

# Odissey

Una aventura para *La Llamada de Cthulhu*  
Por Rubén Rivera Cisneros



# ODISSEY

## Aventura para *La llamada de Cthulhu*

### Introducción

Hará aproximadamente una semana el carguero finés *Odissey* embarrancó durante una fuerte tormenta de nieve en los arrecifes que circundan el fiordo de Salensburg, en las regiones más septentrionales de Groenlandia.

El *Odissey* se encontraba realizando el trayecto Helsinki-Fort Albany haciendo escala en Reykiavik y siguiendo el trayecto que cruzaba las heladas costas de Groenlandia y que se dirigía a su destino a través del Estrecho de Hudson.

El cargamento del *Odissey* consistía en sosa cáustica para la floreciente industria química de Winnipeg y las poblaciones circundantes de la cada vez más en auge economía canadiense.

La tormenta que produjo el incidente de la nave finlandesa acaeció el Martes 22 de Septiembre de 1923, provocando olas superiores a los 15 metros.

Antes de su colisión el capitán del *Odissey* envió un último mensaje de socorro a todas las naves cercanas que pudieran escucharlo. Después de varios intentos, al fin, a las 21:37 el mensaje fue recogido por un ballenero danés de nombre *Kovenhavn*.

El mensaje que consiguió captar el navío danés a través de las ondas hertzianas fue el siguiente:

*S.O.S. Mensaje de socorro del capitán Oleg Friediksen del Odissey a todas las embarcaciones cercanas. Estamos a merced de la tempestad, los sistemas de propulsión no funcionan, los bajíos se están inundando. Situación actual: 72° latitud norte, 41° latitud este, costa de Groenlandia sobre el meridiano 40. Si no calma pronto nos veremos arrojados contra la costa. Dios se apiade de nuestras almas en el día de hoy...*

El *Kovenhavn* se dirigió al lugar enunciado en la transmisión una vez hubo finalizado la tormenta. Pese a sus esfuerzos, no consiguieron encontrar ninguna evidencia de la presencia del *Odissey* en la zona, así que prosiguieron con su trayecto habitual, hasta que tres días después, el Viernes 25, dieron parte a las autoridades portuarias durante una escala de repostaje en Ivigtud (Groenlandia).



Como quiera que desde la tormenta no se había recibido ninguna otra conexión por radio por parte del navío finés, se dio por hundido al barco durante la tempestad y se comunicó el trágico accidente a la empresa propietaria del *Odissey*.

Nada varió hasta que dos días después, el Domingo, un hidroavión que portaba combustible a las zonas pobladas del interior de Groenlandia observó la presencia de los restos semicalcinados de una gran embarcación atrapada en los hielos del fiordo de Salensburg, unas doce millas marinas en dirección noroeste desde la última emisión del *Odissey*.

Al día siguiente la noticia llegó a la sede central de la Winnipeg Chemicals Incorporated desde donde se decidió iniciar una investigación para esclarecer las causas del incidente e intentar recuperar la mercancía extraviada.

## Información para el Guardián de los Arcanos

Como casi siempre en el *Cthulhu* no todo es lo que parece ni lo que parece es. La realidad de la historia es la que sigue.

El *Odissey*, pese a que ni sus propios tripulantes lo sabían, portaba un cargamento mucho más importante que la sosa cáustica, la cual sólo es una tapadera para el verdadero cargamento.

La Winnipeg Chemicals Inc. (WCI) es una corporación empresarial especializada en productos y transformaciones químicas propiedad del magnate del Quebec Louis le Chanson. Éste, como tantos otros adinerados de la época mantiene su fortuna no sólo gracias a sus cuantiosas empresas, sino a otros negocios que podríamos calificar de menos lícitos. Le Chanson es un renombrado traficante de objetos de arte provenientes del Viejo Continente para venderlos a exorbitantes precios en el floreciente mercado negro de obras de arte del Canadá y los Estados



El *Odissey* en concreto portaba escondida entre el resto de la mercancía, una valiosa estatuilla de basalto proveniente de la región del Grenoble francés.

Louis Le Chanson había adquirido esta pequeña obra de arte de manos de un militar alemán que la había hurtado de alguna especie de templo pagano. En verdad la estatuilla pertenecía a una antiquísima secta de tradición druidica conocida con el nombre de *Templo del Sol y las Estrellas*.

Pese a que ni los propios miembros del Templo saben el verdadero origen ni la función de la estatuilla, si más no, eran conocedores del mal que ésta encerraba y la forma de apaciguarlo. Así, durante siglos, los miembros del Templo se han erigido como los guardianes de la diabólica talla de eras remotas.

La estatuilla es una representación de Ithaqua tallada por la raza de los Gnoph-Keh en épocas prehumanas.

### **La estatuilla de Ithaqua**

Esta degenerada talla es tosca, burda y totalmente carente de delicadeza en los detalles. La talla tiene una profundidad exagerada, asemejando más bien una talla superpuesta, como esculpida a partir de otra imagen original. El estilo decorativo es convencional, basándose en burdas espirales y ángulos, y sin embargo existe algún elemento sutil, pero profundamente extraño, añadido sobre los principios estéticos que sustentan la técnica escultórica y que hacen que mirar el ídolo sea una experiencia aterradora.

La tradición pasada de generación en generación por el *Templo del Sol y las Estrellas* enuncia que si la estatuilla no es alimentada con sangre una vez cada luna nueva, Ithaqua lanzaría su terrible venganza sobre las tierras de los vivos.

Durante siglos el templo se ha encargado de evitarlo, pero tras su robo, en el momento en que la fase lunar era propicia, el sacrificio ritual no se ha consumado e Ithaqua ha despertado los poderes del ídolo para asolar la Tierra. La primera víctima en este desaguizado ha sido, sin comerlo ni beberlo, la tripulación de la embarcación finlandesa, mas si no es detenida a tiempo, la amenaza del ídolo irá en aumento y el dolor y el sufrimiento que consigo traerá pronto se escamparán como la más terrible de las epidemias que jamás haya assolado la faz de este mundo. Será misión de los investigadores evitar que esto ocurra.

## Escena primera

### UN TRABAJO SENCILLO

No hay nada más absurdo, a mi juicio, que la convencional asociación de lo sencillo y lo saludable que parece impregnar la psicología de las multitudes.

H.P.Lovecraft "En la cripta"

#### Nota para el Guardián de los Arcanos:

Es absolutamente prioritario que el grupo inicial cuente con un investigador privado como mínimo, y que a poder ser disponga de su propia agencia. También sería recomendable que los investigadores no estuvieran familiarizados con los Mitos (siendo por eso una aventura ideal para grupos principiantes). Por último sería recomendable que alguno de los investigadores hablara y leyera francés.

La aventura se inicia con la recepción de una carta por parte de la agencia de investigación privada a la que pertenezca el personaje. La carta, con la dirección del investigador mecanografiada en el anverso, está marcada con el inconfundible sello rojo de urgente. En el dorso, se distingue claramente el remitente:

Winnipeg Chemicals Inc. América  
Johnstown Avenue s/n  
Boston (Massachusetts)

Una vez abierta, se podrá leer el mensaje que raza así:

*Estimado señor,*

*Le remito esta misiva con la intención de comunicarle los deseos por parte de la compañía a la que represento de contratar los servicios de su agencia, en lo referido a un desgraciado incidente del cual, por motivos que no vienen ahora al caso, no disponemos de suficiente personal para tratar internamente. Le estaría muy agradecida si se pusiera en contacto con mi persona a la mayor brevedad posible para exponerle de forma más concreta los pormenores del trabajo y discutir las condiciones económicas. Sin nada más que contarle se despide atentamente:*

Meredith Silverstone

Directora de RRHH de la WCI América

*PD: Por favor concierte hora con mi secretaria en el teléfono que le adjunto.*

En el sobre, además de la carta presentada arriba, también se incluye una tarjeta de visita de la propia Srta. Silverstone con el consabido número de teléfono de su oficina.

Una vez se decidan a ponerse en contacto con su contratante, la llamada telefónica al número indicado será atendida por una joven secretaria de voz extremadamente aguda que, después de consultar un par de veces la agenda del día, encontrará un hueco para la cita con su jefa para esa misma noche sobre las 21:45 horas aproximadamente, debiéndose producir ésta en las propias oficinas que la empresa mantiene en la ciudad y cuya dirección venía indicada en la carta que ya deberían haber leído.

Los investigadores dispondrán de todo el día para realizar lo que deseen (ir de compras a adquirir más equipo, realizar encargos personales, etc), pero tal y como se acerque la hora de la visita el investigador interpelado en la misiva deberá decidir dirigirse a la sede central de la Winnipeg Chemicals Inc. en Boston.

Ésta se encuentra en una amplia avenida bordeada de añejos olmos en la zona más céntrica de la ciudad, un barrio rico residencial en el que muy pocas empresas tienen sede.

El edificio en sí es una enorme mole de hormigón armado y vigas de acero, de unos doce pisos en total y que contrasta fuertemente con las antiguas mansiones coloniales que la rodean, dándole aún más si cabe la apariencia de un monstruo abyecto que se cierne sobre la ciudad.

Sobre la azotea del edificio un gran almacén de hierro sostiene las iniciales de la compañía, iluminadas desde abajo en un espectral efecto lumínico por tres pares de potentes focos.

Una puerta rotatoria da acceso al enorme hall del edificio adoquinado en baldosas blancas y negras a semejanza de un escaque, en el que un guardia de seguridad uniformado y armado retendrá al investigador hasta que éste se identifique y él pueda ratificarlo en la hoja de visitas concertadas. Posteriormente indicará dónde se encuentra la oficina de la Srta. Silverstone, no sin previamente pedir al investigador que deje allí todas las armas que pueda portar.

