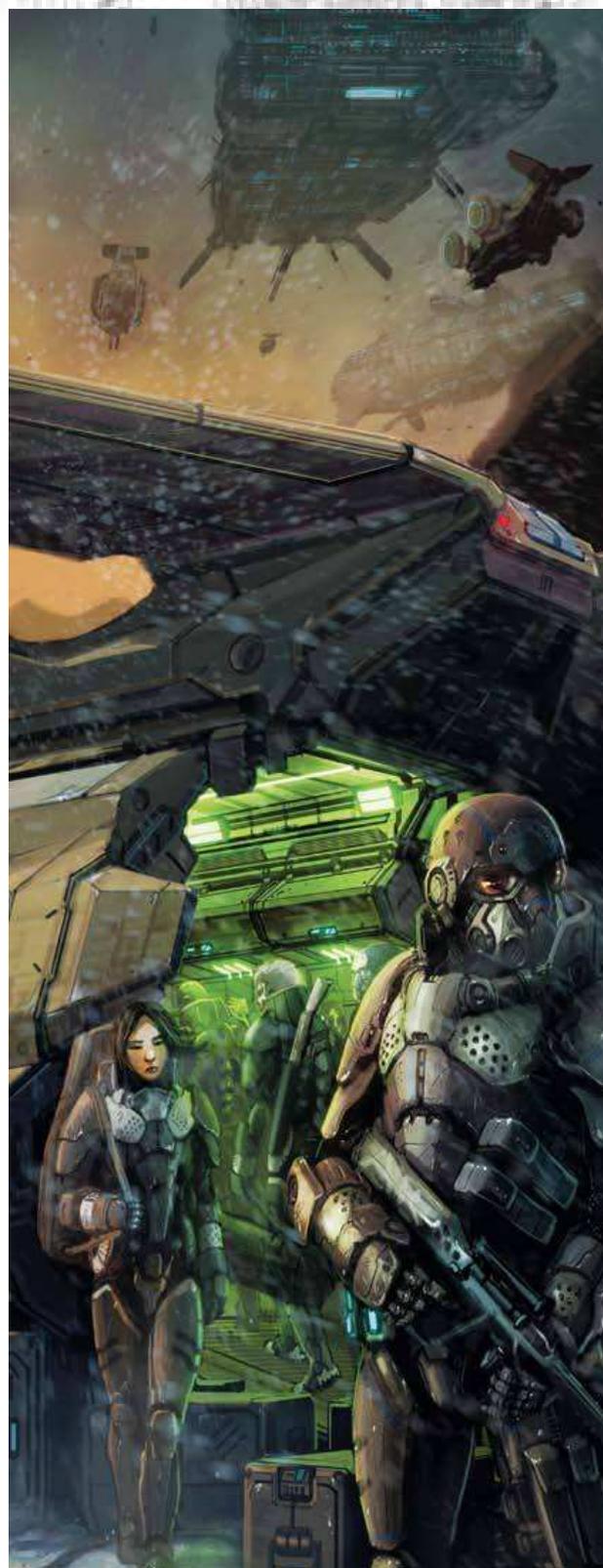
### Atando Cabos Sueltos

Si los PJs han conseguido el Mapa a Cualquier Lugar y han escapado de la base Migou entonces lo han hecho extremadamente bien. Por parte de sus superiores habrá una recomendación, puede que incluso un ascenso.

El Mapa, almacenado ahora en La Caja Cerebro, se llevará a unas instalaciones de máximo secreto. El NGT habrá obtenido una valiosa herramienta en su lucha contra los Migou y las sectas. Por supuesto, que el Mapa funcione como espera el NGT, por cuánto tiempo, o si pueden mantenerlo a salvo son todas ellas cuestiones que pueden desencadenar nuevas aventuras.

### Experiencia

Cuando los PJs completen un capítulo de la aventura, deberían ser recompensados con 5 puntos extras de Experiencia. Además, si tienen éxito a la hora de entregar El Mapa a Cualquier lugar al NGT, deberían recibir otros 10 puntos más de Experiencia. Destruir el mapa para evitar que caiga en manos de las sectas o Migou aportará 5 puntos de Experiencia. Recompensas por buenas actuaciones por parte de los jugadores se aplican como de costumbre.



## Dramatis Personae

### Claude Lochu

*Raza:* Humano

*Género:* Varón

*Características definitivas:* Encantador, Ambicioso

*Filiación:* La Hermandad de la Llama en Éxtasis (Hijos del Caos)

*Atributos:* Agilidad 7, Inteligencia 8, Percepción 9, Presencia 8, Fuerza 5, Tenacidad 7

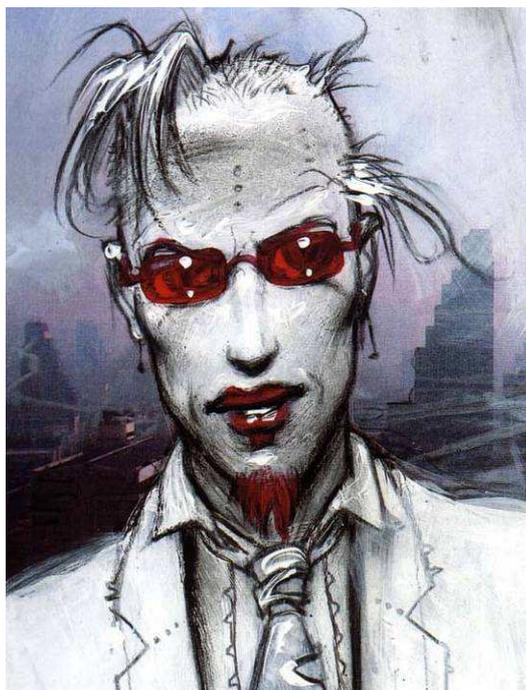
*Atributos Secundarios:* Acciones 2, Movimiento 18 km/h [25/6 m/t], Orgón 12, Reflejos 8, Vitalidad 11, Puntos de Drama: 2

*Cualidades:* Autoridad (dentro de la secta/3), Innovador, Gran Ego, Secreto Oscuro (sectario), Obsesivo

*Habilidades Generales:* Atletismo 2, Burocracia 3, Comunicaciones 3, Informática 2, Latrocinio 3, Idioma (Francés) 4, Idioma (Inglés) 4, Idioma (Latín) 3, Idioma (Tsath-yo) 3, Lectoescritura 4, Persuasión 4, Observar 3, Ciencias ocultas 5, Sigilo 3

*Habilidades de Combate:* Lucha con Armas 3, Esquivar 3, Puntería 3

*Equipo:* katana (+1 Daño), pistola CS-32 oculta en una funda en el tobillo.



38

### Maximillian Caine

*Raza:* Humano

*Género:* Varón

*Características definitivas:* Imaginativo, amargado

*Filiación:* La Hermandad de la Llama en Éxtasis (Hijos del Caos)

*Atributos:* Agilidad 7, Inteligencia 8, Percepción 6, Presencia 7, Fuerza 5, Tenacidad 7

*Atributos secundarios:* Acciones 1, Orgón 34, Reflejos 7, Vitalidad 11

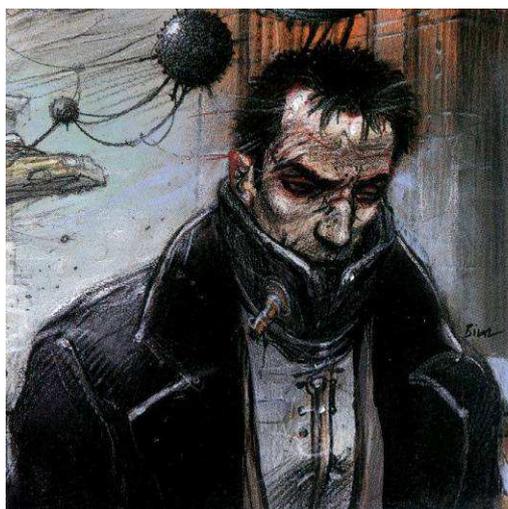
*Cualidades:* Astuto, Contacto (Submundo Arcano/2), Contaminado por los Ajenos, Malvado, Vigilado (1)