Un renqueante ascensor que produce un incesante e inquietante chirriar conducirá al investigador hasta el quinto piso donde, al final de un largo corredor enmoquetado de rojo, podrá divisar una puerta entreabierta e iluminada. Una placa metálica indica que ésta es la oficina de la Srta. Silverstone.

Al entrar le recibirá una mujer alta, bien parecida, rondando la cuarentena y con algunas canas ya florecientes en la larga melena castaña que lleva recogida en un moño, enfundada en un largo vestido gris de franela con apariencia de ser considerablemente caro. Girándose la mujer dirá de forma bastante directa:

*- Usted debe ser el detective que vamos a contratar, ¿me equivoco? Espero que no le moleste que la reunión se lleve a cabo en otra parte, mas todavía no he cenado y tengo mesa reservada en el restaurante para dentro de 20 minutos. Si no le importa podemos hablar largo y tendido sobre el tema durante la cena.*

Una respuesta negativa será tomada de forma bastante violenta por parte de la mujer, que en cualquier caso se resignaría e intentaría acabar la reunión de la forma lo más rápido posible en su propia oficina. Sin embargo, el curso normal de los acontecimientos debería llevar a ambos a un pequeño restaurante italiano colindante al Great Park, un par de manzanas calle abajo.



Al llegar allí, el local, bastante reducido por cierto, estará lleno a rebosar, con gente incluso haciendo cola en el exterior pese a los tres grados bajo cero que marcan los termómetros esa noche.

Pese a ello, ambos dos serán conducidos por un displicente camarero a un reservado en un umbrío rincón próximo a las cocinas. Al cabo de unos 25 minutos la cena estará servida para ambos comensales. El tiempo que tardan en traerla será el aprovechado por la Srta. Silverstone para tratar el tema del trabajo con el investigador. Básicamente lo que se avendrá a explicar la ejecutiva será un resumen muy parecido al expuesto en la introducción a esta aventura.

A parte de ello, entregará un mapa marítimo con el trayecto del Odissey y la situación de sus restos. En otro orden de cosas, lo único que exigirá será la inmediata incorporación al trabajo pues tiene pensado embarcar al equipo en un vuelo charter en dirección Reykiavik vía Londres que despega al día siguiente.

En lo referente a condiciones económicas, la WCI correría con todos los gastos del viaje, alojamiento y manutención para un equipo no superior a cuatro personas, eso sí, siendo la remuneración en efectivo la misma independientemente del número de miembros. La cifra aproximada rondaría los 10.000\$ (negociables hasta los 12.000\$) de los cuales 1.000\$ serían entregados por anticipado para cubrir cualquier posible necesidad que surgiese durante el viaje.

Si como es de esperar el investigador acepta, la Srta. Silverstone sacará un pliegue de hojas y le pedirá que firme el contrato, entregándole después una copia del mismo. A su vez le recalcará que ante todo no deben toquetear en los compartimentos de carga y que sólo deben comprobar que la sosa se encuentra allí. Cualquier investigador que mire con detalle el contrato (tirada de Derecho) o que se dedique a leerlo por completo, observará una cláusula por la cual si este precepto es roto se someterá al grupo a una reducción contractual de 5.000\$.

Tras saber el número exacto de miembros del equipo y terminar su cena dirá a su contertulio que pase a la mañana siguiente a recoger el anticipo y los pasajes para la capital islandesa. Al día siguiente podrán recoger los 1.000\$ y los billetes de avión, con salida prevista para las 17:37.

## Escena segunda

### LA ISLA DE HIELO Y FUEGO

Me piden que explique por qué temo las corrientes de aire frío y parece como si sintiera náuseas y repulsión cuando el fresco viento del anochecer empieza a deslizarse entre la calurosa atmósfera de un apacible día otoñal. Lo que haré es referir el caso más espeluznante que me pasó y que ustedes juzguen en consecuencia.

H.P.Lovecraft "Aire frío"

Un frío glacial les recibirá a su llegada a la isla europea. En la zona de desembarco y recogida de equipajes encontrarán a un hombre portando un cartel con el nombre del investigador que haya negociado con la Srta. Silverstone bajo las siglas WCI.

El hombre, con un inglés excesivamente académico y un marcado acento, se presentará como Erik, el que a partir de ese momento será su guía y traductor.

#### **Erik**

Erik Visslander es un joven de apenas 28 años, que a leguas vista da la imagen del típico islandés. Una cara tan común que sería imposible de encontrar entre una multitud. Su pelo es de ese tono entre rubicundo y rojizo tan común en estas latitudes, los ojos azules, pequeños, como eternamente contraídos tras sus diminutas lentes de alambre que le dan cierto aspecto de intelectual. El hombre es bajo, de complexión algo rolliza, y camina con un peculiar renqueo producto de tener una pierna ligeramente más larga que la otra.

Eric les llevará hasta el Royal Weird, un lujoso hotel de cinco estrellas situado a unos diez minutos en automóvil desde el aeropuerto, encargándose él de todos los trámites administrativos relacionados con sus visados para ahorrarles trabajo innecesario. A su vez, Erik propondrá la posibilidad de fletar una avioneta particular que conduzca al grupo hasta los alrededores del fiordo de Salensburg, siendo ésta la posibilidad más rápida para arribar a la zona del siniestro.

Pese a todo el conseguir este medio de transporte no será fácil, probablemente llevará un par de días, tiempo del que podrán disponer los investigadores para realizar aquello que deseen.

El tiempo gastado en la capital islandesa no debería ser ocioso. Cualquier

investigador que eche un vistazo al mapa que les han entregado con el tayecto realizado por el Odissey observará que el barco tenía prevista una parada para repostar en Reykiavik.

La parada tuvo lugar un par de días antes del desgraciado incidente, y como tal está registrado en las oficinas portuarias. Por lo tanto sería de esperar que los investigadores decidiesen aprovechar su estancia en la ciudad para acabar de socavar un poco más de información de la proporcionada por la WCI.



En las oficinas portuarias podrán obtener información de interés. La oficina está abarrotada de trabajo, por lo que el par de secretarias allá presentes para encargarse del papeleo poco podrán ayudar a los investigadores.

Si más no, les permitirán acceso libre a los archivos, donde ellos mismos podrán hallar (tirada de Buscar Libros) y bajo la reseña "Odissey" todas las paradas realizadas en ese puerto. La última entrada del dossier indica que el barco atracó el 20 de septiembre a las 8:15 de la mañana en el muelle número 7 durante un periodo de 11 horas para reabastecimiento de combustible y alimento.

En ese mismo dossier hay anexo un detallado documento donde se indica como incidencia el desembarco de un cadáver de abordó. Si preguntan a las

oficinistas, éstas recordarán a la perfección el incidente ya que casos así no son muy comunes ni en un puerto tan activo como el de Reykiavik.

Las mujeres podrán indicarles que, como siempre en estos casos, las funciones de recoger y encargarse del cuerpo del difunto recaen directamente sobre la jurisprudencia de la Capitanía General del puerto. Una tirada exitosa de Derecho conduciría también a la misma conclusión.

Una visita a la Capitanía conducirá a los investigadores a un edificio amplio de una sola planta de construcción antigua y paredes pintadas en un depresivo color verde militar situado en la zona sur del puerto, una zona destinada a usos militares en la que hay ancladas algunas fragatas del reducido ejército islandés. El oficial al mando es el Capitán Wilhelm Lûn, el cual se mostrará bastante reminiscente a permitir a los investigadores el acceso a la información que les interesa.

#### **Wilhelm Lûn**

El capitán de corbeta Wilhelm Friedrich Lûn es un hombre de carácter igual de acerado que lo son sus facciones. Sus respuestas igual de afiladas que la penetrante mirada que se cuele a través de sus pequeños y separados ojos. El cabello, rubio, corto al estilo clásico militar corona una amplísima frente que contrasta fuertemente con su diminuto mentón. Una pequeña cicatriz, producto de algún tipo de quemada producida largo tiempo atrás se puede observar en su mejilla izquierda, cerca de la comisura de los labios.



En este punto las posibles vías de actuación pasan por convencer al joven militar de su legítimo derecho de ver el cadáver como actuales representantes legales de la WCI (tirada de Elocuencia), bien mediante el más típico método del soborno (que si es demasiado bajo no hará más que ofender al capitán) o mediante cualquier otra treta que se les ocurra a los investigadores con el beneplácito del Guardián.