*Hechizos:* consagrar espacio arcano, Degeneración, Fabricar custodia de yog-Sothoth, facultades Arcanas, Invocar servil, Llamar a un descarnado, Usurpar

*Habilidades:* Idioma (Inglés) 4, Idioma (francés) 4, Idioma (R'lyehán) 3, Idioma (Tsath-yo) 3, Lectoescritura 3, Observar 2, Ciencias Ocultas 4, Conocimiento Regional 3, Sigilo 2

*Habilidades de combate:* Esquivar 2, Puntería 2

*Equipo:* UT-9 Stinger, PCPU, Libros Arcanos (Escoge el Master), Funda ocultable, ropa ordinaria



## Severine de Bouchard

*Raza:* Humana

*Genero:* Femenino

*Características definitivas:* Encantadora y Astuta

*Filiación:* La Hermandad de la Llama en Éxtasis (Hijos del Caos)

*Escala:* Vitalidad

*Tamaño:* Mediano

*Atributos:* Agilidad 6, Intelecto 8, Percepción 8, Presencia 10, Fuerza 5, Tenacidad 6

*Atributos secundarios:* Acciones 1, Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 10, Movimiento 15 km/h (20/5 m/t)

*Cualidades:* Deber (La Llama /3), Aliado (La Llama/2), Memoria eidética, Deber (La Llama/3)

*Habilidades:* Negocios 3, Burocracia 3, Informática 2, Educación 3, Intimidar 3, Latrocinio 3, Labia 3, Observar 2, Persuadir 3, Savoir-Faire 3, Seguridad 2, Seducción 3, Bajos fondos 3

*Habilidades de combate:* Esquivar 2, Puntería 2

*Armas:* Según arma

*Bonificador al daño:* 0



## Gustav Klimpt

*Raza:* Humana

*Genero:* Masculino

*Características definitivas:* Valiente, sin sentido del humor

*Filiación:* La Hermandad de la Llama en Éxtasis (Hijos del Caos)

*Atributos:* Agilidad 7, Inteligencia 7, Percepción 8, Presencia 8, Fuerza 7, Tenacidad 8

*Atributos secundarios:* Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 12, Movimiento 21 km/h (30/8 m/t)

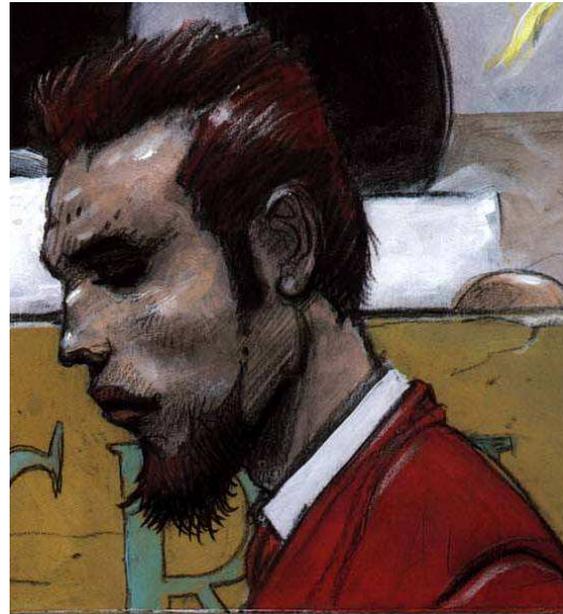
*Cualidades:* Aliado (La llama/3), Autoridad (Seguridad/3), Deber (La llama/2), Fanático (Seguridad/2), Juramento (Defender a los hijos del caos frente a sus enemigos/1)

*Habilidades:* Atletismo 2, burocracia 3, comunicaciones 3, Informática 3, Educación 3, Cultura 2, Historia 3, Intimidar 3, Observar 4, Idioma (Inglés) 4, Idioma (Nazzadi) 4, Idioma (Ruso) 4, Idioma (Francés) 2, Lectoescritura 3, Persuadir 3, Conocimiento Regional 2, Savoir-Faire 3, Supervivencia 2

*Habilidades de Combate:* Lucha armada 3, Esquivar 4, Pelea 3, puntería 4, Armas de apoyo 3

*Equipo:* UT-9 Stinger, Espada de oficial militar, PCPU, Comunicador

*Armadura:* Sentrytech MK-V (1/1)



## Ayuda del Jugador 1

### Resumen de Misión

Operativos de Inteligencia del NGT han descubierto que Claude Lochu, un habitual de la alta sociedad parisina, está involucrado en actividades sectarias. Va a celebrar una de sus fiestas habituales y tendréis que infiltraros en ella y descubrir tanto como podáis sobre cualquier actividad sectaria.

Lochu dispone en su apartamento de un hechizo Sello de Aislamiento activo en todo momento, esto significa que ningún equipo de vigilancia o transmisión podrá monitorizar lo que pase en el apartamento.

#### Presuntos sectarios que irán a la fiesta:

**Claude Lochu:** Cada centímetro de él refleja a un aristócrata remilgado, Lochu está desde hace tiempo fascinado por lo oculto. Se codea con gente muy influyente en la ciudad, famoso por sus jornadas de arte que suelen acabar en orgías. Es altamente excéntrico y todo lo que hace tiene trascendencia. Hace poco ha hecho traer algo grande y caro desde Sudamérica a París.

**Maximillian Caine:** Caine es un hechicero registrado y mano derecha de Lochu. Se sospecha que pese a estar registrado Caine practica e investiga líneas de estudio prohibidas. Se le han realizado una serie de controles, pero es muy cuidadoso. Su paradero es a menudo desconocido por lo que su presencia en la fiesta sería significativa.

**Severine de Bouchard:** Esta glamurosa exmodelo se cree que es la oficial de reclutamiento de "La Hermandad de la Llama en Éxtasis". Podría tener una relación íntima con Caine.

**Gustav Klimpt:** Este hombre de negocios austriaco gestiona Krieg Enterprises, una empresa de seguridad. Provee seguridad y transporte para ricos. Gracias a la empresa, Klimpt dispone de un ejército privado importante.

## Ayuda del Jugador 2

### Identidades Falsas Recomendadas para Agentes de Revelación Uno

**Henry/Henrietta Lions** un/a miembro menor de la aristocracia británica. Así mismo, residente del RU. Mr/Ms Lions emplea su tiempo viajando a lo largo y ancho del mundo y disfrutando de un estilo de vida escandalosamente caro. Su riqueza proviene de la herencia.

*Entrenamiento Sugerido:* Tasación, Cultura, Aficiones, Savoir-Faire.

**Miles/Milicent Duncrief,** Hechicero/a para ricos y famosos.

De origen escocés, Mr/Ms Duncrief viaja ahora por todo el mundo proporcionando servicios mágicos a cualquiera que pueda costárselo. Oficialmente, su especialidad son los Hechizos de Protección, pero los hechiceros burgueses como él/ella a menudo pueden proporcionar otro tipo de magia, también ilegal.

*Entrenamiento Sugerido:* Tasación, Ingeniería Arcanotec, Negocios

**James/Jennifer Reims,** tratante de arte. Con la aparición del arte exótico que trajo consigo la cultura Nazzadi, gente como Mr/Ms Reims ha podido hacer buenos negocios. Viaja a menudo, buscando el próximo gran hito del "arte".

*Entrenamiento Sugerido:* Negocios, Cultura, Historia

**Clay/Christine Harrison,** de Sudáfrica mercader de diamantes.

Incluso con la Guerra del Eón aullando alrededor, todavía hay una gran demanda de diamantes y otras piedras preciosas. La adquisición y compra de estos es su negocio.

*Entrenamiento Sugerido:* Negocios, Idioma (Africans), Conocimiento Regional (África), Callejeo

**Richar/Rebecca Wayles,** representante de una promotora inmobiliaria canadiense.

Desplazada por la armada invasora Migou, Mr/Ms Wayle se instaló en Europa donde espera encontrar una nueva área madura para su desarrollo. Con las enormes arcologías dominando la mayoría de las ciudades, se ha especializado en únicas y caras propiedades, alejadas del jaleo del centro.