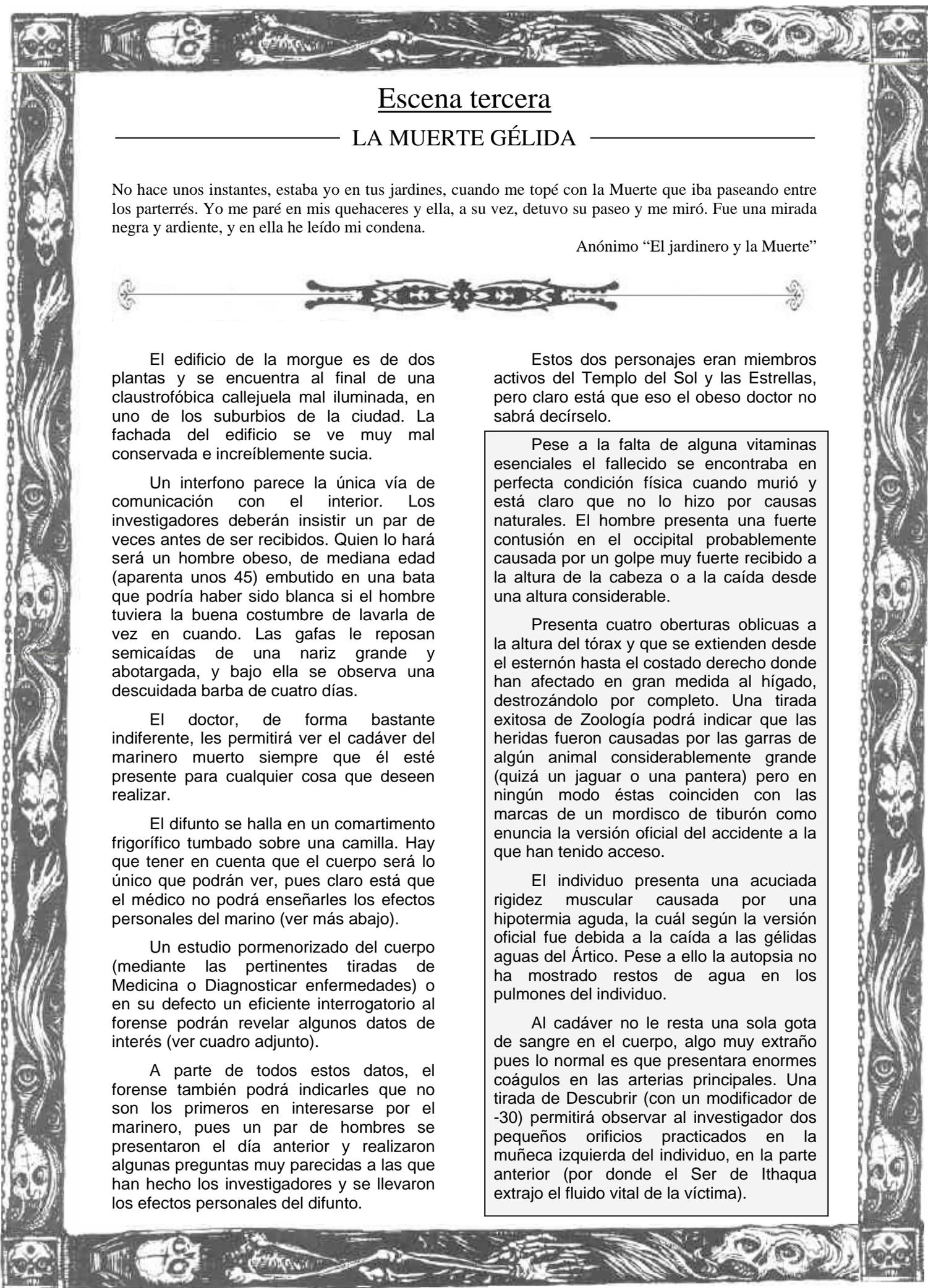
En cualquier caso, una vez hayan conseguido convencerle de que hable por cualquiera de los métodos, éste no les dirá mucho más de lo que ya saben, la hora en que recogió el cadáver y otros hechos sin interés que él adornará con multitud de datos de exactitud militar. A pesar de la gran cantidad de información inútil, el capitán añadirá un par de datos que les permitirán continuar con la investigación.

Primeramente enunciará que cuando sus hombres hablaron con el capitán y la tripulación éstos parecían bastante nerviosos, incluso se atrevería a decir que asustados por algo. Pese a sus pesquisas no fue capaz de obtener ningún dato de interés. Le pareció como si los marineros tuvieran vergüenza de sus propios miedos y por ello se negaran a hablar.

También les indicará que ante lo extraño de la situación él mismo propuso al capitán del Odissey la posibilidad de que su cuerpo de guardias realizara una investigación más a fondo en el navío. En un principio la tripulación parecía de acuerdo con la idea, pero al día siguiente las cosas cambiaron completamente y el propio capitán del barco le comunicó que había recibido un mensaje de la central de la WCI en Canadá instándoles a partir inmediatamente pese a las circunstancias, por lo que la investigación no se llegó a realizar nunca.

Por último podrá informarles que el cadáver del marinero finlandés todavía se encuentra en una de las morgues de la ciudad a la espera de recibir la orden de ser repatriado a su país, orden que esperan para finales de semana pero que todavía no han recibido.

Claro está que el capitán Lûn no tendrá ningún tipo de problema en proporcionarles también el nombre del depósito de cadáveres donde se encuentra el marinero del Odissey, el depósito Frederick Raynal, y junto al nombre, la dirección de dicho lugar.



## Escena tercera

### LA MUERTE GÉLIDA

No hace unos instantes, estaba yo en tus jardines, cuando me topé con la Muerte que iba paseando entre los parterres. Yo me paré en mis quehaceres y ella, a su vez, detuvo su paseo y me miró. Fue una mirada negra y ardiente, y en ella he leído mi condena.

Anónimo "El jardinero y la Muerte"

El edificio de la morgue es de dos plantas y se encuentra al final de una claustrofóbica callejuela mal iluminada, en uno de los suburbios de la ciudad. La fachada del edificio se ve muy mal conservada e increíblemente sucia.

Un interfono parece la única vía de comunicación con el interior. Los investigadores deberán insistir un par de veces antes de ser recibidos. Quien lo hará será un hombre obeso, de mediana edad (aparenta unos 45) embutido en una bata que podría haber sido blanca si el hombre tuviera la buena costumbre de lavarla de vez en cuando. Las gafas le reposan semicaídas de una nariz grande y abotargada, y bajo ella se observa una descuidada barba de cuatro días.

El doctor, de forma bastante indiferente, les permitirá ver el cadáver del marinero muerto siempre que él esté presente para cualquier cosa que deseen realizar.

El difunto se halla en un compartimento frigorífico tumbado sobre una camilla. Hay que tener en cuenta que el cuerpo será lo único que podrán ver, pues claro está que el médico no podrá enseñarles los efectos personales del marino (ver más abajo).

Un estudio pormenorizado del cuerpo (mediante las pertinentes tiradas de Medicina o Diagnosticar enfermedades) o en su defecto un eficiente interrogatorio al forense podrán revelar algunos datos de interés (ver cuadro adjunto).

A parte de todos estos datos, el forense también podrá indicarles que no son los primeros en interesarse por el marinero, pues un par de hombres se presentaron el día anterior y realizaron algunas preguntas muy parecidas a las que han hecho los investigadores y se llevaron los efectos personales del difunto.

Estos dos personajes eran miembros activos del Templo del Sol y las Estrellas, pero claro está que eso el obeso doctor no sabrá decírselo.

Pese a la falta de alguna vitaminas esenciales el fallecido se encontraba en perfecta condición física cuando murió y está claro que no lo hizo por causas naturales. El hombre presenta una fuerte contusión en el occipital probablemente causada por un golpe muy fuerte recibido a la altura de la cabeza o a la caída desde una altura considerable.

Presenta cuatro oberturas oblicuas a la altura del tórax y que se extienden desde el esternón hasta el costado derecho donde han afectado en gran medida al hígado, destrozándolo por completo. Una tirada exitosa de Zoología podrá indicar que las heridas fueron causadas por las garras de algún animal considerablemente grande (quizá un jaguar o una pantera) pero en ningún modo éstas coinciden con las marcas de un mordisco de tiburón como enuncia la versión oficial del accidente a la que han tenido acceso.

El individuo presenta una acuciada rigidez muscular causada por una hipotermia aguda, la cuál según la versión oficial fue debida a la caída a las gélidas aguas del Ártico. Pese a ello la autopsia no ha mostrado restos de agua en los pulmones del individuo.

Al cadáver no le resta una sola gota de sangre en el cuerpo, algo muy extraño pues lo normal es que presentara enormes coágulos en las arterias principales. Una tirada de Descubrir (con un modificador de -30) permitirá observar al investigador dos pequeños orificios practicados en la muñeca izquierda del individuo, en la parte anterior (por donde el Ser de Ithaqua extrajo el fluido vital de la víctima).

## Escena cuarta

### LA EMBOSCADA

Era negro... No, más que negro. Era negro negativo, una ausencia de iluminación tan completa que incluso manchaba el recuerdo de la luz.

Tad Williams "Pregúntale a Elric"

A su vuelta al hotel desde el depósito de cadáveres, el grupo será atacado por el par de miembros del Templo que habían estado investigando por su cuenta en la capital islandesa.

El ataque se producirá en el aparcamiento del hotel donde se alojan los investigadores. El garaje está prácticamente abarrotado de coches, por lo que a ambos grupos les resultará muy fácil encontrar coberturas efectivas. La escasa iluminación del lugar, apenas un par de fluorescentes parpadeantes, tan sucios que apenas si vierten su blanca luz sobre los automóviles, hará más difícil a ambos grupos el hecho de alcanzar a sus objetivos (aplicar un modificador de -10 al uso de todas las armas de fuego siempre y cuando no se disparen a bocajarro).

A parte de los investigadores y los miembros del Templo, nadie más se encontrará en ese preciso instante en el aparcamiento. A pesar de ello, desde el momento en que empiecen a sonar los disparos hasta que se presenten los guardias de seguridad del hotel tan sólo pasaran 1D6+3 turnos.

Quedará bastante claro que estaban esperando a los investigadores pues ambos sectarios se han situado en buenas posiciones de tiro, tras cobertura, encerrando a los investigadores en un mortal fuego cruzado. Hay que tener en cuenta que Erik no se inmiscuirá en el tiroteo sino que intentará buscar un refugio seguro y no moverse de allí.



#### Nota para el Guardián de los Arcanos:

Ten en cuenta que el tiroteo sólo ha sido incluido en este punto de la aventura para romper un poco la monotonía de la investigación y como primer contacto con los miembros del Templo del Sol y las Estrellas.

En ningún caso la pretensión de esta escena es la de poner en serios apuros a los investigadores, por lo que considero oportuno que los sectarios sean considerablemente malos tiradores. Es más, realiza las tiradas tras la pantalla de Guardián y siéntete libre para modificarlas a tu conveniencia.

Ya llegará el momento en que el grupo las pase canutas, pero por el momento sería bastante contraproducente que muriera o resultara gravemente herido ningún investigador, más si se tiene en cuenta que no disponen de tiempo para recuperar las heridas en ningún hospital.