*Entrenamiento Sugerido:* Tasación, Burocracia, Negocios, Ingeniería

## **El Enigma de las Profundidades**

*Coste (Mercado Negro):* Imposible de obtener

*Legalidad:* Ilegal

*Censurado:* No

*Idioma:* R'lyeano

*Prueba de Locura:* Desafiante/2 puntos de Locura

*Especialización:* Orden Esotérica de Dagon, Semilla

Este tomo explica como invocar e interactuar con los habitantes de las profundidades. Los últimos capítulos incluso, especulan sobre las posibles localizaciones de la perdida R'lyeh.

## **Las obras de arte**

Las obras de arte que Lochu dispone en su casa y centros de reunión, son de orígenes muy diversos pero todas tienen una influencia clara del artista del siglo XX Zdzisław Beksiński. Incluso en la habitación de Lochu se puede encontrar un original del artista, una escultura negra azabache con relieves muy sugerentes.



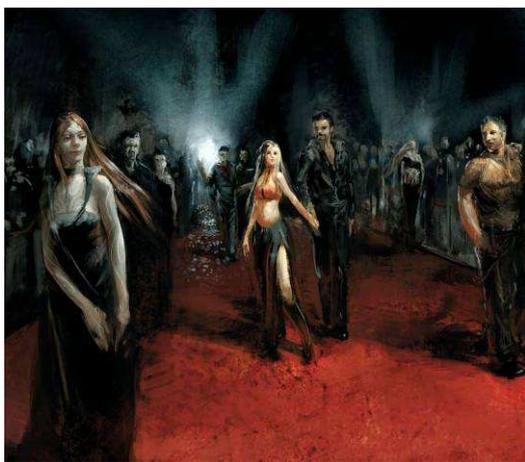
Como dijo el propio artista "Deseo pintar de la misma forma como si estuviese fotografiando los sueños". Cada uno de sus cuadros evoca mil sensaciones, desde la desolación extrema hasta imágenes emborronadas de algo que subyace a nuestra persona y que se encuentra en lo más profundo de nuestro ser.

Casi todas las obras de arte son de origen africano, quizá no de procedencia, pero sí de distribución. Una investigación de las agencias del NGT determinará que casi todos los envíos han sido realizados por Ivan Luvizzoto, italiano de origen pero con nacionalidad africana, que controla una red de marchantes de arte a nivel mundial y cuyas oficinas se sitúan en la ciudad de Johannesburgo. Colaborador del NGT, en la recuperación de algún objeto peligroso, también se sabe acepta otra clase de encargos. Es difícil hallar las pruebas para acusarlo de contrabando de "arte peligroso" ya que en muchas ocasiones el origen de la obra es falso y pasa por una red de intermediarios que le convierten en un mero espectador, pese a ser el artífice.

De las obras incautadas, se desconoce el autor de todas menos una, la de Beksiński, pero parecen proceder de una secta, el culto del sueño que se sabe opera en centro África, y Asia. Pero esa es otra historia.

## La hermandad de la llama en éxtasis

Un apéndice de la secta los Hijos del Caos que opera en Europa, principalmente en París. En apariencia, La Llama es un lugar donde la gente influyente y rica se reúne para gozar de sus excentricidades.



El culto procede de la antigua Grecia del dios Dionisio, famoso por sus orgías y sus rituales, que en ocasiones llegaban a la sangre. Otros otorgan el origen del grupo al visionario Marqués de Sade del siglo XVIII. En la actualidad siguen la misma línea minando la cordura de sus miembros y haciéndolos perderse en sus deseos más depravados.

Solamente mediante la invitación de un miembro se puede acceder a una de sus reuniones, donde comienza el reclutamiento de nuevos miembros. Los círculos de arte son un lugar excelente para hallar nuevos adeptos, mediante sugestión o rituales se busca a los perfiles más idóneos para el grupo.

En cenas culturales o fiestas, donde se les da a los participante psicotrópicos mezclados con la comida o la bebida. Los miembros de más alto rango realizan charlas y se forman grupos entre los iniciados y los nuevos participantes. En ocasiones una representación teatral en apariencia, con sexo y violencia, hace que los participantes se exciten y acaben participando. Fiestas de disfraces donde los miembros van vestidos con túnicas griegas y se dedican a dar caza a jovencitos de cualquier sexo .Orgías sadomaso. Muchos de los miembros

presentan cicatrices de cortes, pero son muy cuidadosos.