El grupo debe salir de la escena con apenas algunas magulladuras leves, así que realiza un tiroteo inofensivo pero sin renunciar a la espectacularidad. Haz que una bala perdida destruya algún fluorescente, dejando en la penumbra a los investigadores para después hacer saltar por los aires un viejo Ford modelo T en una enorme deflagración carmesí. Haz todo lo que se te ocurra para hacer de la escena digna de La Jungla de Cristal, pero sin la sangre.

En cualquier caso cuando alguno de los dos iniciados del Templo sea abatido o cuando los guardias de seguridad entren en escena, el grupo atacante abandonará el tiroteo y se retirará con una velocidad sorprendente, demostrando que tenían perfectamente estudiadas las posibles vías de escape del lugar.

Por si alguno de los investigadores consigue intuir qué es lo que está pasando e inicia una persecución a pie tras sus atacantes, pronto verá como estos se suben a un coche oscuro que les está esperando en la calle, al lado del hotel y que arrancará a toda velocidad, dejando atrás a los perseguidores y unas profundas marcas de caucho en el asfalto.

Si los investigadores han sido capaces de abatir a alguno de los miembros del Templo, podrán dedicarse a registrar el cadáver.

Pocas cosas llevará encima el sectario, apenas la pistola con un par de cargadores de más y una cartera con algunas coronas (moneda local) y un papel escrito en francés que si son capaces de traducir podrán identificar como un billete de tren desde la ciudad de Avignon a Lyon. La documentación que encuentren en la cartera estará a nombre de un tal Jans Olsen, pero no hará falta excesiva perspicacia para darse cuenta de que se trata de una burda falsificación.

Rodeando el cuello del cadáver, encontrarán un colgante de forma oval pendiendo de una cadena simple de plata. Se trata del símbolo del Templo del Sol y las estrellas, que sobre un fondo azul oscuro presenta un cielo estrellado y un eclipse lunar en su fase de alejamiento (una tirada de ocultismo con un modificador de -25 podrá revelarles que se trata de un símbolo que solían adoptar las sociedades druidicas pre-medievales).

El segundo objeto de interés que encontrarán se hallará en el bolsillo de los pantalones, y serán una llaves unidas a un pintoresco llavero, que las identificarán como pertenecientes al Motel Island, número de habitación 17. Si investigan mínimamente o le preguntan a Erik, podrán decirles que se trata de un motel que se encuentra a las afueras de la ciudad, a la vera de la carretera que une la capital con la localidad de Hvammur.



En otro orden de cosas, deberán ser los investigadores los que expliquen el tiroteo del aparcamiento, primero a los guardias jurados del mismo hotel, y posteriormente a la policía local, que se presentará con rapidez al lugar de los hechos.

Lo que les resta de noche será movidita, pues primero deberán completar un amplio y eficiente interrogatorio en el propio hotel, pero posteriormente serán trasladados a la comisaría más cercana para que repitan otra vez todo lo ocurrido y posteriormente firmar sus declaraciones sobre el incidente. Todo el papeleo y la burocracia les tendrá retenidos a lo largo de casi toda la noche por lo que probablemente no podrá dirigirse al Motel Island hasta la mañana siguiente.

Dependerá de la habilidad y diplomacia de los investigadores (con sus respectivas tiradas de Elocuencia y/o Derecho) el si son capaces de librarse de pagar los destrozos ocasionados en el hotel o deben abonarlo.

### Los sectarios del Templo

Estas son las características propuestas para el par de miembro del Templo del Sol y las Estrellas. Como siempre en estos casos, el Guardián deberá ajustarlas para que se acomoden a su grupo de investigadores.

FOR : 12

CON : 16

TAM : 12

INT : 12

POD : 11

DES : 11

APA : 8

Cordura : 25

PdV : 14

B. Daño : ninguno

Armas

Puñetazo → 65%, daño 1D3

Patada → 31% daño 1D6

Revólver del 38 → 33% daño 1D10

## Escena quinta

### VESTIGIOS DEL PASADO

Vivía solo en ese ruinoso apartamento deshabitado que, como todos los demás, se derrumbaba de día en día en un deterioro entrópico creciente. Finalmente, todo lo que había en su interior se fundiría, sería idéntico e irreconocible, y después el edificio mismo perdería su forma y quedaría sepultado bajo el polvo ubicuo.

Philip K. Dick "Blade Runner"

El Motel Island es un mugriento antro en el que apenas si querrían residir las propias ratas. Suciedad y dejadez son la nota visible en cualquier rincón del edificio y un constante hedor a refrito se alza desde la cocina inundando las dos plantas de las que consta el motel.

Aunque no es necesario ya que disponen de la llave de la habitación, pueden querer explicar al propietario del lugar, un viejo flaco y desgredado con orejas de soplillo y cara de roedor, el motivo de su visita e intentar obtener alguna información sobre sus atacantes de la noche anterior.

Realmente Lars, el dueño del garito, poco podrá revelarles. Eran dos, claramente extranjeros que se defendían bastante mal con el islandés. Llegaron hará tres días y pagaron una semana por anticipado. Uno de ellos vino la noche anterior, empacó a toda prisa las posesiones de ambos y se marchó a toda prisa. Si miran el libro de registros podrán observar que la habitación está registrada a nombre de un tal Julien Zerbrès.

Podrán dirigirse entonces a la habitación 17, aunque en la puerta sólo puede leerse un escueto 7, al haberse caído hace tiempo el 1 de delante. La estancia es bastante pequeña y está completamente desordenada. Las camas se encuentran por hacer, sobre la mesa y una de las camas aún restan los embalajes de algo de comida italiana para llevar. En la taza del lavabo todavía flotan un par de colillas de una marca extranjera.

Una concienzuda investigación realizada en la habitación podrá revelar un par de cosas interesantes. La primera son ingentes cantidades de ceniza en el par de ceniceros existentes en la habitación. Un par de tiradas sobre Química y Ocultismo

respectivamente podrán revelar que no se trata de ceniza de tabaco si no restos de incienso ritual.

Por otro lado, lo más revelador de la investigación será hallar un periódico del día anterior tirado entre las mantas de una cama y que parece haber sido leído por uno de sus agresores. En concreto se trata de la edición del New York Times al que parece haber sido arrancada una hoja de la sección de política. Sea cual sea el método empleado por los investigadores para encontrar lo que ponía en esa hoja en concreto, cuando lo consigan encontrarán el retazo de información siguiente.

#### **Criminal de Guerra juzgado en París**

Ayer se inició el juicio a Ludwig von Veren, teniente coronel de las fuerzas alemanas durante la reciente Gran Guerra. Tras su captura en el frente de Alsacia tres días antes de la firma del armisticio por parte de la Triple Alianza, el militar germano será al fin juzgado en la capital francesa acusado de crímenes de guerra, habiéndose demostrado su participación directa en siete ejecuciones y otra cuarentena bajo su supervisión.

Pese a los esfuerzos realizados durante la firma del tratado de Versalles por la cancillería alemana para evitar este tipo de juicios, sus reclamaciones no fueron atendidas por la recién creada Sociedad de Naciones, así que hoy se inicia este tercer juicio contra los altos mandos de los ejércitos alemán y austro-húngaro.

Las reacciones al otro lado de la frontera no se han hecho esperar, y ayer mismo, el canciller alemán Otto von Bismarck, realizó un discurso radiado para toda la nación del que cabría destacar la frase lapidaria :

“Lo que está acaeciendo es inadmisibile, de nuevo son los vencedores de una guerra los que están escribiendo la historia a su medida. Nos tachan de asesinos sin escrúpulos y juzgan a nuestros héroes de guerra en sus cortes bajo sus leyes. Y me pregunto yo, ¿también juzgarán a sus generales por las matanzas de Tannenberg o el Marne? No, claro que no, pero ésa es su justicia.”

Volviendo al juicio propiamente dicho, el teniente coronel von Veren se mostraba ayer tranquilo y sereno pese a ser conocedor de que el destino más probable que tiene es el de ser fusilado, a no ser que la diplomacia germana pueda conseguir lo que no lograron en los casos de Ludendorff o von Falkenhayn, la absolución.

Una tirada exitosa de Historia podrá revelar a los investigadores algo más sobre el teniente coronel Ludwig von Veren. Éste siempre ha sido relacionado extraoficialmente con un grupo secreto dentro de los ejércitos alemanes, cuyo nombre en clave era Tarla y que, según se especula, había sido formado por el propio Emperdor Guillermo II de Alemania con algunos de sus hombres de mayor confianza.

La misión de este grupo secreto era la de expoliar las valiosas obras de arte de las zonas conquistadas por el Reich y enviarlas intactas a territorio teutón, donde pasaban a incrementar las arcas del Emperador.

#### Nota para el Guardián de los Arcanos:

Hay que tener en cuenta que toda la información relativa al proyecto Tarla y al culto del Templo del Sol y las Estrellas sirven de poco en esta aventura, simplemente para dar un poco de trasfondo y coherencia a la historia y hacer sospechar a los investigadores que algo oscuro está pasando con el Odissey.

Sin embargo, debería considerarse como información de trasfondo útil para desarrollar posibles secuelas de esta aventura.

No encontrarán nada más de interés en el lugar y será imposible de seguir la pista del tal Julien, ya que éste se trata de un nombre falso, por lo que el día debería acabar tranquilo, pues a la mañana siguiente deben partir hacia Groenlandia, hasta los restos del Odissey.

## Escena sexta

### EL VIAJE

La niebla se aferraba a la superficie del puerto, una manta gruesa y plateada que rezumaba entre los muelles e introducía sus apéndices en las partes más bajas de la ciudad. Quizás era un heraldo de una calamidad mayor.

Paul W. Cashman “El despertar del Loblo Blanco”

Una vez hayan hecho su equipaje, Erik conducirá a los investigadores hasta un pequeño aeródromo al sur del aeropuerto en el que habían aterrizado la primera vez. Una vez allí les presentará a Simon Jensen, un ex-piloto de la RAF que será quien les lleve a la gélida Groenlandia.

Jensen se mostrará como un hombre afable, agradecido de poder hablar su lengua natal por una vez en Islandia, y bastante dado a explicar constantemente las batallas en las que participó en la pasada guerra. Su medio de transporte es un robusto hidroavión de carga bimotor de color plateado, con el sugerente símbolo de una mujer desnuda bajo el nombre de

Peggy Sue pintado a ambos lados, sobre las alas.

Inicialmente el viaje será tranquilo, y las primeras horas de pasarán rápidamente. Pero al aproximarse a la zona de aterrizaje planeada, ya cerca del fiordo de Salensburg, la cosa empezará a complicarse.

Como surgidas de la nada, impresionantes nubes de tormenta se alzarán de improviso sobre el aeroplano y no pasará demasiado tiempo hasta que una copiosa cantidad de nieve (en antinatural cantidad) empiece a acumularse sobre las alas del avión.

Pero lo más peligroso de todo será el viento, un viento huracanado que empezará a zarandear peligrosamente el hidroavión. Jensen, viendo que el asunto se está poniendo peliagudo, propondrá realizar un aterrizaje en la zona y acabar el poco trecho que les queda hasta su destino final cuando la tormenta haya amainado.

Justo cuando proponga el asunto, una nueva y tremendamente fuerte sacudida enviará por el suelo a todo aquél que no estuviera sentado y con el cinturón puesto en ese momento. Tras esto, notarán que empiezan a perder altura de manera ostensible y cada vez a mayor velocidad. Jensen les indicará en un tono tenso que no deja duda de su preocupación, que acaban de perder uno de los motores del hidroavión y que están entrando en barrena.

A voz en grito mientras intenta enderezar los mandos del avión, preguntará si alguien sabe algo de mecánica y le indicará al más cualificado entre los presentes que el motor que impulsa la hélice derecha, que es la que se ha detenido, se encuentra en la parte posterior del avión, accesible mediante una trampilla en el suelo, para que le eche un vistazo e intente arreglarlo si puede.

La correspondiente tirada exitosa de esta habilidad permitirá detectar cuál es la avería que se ha producido. Uno de los manguitos de conducción de fluidos se ha congelado completamente y posteriormente se ha partido en algún bandazo de los que ha dado el avión. Por mucho que lo intente el investigador, sin una pieza de recambio la avería resulta irreparable, por lo que no podrán evitar el accidente.



Así, al poco, Jensen anunciará que se ve obligado a realizar un aterrizaje de emergencia. El choque contra el suelo será violento, pero la pericia del piloto evitará las peores consecuencias del impacto (el daño recibido por los investigadores será de un

1D3 por cabeza, debido a las fuertes contusiones que recibirán al golpear el aparato contra el suelo).

Por contrapartida el aparato sufrirá daños graves, rompiéndose por la mitad el ala derecha del avión, que es la que ha soportado el primer impacto contra el suelo. Obviamente, este hecho impedirá que Jensen pueda remontar el vuelo con su hidroavión de ninguna de las maneras.

También será importante el constatar que el aparato de radio de la avioneta está inoperativo tras el accidente, lo que impedirá pedir socorro a través de las ondas.

Jensen, tras observar el aparato detenidamente les informará que los desperfectos son irreparables y que deberían acercarse hasta algún puesto de radio cercano para pedir auxilio.

Podrá indicarles también que por suerte su localización actual es muy cercana al fiordo de Salensburg y que podrán llegar allí por tierra. Siendo quizá la ruta más inteligente a seguir, pasar primero por el poblado esquimal de Kavik, que debe quedar a apenas una hora a pie en dirección norte, y pernoctar allí.

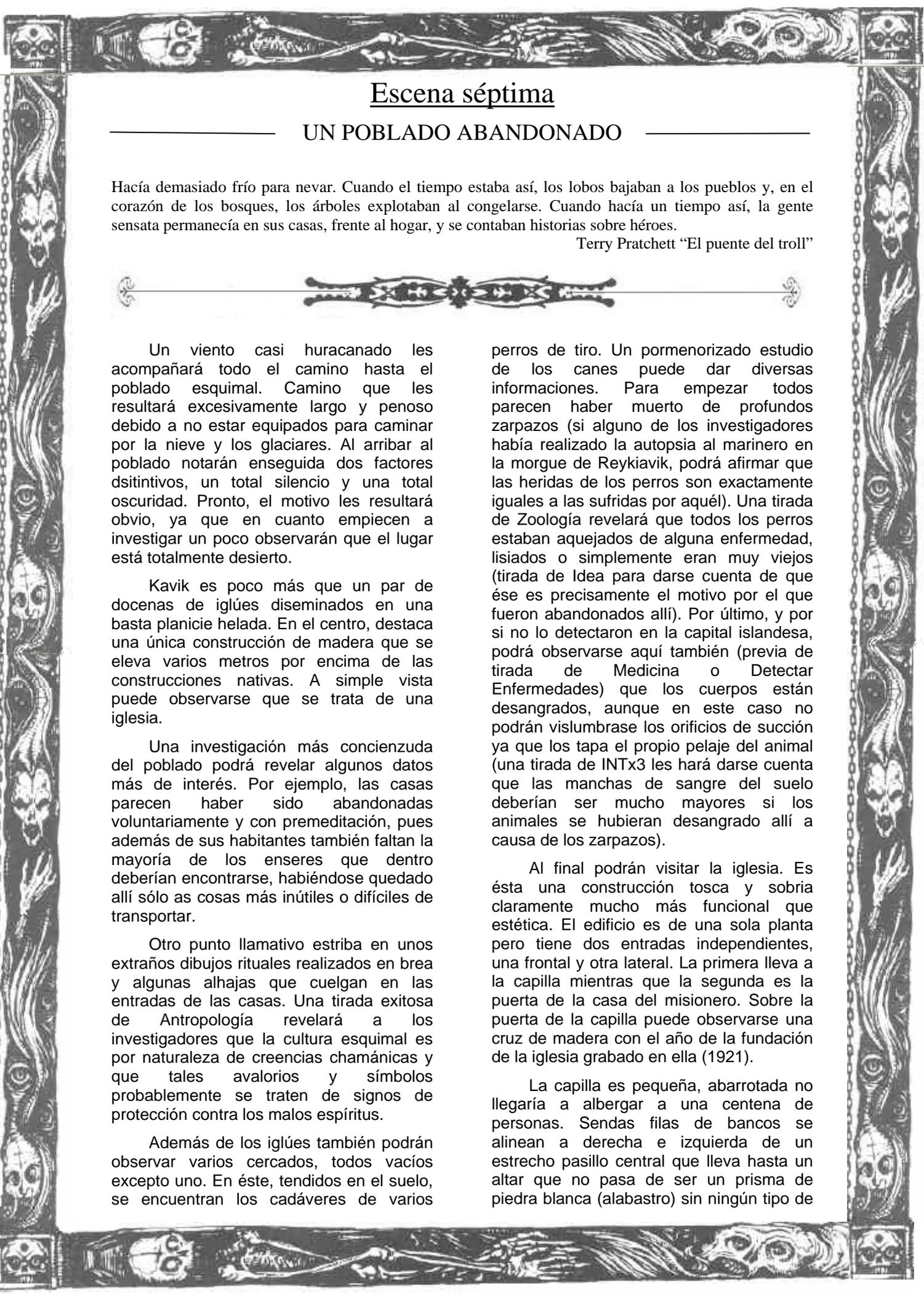
Además, si no recuerda mal, el poblado esquimal cuenta con una iglesia y en ella vive un misionero que quizá disponga de una radio con la que puedan contactar con la guardia danesa.

#### **Una alternativa desafortunada**

Ante el inminente accidente del hidroavión en el que viajan, alguno de los investigadores puede pensar en arrojarse en paracaídas antes de que el aparato se estrelle. El avión cuenta con dos paracaídas para casos de emergencia que serán fácilmente accesibles por parte de los investigadores.

Sin embargo la alternativa no es excesivamente afortunada, ya que realizar el salto en paracaídas con el viento huracanado que les azota y la nieve es prácticamente un suicidio.

Si Jensen ve a alguno de los investigadores preparándose para el salto, intentará avisarle antes de que lo haga de que desista (pero en ningún momento soltará los mandos del avión así que no podrá detenerle). Si al final saltan, alcanzarán el suelo, pero al contrario que el resto, el daño que reciban será de 1D6.



## Escena séptima

### UN POBLADO ABANDONADO

Hacía demasiado frío para nevar. Cuando el tiempo estaba así, los lobos bajaban a los pueblos y, en el corazón de los bosques, los árboles explotaban al congelarse. Cuando hacía un tiempo así, la gente sensata permanecía en sus casas, frente al hogar, y se contaban historias sobre héroes.

Terry Pratchett "El puente del troll"

Un viento casi huracanado les acompañará todo el camino hasta el poblado esquimal. Camino que les resultará excesivamente largo y penoso debido a no estar equipados para caminar por la nieve y los glaciares. Al arribar al poblado notarán enseguida dos factores dsitintivos, un total silencio y una total oscuridad. Pronto, el motivo les resultará obvio, ya que en cuanto empiecen a investigar un poco observarán que el lugar está totalmente desierto.

Kavik es poco más que un par de docenas de iglúes diseminados en una basta planicie helada. En el centro, destaca una única construcción de madera que se eleva varios metros por encima de las construcciones nativas. A simple vista puede observarse que se trata de una iglesia.

Una investigación más concienzuda del poblado podrá revelar algunos datos más de interés. Por ejemplo, las casas parecen haber sido abandonadas voluntariamente y con premeditación, pues además de sus habitantes también faltan la mayoría de los enseres que dentro deberían encontrarse, habiéndose quedado allí sólo las cosas más inútiles o difíciles de transportar.