La celebración de estos encuentros no tiene una ubicación fija, se van moviendo para evitar crear sospechas. Y el tono de las reuniones va subiendo llegando a sacrificar a miembros, o invitados incautos.

Lo que ocurre dentro de La Hermandad de la llama en éxtasis se queda en la Hermandad.

Finalmente después de llegar a los deseos más profundos y oscuros de los individuos, se les considera miembros de pleno derecho. Ahí es donde se revela el verdadero propósito de la Hermandad, reclutar la gente rica y poderosa para que extienda la corrupción debilitando las defensas de la humanidad y permitir el regreso de los dioses antiguos.

Tienen una estrecha relación con los discípulos de la Sombras de la Muerte, que les suele proporcionar presas para sus ceremonias, o locales donde celebrarlas. con la corporación Chrysalis aparentemente no hay relación, pese a que le proporciona guardias Dhohanoide, o suministro de drogas, evidentemente no hay forma de demostrar tal relación.

La red de esta secta está definida en células, normalmente una célula opera en una sola ciudad. En caso de que la célula sea eliminada es muy complicado seguir los pasos de los miembros, pues en la gran mayoría al ser gente muy influyente se relaciona con altas instancias de NGT.

Por lo general el grupo está dirigido por un personaje muy excéntrico y muy carismático, la clase de persona que no puedes dejar de ver en los periódicos o en las noticias, por sus genialidades o locura. Esta clase de gente atrae a los poderosos. También forma parte del grupo un hechicero encargado de realizar los rituales o ceremonias.

Claude Lochu es el líder de La Llama en París, su obsesión por lo extremo y lo oculto, le convierte en un terrible depredador.

## Vehículos

### M-15 Ranger AA FV

**Tipo:** Vehículo acorazado de combate anfibio (8PA)  
**Tamaño:** Grande (11.5m)  
**Pasajeros:** 2 tripulantes + 12 soldados y equipo de apoyo  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0), Armazón (Fue 7), Sistema multitarea (Acc -1), Sistema alarma (Ref 0)  
**Sistemas de Sensores:** Apuntamiento (+1), Radar/IAE, Rayos X, Visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Capsula de soporte vital, CME, Refuerzo de profundidad, resistencia al frío, sistema de sigilo, soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra: 100km/h, Velocidad en agua: 150km/h, Código de aceleración: C (2/2)*  
**Impulsor:** Módulo A  
**Estructura:** Integridad 10, Armadura 2/2  
**Sistema de armas:** Cañón RMG-10M, Cañón láser anfibio (grande), Vaina de cohetes o Bastidor de misiles o tubo de torpedos

### Mini-sub Enforcer anfibio

**Tipo:** Mini-sub privado (4 AP)  
**Tamaño:** Pequeño (6 m)  
**Pasajeros:** 4  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi +1), Sensores (Per 0), Armazón (Fue 2), sistemas multitarea (Acc 0), sistema de alarma /Ref +1)  
**Sistema de sensores:** Largo alcance, Radar/IAE  
**Sistemas de apoyo:** Sistema sellado, Refuerzo de profundidad  
**Movimiento:** Velocidad en el agua 110 km/h, Velocidad en tierra 200 km/h, código de aceleración A[1/1], Módulo A  
**Estructura:** Integridad 3  
**Armadura:** (0/1)  
**Armas:** Láser anfibio pequeño

### Vehículo para la nieve (Pioneer)

**Tipo:** Todo terreno deportivo (0.1 AP)  
**Tamaño:** Pequeño (3.5 m)  
**Pasajeros:** 2  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per -1), Armazón (Fue 2), sistemas multitarea (Acc -1), sistema de alarma /Ref -1)  
**Movimiento:** Velocidad en tierra 75 km/h, código de aceleración C[2/2]  
**Estructura:** Integridad 2  
**Armadura:** (1/0)  
**Armas:** lanzagranadas de 40mm (HE y HEAM)