Otro punto llamativo estriba en unos extraños dibujos rituales realizados en breá y algunas alhajas que cuelgan en las entradas de las casas. Una tirada exitosa de Antropología revelará a los investigadores que la cultura esquimal es por naturaleza de creencias chamánicas y que tales avalorios y símbolos probablemente se traten de signos de protección contra los malos espíritus.

Además de los iglúes también podrán observar varios cercados, todos vacíos excepto uno. En éste, tendidos en el suelo, se encuentran los cadáveres de varios

perros de tiro. Un pormenorizado estudio de los canes puede dar diversas informaciones. Para empezar todos parecen haber muerto de profundos zarpazos (si alguno de los investigadores había realizado la autopsia al marinero en la morgue de Reykiavik, podrá afirmar que las heridas de los perros son exactamente iguales a las sufridas por aquél). Una tirada de Zoología revelará que todos los perros estaban aquejados de alguna enfermedad, lisiados o simplemente eran muy viejos (tirada de Idea para darse cuenta de que ése es precisamente el motivo por el que fueron abandonados allí). Por último, y por si no lo detectaron en la capital islandesa, podrá observarse aquí también (previa de tirada de Medicina o Detectar Enfermedades) que los cuerpos están desangrados, aunque en este caso no podrán vislumbrarse los orificios de succión ya que los tapa el propio pelaje del animal (una tirada de INTx3 les hará darse cuenta que las manchas de sangre del suelo deberían ser mucho mayores si los animales se hubieran desangrado allí a causa de los zarpazos).

Al final podrán visitar la iglesia. Es ésta una construcción tosca y sobria claramente mucho más funcional que estética. El edificio es de una sola planta pero tiene dos entradas independientes, una frontal y otra lateral. La primera lleva a la capilla mientras que la segunda es la puerta de la casa del misionero. Sobre la puerta de la capilla puede observarse una cruz de madera con el año de la fundación de la iglesia grabado en ella (1921).

La capilla es pequeña, abarrotada no llegaría a albergar a una centena de personas. Sendas filas de bancos se alinean a derecha e izquierda de un estrecho pasillo central que lleva hasta un altar que no pasa de ser un prisma de piedra blanca (alabastro) sin ningún tipo de

ornamentación. Tras éste, en el absis, se puede observar una figura de escayola que representa la crucifixión de Cristo y, bajo él, un enorme fresco que representa los siete días de la creación.

Lo más llamativo es la destrucción que reina en el lugar, pues la mayoría de los bancos están rotos, partidos por la mitad. Otro punto a destacar es la enorme sensación de frío reinante en el interior, extrañamente mucho más inclemente que la del exterior.



Una tirada de Descubrir con un malus de -20 permitirá a algún investigador observar un pequeño rosario ensangrentado tras el altar principal.

La casa del misionero también es de dimensiones reducidas. Una habitación-comedor y una cocina con despensa componen el hogar. Lo curioso del lugar reside en que la casa no parece abandonada como el resto, ya que la alacena está llena de comida y no parece faltar ropa ni otros enseres de los armarios. La ropa que puede observarse está compuesta por ropas de abrigo hechas con pieles, propias de los esquimales, y de pesadas sotanas que podrán identificar a su propietario como un misionero jesuita (INTx2, si hay algún sacerdote en el grupo lo reconocerá automáticamente).

Una investigación pormenorizada permitirá descubrir debajo del jergón un mohoso libro que resultará ser el diario del Padre Jan Svenson. Cuyas últimas entradas relatan lo siguiente :

#### 22 de Septiembre :

Hoy ha sido un día si más no extraño, era una tarde como otra cualquiera, ni una sola nube podía divisarse sobre la cúpula celeste que se cierne sobre este glorioso lugar. Esperaba que el Señor me permitiese observar esta noche otra vez más el espectáculo de la aurora boreal.

Mas de repente, de la nada ha emergido la más cruda tempestad que mis ojos hayan podido observar jamás. El viento sopla con tanta fuerza que no me atrevo a salir de casa por miedo a salir volando, y la nieve que cae es tan espesa que apenas puedo divisar un metro más allá de mi ventana. Ittocs dice que esto no es normal en estas épocas del año, y que sin duda es algún tipo de aciaga señal que indica que los espíritus están enfadados con su pueblo. He intentado convencerle de que éste es tan sólo un extraño fenómeno meteorológico y que Dios vela por todos nosotros, pero es difícil hacer olvidar a estas gentes sus viejas costumbres chamánicas y conducirles hasta la verdadera fe.

Ittocs me ha despertado en mitad de la noche, dice que quiere enseñarme algo. La tormenta ha cesado totalmente y ha vuelto la calma habitual. Me ha conducido fuera y me ha enseñado una columna de humo que se elevaba en el horizonte, en los fiordos que se extienden más allá de las planicies. Un tinte anaranjado teñía el cielo en aquella dirección. Sin duda se trata de algún tipo de incendio, pero ¿de qué?

El consejo de ancianos se ha reunido. Mañana saldrán algunos cazadores a investigar aquella zona.

#### 23 de Septiembre :

Hoy han partido los cazadores hacia los fiordos. He rezado a Dios para que regresen pronto con sus familias aunque sé que lo harán pues son los más hábiles de la tribu. Por otra parte las mujeres han empezado a pintar extraños símbolos y a confeccionar extrañas alhajas que cuelgan en las puertas para protegerse de los malos espíritus. He intentado evitar que recurran a esta superchería barata, pero no he conseguido nada. Supongo que debo ser más paciente y comprensivo con ellos, pues no debe ser fácil que intenten cambiarte tus creencias por completo de la noche a la mañana.

#### 24 de Septiembre :

Se ha hecho de noche y todavía no hay noticias de los cazadores, empiezo a preocuparme de verdad. Ittocs parece dispuesto a ir a ver Ojos-Que-Ven-Más-Allá. No creo que la solución a los problemas resida en pedirle ayuda a un chamán, pero desistiré de decírselo al jefe. Ya hemos discutido mucho esta semana sobre estos temas.

### 26 de Septiembre :

Ittocs ha vuelto y ha traído consigo al viejo ermitaño. Es extraño, pues según tengo entendido, hacía veinte años que el chamán no se acercaba al poblado. Esta noche invitaré a cenar a él y a Ittocs para contrastar opiniones.

El viejo Ojos-Que-Ven-Más-Allá está completamente loco, habla de un terrible mal que anida más allá de las planicies heladas, en los fiordos, y que el poblado entero corre peligro. Opina que lo más sensato es evacuar el pueblo. ¿Qué hay en este mundo que pueda querer dañarnos? ¿De qué debe tener miedo un poblado con tres decenas de cazadores? No hay respuesta, pero Ittocs está completamente decidido a seguir las indicaciones del chamán y sé que su pueblo le acompañará.

### 27 de Septiembre :

Se han iniciado los preparativos para el éxodo masivo. He intentado todo para evitar que se vayan, pero ha resultado inútil. Ittocs no hace más que rogarme que les acompañe, diciéndome que mi vida corre peligro aquí. Pero he tomado la

decisión de quedarme, no pienso dejar abandonada la casa de Dios.

### 28 de Septiembre :

Se han marchado, montados en sus trineos tirados por los más fieles canes. Se han ido, hombres, mujeres y niños. Se fueron todos menos Ojos-Que-Ven-Más-Allá. Dice que irá a los fiordos a enfrentarse a los espíritus del mal, que ése es su deber. Como decía, está loco. Sólo espero que pronto entre en razón y destruya a esos espectros fruto de su imaginación para que vuelvan los demás. Sólo llevo un par de horas sin su compañía en este lugar y se me han hecho eternas.

### 30 de Septiembre :

Ya son dos días sin nadie con que hablar, sin nada que hacer en estas inhóspitas tierras, dos días que asemeja que los haya pasado en el purgatorio...

No sé que pasa, los perros ladran espantados por algo, mejor salgo y hecho un vistazo a ver de qué se trata. Quizá sea un oso polar.

## Escena octava

### ODISSEY

Es evidente que nos precipitamos hacia algún descubrimiento emocionante, hacia algún secreto nunca revelado cuya obtención significa la destrucción.

Edgar Allan Poe "Mensaje en una botella"

Después de pernoctar en el poblado abandonado podrán dirigirse hacia el fiordo de Salensburg. El camino será largo, aunque bastante más fácil que el recorrido hasta Kavik, ya que se desarrollará a través de una casi infinita llanura helada (el camino aún les resultará más fácil si se han preocupado de procurarse algún tipo de esquís o raquetas para la nieve en el poblado esquimal).

Al cabo de unas diez horas de viaje a pie, arribarán a la costa. El clima se muestra bastante apacible e incluso el sol se hace molesto al reflejarse en el hielo y la nieve, quemándoles la piel.

Al fondo de un amplio glaciar, embarrancado en los eternos, se puede

observar un impresionante barco mercante. La proa elevada sobre el nivel del mar, sobre una especie de cala y la popa semisumergida en las gélidas aguas. Puede observarse que la parte delantera ha sufrido los efectos de un incendio que ha calcinado algunas zonas de proa, pero el fuego parece haberse extinguido antes de llegar a las zonas posteriores. En uno de los laterales del barco, pintadas en un radiante color blanco, pueden observarse las letras que forman el nombre de la embarcación : Odissey.

Para llegar al barco habrá que descender por el abrupto acantilado, cosa nada fácil, por lo que habrá que pasar las preceptivas tiradas de Trepár. Claro está que el hecho de utilizar cuerdas o cualquier

otro equipo de escalada ayudará de forma considerable a la consecución exitosa de la empresa.

Una vez abajo, podrán acceder al navío por una escalera situada junto al agujero del ancla, que los dejará en la cubierta de proa.

El Odissey sigue un esquema de barco de carga clásico. Con un puente de mando sobre la cubierta de popa y un enorme montacargas en la de proa. El acceso a los niveles inferiores se realiza por sendas puertas situadas a los laterales del puente de mando. En el primer nivel pueden encontrarse tanto las cocinas y los comedores, como los camarotes de toda la tripulación, mientras que en el nivel inferior se encuentran, a proa las salas de máquinas y a popa los compartimentos de carga.

### **El puente de mando**

En el puente de mando se intuye un indescriptible hedor a muerte (aunque los cadáveres no están en estado de putrefacción debido a las bajas temperaturas). Se trata de un puente de mando totalmente normal, con gran cantidad de mapas marítimos colgados en las paredes y desplegados sobre las mesas, pero lo que sin duda llama la atención es la presencia de los cadáveres del capitán del navío y del primero de abordó. El primero ha acabado con el cuerpo recostado contra el propio timón del navío mientras que el segundo se encuentra tirado en el suelo entre una mesa y el aparato de radio, que por cierto ha sido completamente destrozado de un zarpazo.



El cadáver del primero de abordó sostiene todavía en la mano un hacha de los empleados en la extinción de incendios. Un mínimo examen de los cuerpos revelará que murieron de fuertes zarpazos, uno en el abdomen y el otro en la cabeza.

Además, si emplean el tiempo necesario, podrán descubrir lo mismo que en la autopsia al cadáver del marinero en la morgue de Reykiavik. Si se aparta el cadáver del capitán, éste dejará al descubierto, éste dejará al descubierto el cuaderno de bitácora del barco, que sostenía mientras murió, y cuyas últimas entradas rezan así :

#### 17 de Septiembre

06.45 horas. Salida del puerto de Helsinki. Destino Fort-Albany (Canadá). Cargamento, 500 toneladas de sosa cáustica. Inicio del viaje sin contratiempos.

12.32 horas. Abandonamos el golfo de Finlandia y entramos en el Báltico.

#### 18 de Septiembre

13.15 horas. Han sido detectados problemas mecánicos en una de las turbinas principales.

16.21 horas. Empezamos a cruzar el Kattegat.

17.02 horas, La turbina ha sido reparada. Propulsores 100% operativos. Odissey a toda máquina a través del Mar del Norte, dirección Reykiavik.

24.00 horas. Se ha escuchado el aullido más atroz que mis oídos hayan escuchado jamás. Lo extraño es que parecía venir de dentro del barco.

#### 19 de Septiembre

05.12 horas. Hemos encontrado en cubierta el cuerpo de Hans, parece haber sido atacado por algún tipo de animal. Como sólo nos queda un día hasta Reykiavik decidimos llevar hasta allí el cuerpo para que sea enterrado como se merece,

#### 20 de Septiembre

08.15 horas. Anclamos en los muelles de Reykiavik. Repostaje de combustible y alimentos. Hemos descargado el cuerpo de Hans.

19.09 horas. Zarpamos de nuevo en dirección a Ivigtut, en Groenlandia. La ruta será a través del Atlántico y del Mar del Labrador.

20.32 horas. De nuevo se ha escuchado en el barco ese extraño aullido, me cuesta reconocerlo pero algunos de los marineros están empezando a atemorizarse ligeramente.

### 21 de Septiembre

12.34 horas. Los caldereros del turno de tarde han sido hallados muertos en sus camarotes. Tres en total. El resto de la tripulación está aterrorizada. Ha estado a punto de surgir un motín a bordo pues muchos quieren volver a Islandia. Nos encontramos a medio camino, por lo que al final he conseguido convencerles de llegar hasta Ivigtut.

20.34 horas. De nuevo ese endemoniado aullido.

### 22 de Septiembre

06.03 horas. Hemos realizado el recuento de bajas, durante la noche han sido asesinados siete hombres más, apenas si disponemos de tripulación suficiente para alimentar las calderas. La muerte camina silenciosa entre nosotros.

20.35 horas. De nuevo ese aullido aterrador, la muerte ha despertado y nosotros somos sus presas.

20.42 horas. Ha empezado una tempestad como jamás he visto. Los motores se han detenido y estamos a merced de la tormenta. Hemos empezado a enviar mensajes de auxilio.

22.01 horas. Desde el puente puedo escuchar los gritos del resto de la tripulación. Sea lo que sea se está acercando hacia aquí. Ahora se que ésta será nuestra postrera noche. Dios se apiade de nuestras almas.



Una tirada de Astronomía podrá revelar que la noche del 18 al 19 coincidió con el inicio de un periodo de luna nueva y que el resto de aullidos coincidían con las horas de la puesta de sol en los respectivos días.

### **Los camarotes**

Una inspección de los camarotes dejará de manifiesto que no hay nadie allí, aunque si que están todas las pertenencias

y algunos de los camarotes están muy revueltos, como si allí se hubiera producido algún tipo de lucha, pudiéndose encontrar incluso algunas manchas de sangre seca en el suelo.

Aquí se producirá el primer ataque del Ser de Ithaqua, quien atacará por sorpresa a Simon cuando éste se separe un poco del grupo. Le atacará en una pequeña habitación de la que enseguida atrancará la puerta desde dentro. Los investigadores podrán escuchar los alaridos del piloto, pero para cuando consigan abrir la puerta el Ser ya habrá huido por los conductos de ventilación en forma gaseosa (ver los poderes del Ser más adelante).

### **Las cocinas y comedores**

Ambos están en perfecto silencio, todo parece estar en calma allí, cada cubierto en su sitio, sólo algunas cacerolas tiradas por el suelo recuerdan la fuerza del impacto contra la costa.

### **La despensa**

La puerta está cerrada, pero cuando la abran un frío glacial les barrerá. Se encuentran dentro de lo que parece una gran nevera industrial y nadie dudará que se trata de una despensa. Eso sí, en ese momento se trata de la despensa personal del Ser de Ithaqua. Colgados del techo, envueltos es una extraña secreción en forma de capullo, se encuentran los cuerpos de algunos marineros y del sacerdote de Kavik. Todos ellos están muertos, pero el hecho que los diferencia del resto de cadáveres que han encontrado hasta el momento es que éstos todavía no han sido desangrados.

### **Las salas de máquinas**

Estas enormes estancias repletas de calderas y con grandes montones de carbón por el suelo han sido las únicas afectadas por el incendio que se produjo tras la colisión del Odissey con tierra firme. Una tirada de Idea podrá indicar a los investigadores que resultaría muy improbable que el fuego se apagara de forma natural es esta zona ya que hay mucho material inflamable que debería haber prendido fácilmente (la explicación radica en que fue el propio Ser de Ithaqua el que, con sus poderes de control climático, lo apagó para que no se extendiera hacia los compartimentos de carga donde tenía su morada en esos momentos).

### Compartimientos de carga

Son tres y todos tienen accesos independientes, el primero será el lugar donde se producirá el ataque del Ser, el segundo es el lugar donde reposaba originalmente el ídolo y el tercero está prácticamente inundado lo que lo hace inaccesible.

Cuando entren en el compartimiento estanco y penetren lo suficiente en él, escucharán el temible aullido descrito por el capitán en el cuaderno de bitácora. Tras éste, las puertas estancas, que sólo pueden abrirse desde fuera, se cerrarán, dejándoles atrapados dentro. Tras ello, el Ser utilizará sus poderes de control climático para reducir la temperatura de la estancia hasta unos niveles insoportables con lo que al cabo del poco tiempo empezarán a hacerse sentir los efectos del congelamiento y la hipotermia en los investigadores.

Cuando los investigadores estén prácticamente hechos cubitos, escucharán como los pesados cerrojos del compartimiento empiezan a descorrerse y las puertas se abrirán. El que entrará será un hombre de enorme estatura y espesa barba castaña, envuelto en pesadas pieles de morsa. Se trata de Ojos-Que-Ven-Más-Allá, que rápidamente les sacará del lugar y les arrastrará hasta el camarote del capitán, donde encenderá un fuego y les dará de beber coñac para intentar recuperarles. Al cabo del rato, los personajes empezarán a mejorar (se deja a discreción del Guardián los efectos que pueda dejar la hipotermia, aunque

considerando que se encuentran cerca de la lucha final se recomienda que sean leves).

El chamán les dirá que lleva vigilando al Ser durante tres días y que éste se refugia en lo que él llama El Lugar de los Antiguos. Podrá decirles que el Ser es eminentemente nocturno aunque lo ha visto moverse de día, por lo que si lo que se desea es acabar con él lo mejor sería ir a cazarle durante el día, teniendo así alguna posibilidad de sorprenderlo.

A su vez expresará su alegría de haber podido salvar la vida a los investigadores, cosa que no pudo hacer con los otros extranjeros, los que llegaron el día anterior (se refiere a los miembros del Templo). Este comentario debería avivar la curiosidad de los investigadores e instarles a acabar de registrar la nave.

En el segundo compartimiento de carga podrán hallar los cadáveres de los dos miembros del Templo del Sol y las Estrellas que les rondaron en Reykiavik. Si se registra a ambos hombres se podrá encontrar en un bolsillo interior del abrigo de uno de ellos un cilindro metálico que contiene un pergamino con el hechizo *Confiner Éter de Ithaqua*.

Si en alguno de los compartimientos de carga accesibles se ponen a hurgar entre las montañas de sosa cáustica, podrán encontrar que debajo de éstas se encuentran varias grandes cajas de metal herméticamente cerradas que contienen gran cantidad de valiosas obras de arte.

## Escena novena

### EL LUGAR DE LOS ANTIGUOS

“La sangre de los mártires redimirá al mundo el último día”. Cierro la Biblia cuidadosamente sobre mi regazo. Arriba reina el Caos. El Apocalipsis continúa. Ladeo la cabeza, apenado. Cuando todo acabe caminaré entre los cadáveres mutilados.