## Mechas

### MV-18 Saber

**Tipo:** Mecha de reconocimiento táctico (6 PA)  
**Tamaño:** Pequeño (5.5m)  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi 0), Sensores (Per 0), Armazón (Fue 2,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref 0)  
**Sistemas de sensores:** Apuntamiento (+2), Audio banda ancha, Escáner, Largo alcance, Radar/IAE, Rayos X, sónar, térmico, Visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Brazos manipuladores, Cápsula de soporte vital, CME, Refuerzo profundidad, Soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra:50km/h, Velocidad en aire/agua:200km/h, Código de aceleración: C (2/2), Distancia de salto 5/2m, Impulsor Módulo A (velocidad mejorada cuádruple)*  
**Estructura:** Integridad 10, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno  
**Armas:** Cañón Láser anfibio (pequeño), Lanzaseñuelo (pequeño).

### MV-16 Broadsword

**Tipo:** Mecha de combate principal Multipropósito (10 PA)  
**Tamaño:** Medio (8m)  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi 0), Sensores (Per +1), Armazón (Fue 5), Sistema multitarea (Acc +1), Sistemas de alarma (ref +1)  
**Sistemas de sensores:** Apuntamiento (+2), audio banda ancha, escáner, largo alcance, Radar/IAE, Sónar, visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Brazos manipuladores, Cápsula de soporte vital, Refuerzo profundidad, Soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra: 50km/h, Velocidad en aire/agua: 25km/h, Código de aceleración: B (2/1), distancia de salto 20/10m, Aerolanzable, Flotabilidad, Garfios, Módulos de salto*  
**Estructura:** Integridad 20, Armadura 3/3, Sistema control de daño 1/turno  
**Armas:** 2 espadas de hiperfilo (mediano), Cañón Láser anfibio (mediano), Rayo de carga anfibio (mediano)

### MV-18A Rapier

**Tipo:** Mecha de combate táctico de sigilo (5 PA)  
**Tamaño:** Pequeño (5.5m)  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi +2), Sensores (Per +1), Armazón (Fue 2, -1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref 0)  
**sistemas de sensores:** Apuntamiento (+2), audio banda ancha, escáner, Radar/IAE, Rayos X, Visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Brazos manipuladores, CME, sistema de sigilo, Sistema eyector, soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra: 50km/h, Velocidad en aire/agua: 100km/h, Código de aceleración: C (2/2), distancia de salto 5/2m, Módulo A, Velocidad mejorada módulo a (doble)*  
**Estructura:** Integridad 10, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno  
**Armas:** 2 x espolones de hiperfilo (pequeño), Cañón Láser (pequeño)

## Exoesqueletos

### Mk-10 Centurion

**Tipo:** Exoesqueleto mecánico táctico (6 PA)  
**Tamaño:** Diminuto (3m)  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0), Armazón (Fue 1,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref -1)  
**Sistemas de sensores:** Apuntamiento (+1), Audio banda ancha, Radar/IAE, Visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Brazos manipuladores, Sistema eyector, Soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra: 50km/h, Código de aceleración: C (2/2), Distancia de salto Doble 4/2m*  
**Estructura:** Integridad 5, Armadura 2/2, Sistema control de daño 1/turno  
**Armas:** Rayo de carga (pequeño), Espada de hiperfilo (pequeño).

### MK-5 Crusader

**Tipo:** Exoesqueleto mecánico táctico (2 PA)  
**Tamaño:** Diminuto (3m)  
**Atributos:** Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0), Armazón (Fue 1,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref -1)  
**Sistemas de sensores:** Apuntamiento (+1), Audio banda ancha, Radar/IAE, Visión nocturna  
**Sistemas de apoyo:** Brazos manipuladores, Sistema eyector, Soporte vital  
**Movimiento:** *Velocidad en tierra: 50km/h, Código de aceleración: b (2/1), Distancia de salto Doble 4/2 m, aerolanzable, Garfios, Módulo de salto*  
**Estructura:** Integridad 5, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno  
**Armas:** Cañón AP y cañón de plasma(pequeño)

43