Félix J. Palma “El celador”

Apenas habrán caminado veinte minutos desde el emplazamiento del Odissey cuando llegarán a lo que Ojos-Que-Ven-Más-Allá denomina El Lugar de los Antiguos. Éste se trata de una enorme gruta helada, situada en el interior de un

glaciar. En el interior podrán observar que lo que en un principio parecía una gruta natural pronto se revelará como una construcción realizada por humanos...o no. En verdad se trata de un antiguo asentamiento Gnoph-Keh abandonado.

Observarán que del fondo de la gruta parte un complejo sistema de galerías de titánico tamaño, cuyas paredes completamente pulidas parecen espejos que reflejan a los investigadores, devolviéndoles sus propias imágenes, ligeramente deformadas, como si poseyeran extrañas facciones con rasgos aberrantemente alienígenas.

En alguna de estas paredes pueden observarse extraños jeroglíficos, de los que gracias a una tirada de Mitos podrían averiguar que tienen relación con los Gnoph-Keh, pero de los que no serán capaces de desentrañar el significado (algo intrascendente para la aventura, por otra parte).

Conforme se vayan adentrando en el laberíntico complejo (sería adecuada una tirada de Orientación si se posee las versiones más recientes de fichas o bien INTx3 en las antiguas) empezarán a escuchar la pesada respiración de la bestia. Una correcta tirada de escuchar podrá conducirles hasta el lugar en el que reposa el Ser de Ithaqua. Se trata de una enorme estancia de techo abovedado, en el centro del cual se encuentra su presa.



El Ser, en lo referente al aspecto físico es muy parecido a un Gnoph-Keh convencional, aunque algo más pequeño y con el pelaje completamente blanco.

Si los investigadores han sido lo suficientemente sigilosos podrán conseguir pillar al Ser, dormido, ya que éste duerme de día. Sin embargo, lo más probable es que el Ser les escuche, pero no le dará tiempo a preparar ninguna recepción "especial".

Se deja a discreción del Guardián de los Arcanos el ajustar totalmente las características físicas del Ser (ataques, puntos de vida, magia y daño) ya que por todos es sabido que el nivel de sadismo es totalmente diferente en cada grupo de

juego. Los datos que se ofrecen aquí son sólo una propuesta para grupos no especialmente sanguinarios.

Es la hora de la lucha final, sólo cabe esperar que ésta sea un digno colofón.

### **El Ser de Ithaqua**

FUE 19 CON 26 TAM 24 INT 14  
POD 13 DES 09 EDU 08 PV 15

#### **Armas :**

2 x Garras 67% , 2D6+2 de daño

Embestida 50%, 3D6+4 (sólo el 1er turno)

#### **Armadura :**

Ninguna, pero regenera 1D6 PV por turno

#### **Hechizos :**

Invocar tempestad, 4PM, sólo se puede hacer en exteriores

Descenso de temperatura, 1PM/15°C

Rayo de hielo, 70 %, alcance de 100m, 1D10+2 de daño, 2PM

#### **Habilidades sortílegas :**

Adoptar forma humanoide, 3veces/día, duración 30 min

Convertirse en niebla, 3 veces/día, duración 5 min

Detectar Gnoph-Keh, a voluntad, radio de 50 Km

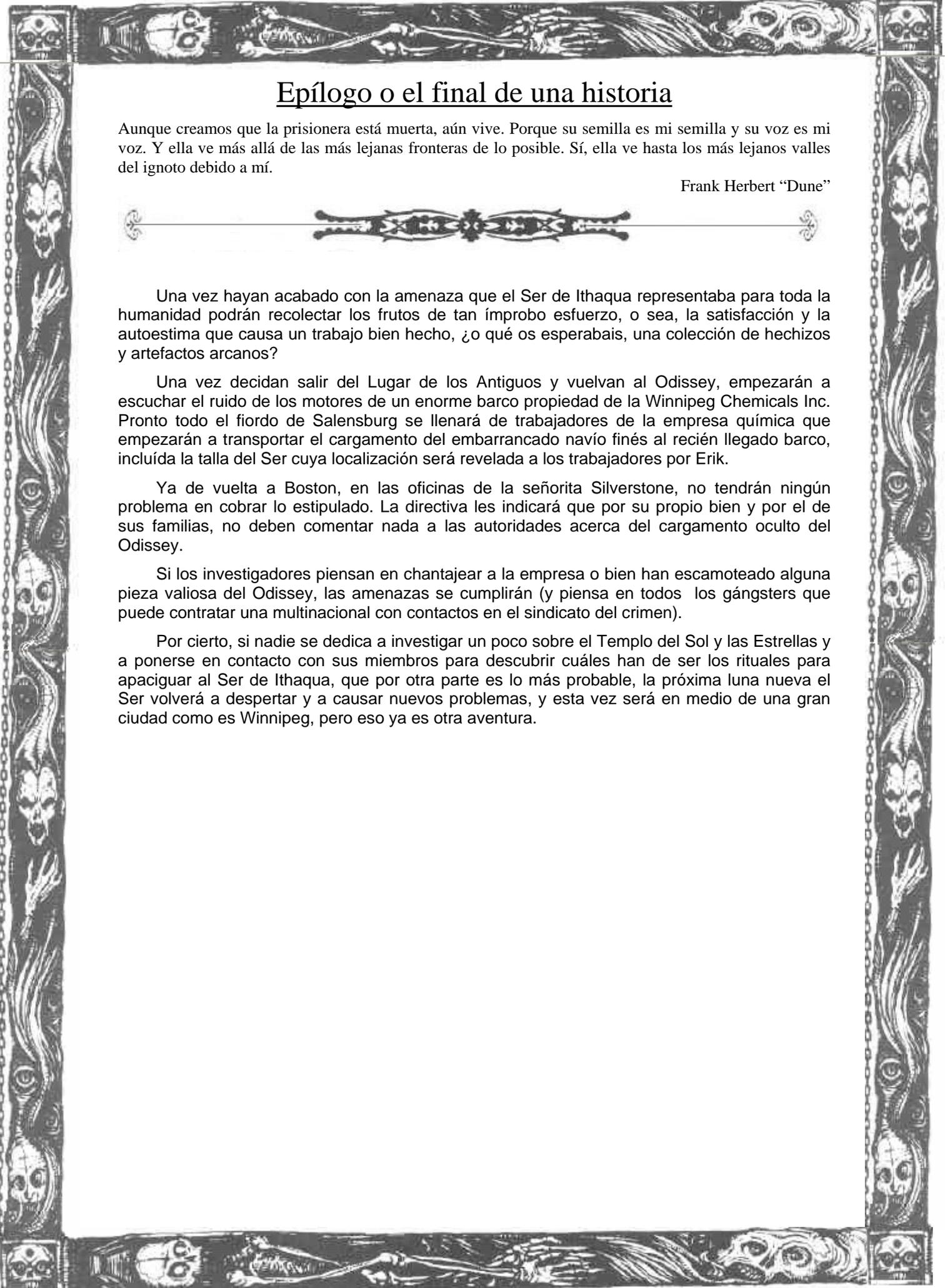
**Pérdida de COR : 2/1D10**

### **Confiner Éter de Ithaqua**

Este hechizo debe realizarse sin interrupción alguna (se tarda tres turnos) debiéndose pasar una tirada de Lingüística en el segundo de ellos para mantener la estricta pronunciación. Obviamente sólo un investigador que pueda leer francés será capaz de realizar el conjuro.

Un intento fallido de realizar el conjuro no destruirá el pergamino, por lo que su ejecución podrá intentarse tantas veces como resulte necesario. Cada intento costará 2PM al invocador.

Desde que se ejecuta el hechizo hasta que surte efecto pasarán 1D4+2 turnos. Cuando el hechizo se complete, el Ser empezará a petrificarse a la par que a encogerse de tamaño, en un rápido proceso que lo volverá a convertir en la misma talla que fue robada en Grenoble.



## Epílogo o el final de una historia

Aunque creamos que la prisionera está muerta, aún vive. Porque su semilla es mi semilla y su voz es mi voz. Y ella ve más allá de las más lejanas fronteras de lo posible. Sí, ella ve hasta los más lejanos valles del ignoto debido a mí.

Frank Herbert "Dune"



Una vez hayan acabado con la amenaza que el Ser de Ithaqua representaba para toda la humanidad podrán recolectar los frutos de tan ímprobo esfuerzo, o sea, la satisfacción y la autoestima que causa un trabajo bien hecho, ¿o qué os esperabais, una colección de hechizos y artefactos arcanos?

Una vez decidan salir del Lugar de los Antiguos y vuelvan al Odissey, empezarán a escuchar el ruido de los motores de un enorme barco propiedad de la Winnipeg Chemicals Inc. Pronto todo el fiordo de Salensburg se llenará de trabajadores de la empresa química que empezarán a transportar el cargamento del embarrancado navío finés al recién llegado barco, incluída la talla del Ser cuya localización será revelada a los trabajadores por Erik.

Ya de vuelta a Boston, en las oficinas de la señorita Silverstone, no tendrán ningún problema en cobrar lo estipulado. La directiva les indicará que por su propio bien y por el de sus familias, no deben comentar nada a las autoridades acerca del cargamento oculto del Odissey.

Si los investigadores piensan en chantajear a la empresa o bien han escamoteado alguna pieza valiosa del Odissey, las amenazas se cumplirán (y piensa en todos los gángsters que puede contratar una multinacional con contactos en el sindicato del crimen).

Por cierto, si nadie se dedica a investigar un poco sobre el Templo del Sol y las Estrellas y a ponerse en contacto con sus miembros para descubrir cuáles han de ser los rituales para apaciguar al Ser de Ithaqua, que por otra parte es lo más probable, la próxima luna nueva el Ser volverá a despertar y a causar nuevos problemas, y esta vez será en medio de una gran ciudad como es Winnipeg, pero eso ya es otra aventura.