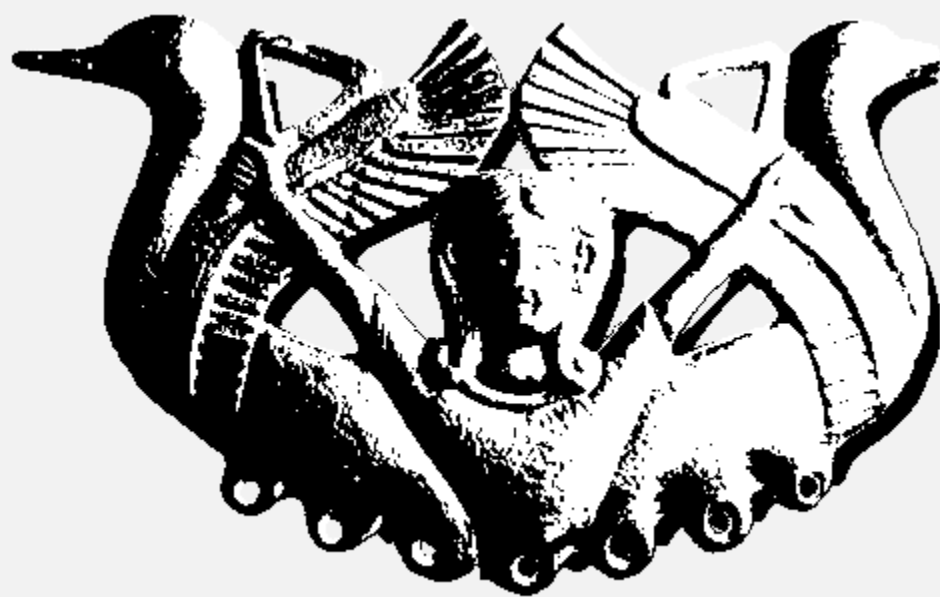


La Pedanía del Agave



Un escenario
para CthulhuD100



LA PEDANÍA DEL AGAVE

POR ROSENMAURER & KABULA

Un escenario introductorio para **CthulhuD100** ambientado en Andalucía en el año 1928 para 1-4 investigadores con poca o nula experiencia previa.

rosenmaurer@gmail.com



AGRADECIMIENTOS:

Personalmente agradecer a Kabula, quien se ha encargado en su gran mayoría del trasfondo histórico y por todo el apoyo que me ha dado en mi trayectoria como creativo ñoño. A Entropía por permitirme compartir el módulo en el sitio de Leyenda.net, donde soy activo, así como a los “Legendoides” y AZ por confiar en mi creatividad cuando nadie lo hacía.

- Ricardo Meyer, “Rosenmaurer”.

LA PEDANÍA DEL AGAVE:

La Pedanía del Agave es un pequeño pueblo pesquero de la provincia de Cádiz, con centro en las coordenadas 36°10'00.2"N 5°53'13.3"W. Sus habitantes son en su mayoría pescadores y personas de origen humilde, aunque también se pueden encontrar pequeños terratenientes. En sus bares, comerciantes venidos a menos ahogan sus penas en alcohol, evocando con melancolía los días de esplendor del comercio con América, mientras sus miradas deambulan en busca del consuelo efímero de alguna ramera. Y es que las grandes rutas mercantiles con el Nuevo Continente ya no son lo que eran.

Culturalmente, la Pedanía es un pueblo marcado por el analfabetismo. Mientras en las capitales se plantean y discuten las ideas regionalistas de Blas Infante, en esta localidad sus postulados apenas encuentran eco. Sus matices, propios de una perspectiva burguesa, resultan inalcanzables para una población iletrada, más preocupada por sobrevivir en una realidad cotidiana dura y precaria.

Los agaveños suelen realizar al menos un carnaval por año, cuyos verdaderos objetivos van más allá de simplemente brindar un espectáculo.

El escritor Manuel de Falla, quien había sido nombrado el año anterior como académico de número de la Real Academia de Bellas Artes de Granada, ha puesto el ojo en La Pedanía debido a ciertos rumores que había oído del pueblo, los cuales necesita confirmar, ya que le serán útiles para una obra que se encuentra desarrollando, enfocada en la Atlántida. En ese entonces, Manuel de Falla ya cuenta con amplio reconocimiento por su obra “Amor Brujo”, una obra que aborda tópicos que van desde la vida bohemia gitana hasta, como no, la brujería.

Manuel de Falla (1876-1946)

Compositor español icónico del siglo XX, Falla fusionó la tradición musical española con influencias impresionistas francesas adquiridas durante su estancia en París, donde conoció a Debussy y Ravel. Entre sus obras más célebres destacan El amor brujo, El sombrero de tres picos y La vida breve. Amigo cercano de Federico García Lorca, juntos impulsaron la música tradicional andaluza, destacando con el Concurso de Cante Jondo de 1922.

De personalidad extremadamente meticulosa y reservada, Falla era obsesivo con la limpieza, pasando horas cuidando sus instrumentos. También era prolífico en la escritura de cartas, dejando más de 25.000 piezas de correspondencia. Admirador de Goya, conservaba postales del pintor entre sus pertenencias.

Sus últimos años transcurrieron en el exilio en Argentina, donde trabajó incansablemente en Atlántida, una ambiciosa cantata que quedó inconclusa a su muerte. Su legado lo llevó a ser inmortalizado en los billetes de cien pesetas y sus restos descansan en su natal Cádiz.





Mapa de la Pedanía del Agave.

Puntos de interés en la Pedanía del Agave:

LA PLAZA DEL ATANOR

Lugar de mayor relevancia en la Pedanía de Ágave, está dominada por una modesta fuente y es en ella donde se instala el mercado para que los productores locales den salida a los productos. Esta plaza está rodeada por varios edificios, entre los que sobresalen la parroquia, la comisaría y el ayuntamiento, viejo, destartalado y sin apenas uso.

LA PARROQUIA DE SAN PEDRO PESCADOR

Ocupando un lugar privilegiado en la plaza, la torre de su campanario es fácilmente visible desde todo el pueblo. Pequeña y de planta cruciforme, cuenta con una puerta en la pared del trasaltar que da a la sacristía y a un pequeño salón parroquial que, en la práctica, sirve como oficina para el sacerdote.

Cabe señalar que la iglesia es sencilla y que se nota sucia y descuidada. Desde hace algunos años apenas va gente a misa, tal vez a causa de las nuevas “religiosidades” que están arraigando en el pueblo. Con la repentina desaparición del sacristán, tan solo ha quedado el párroco, el Padre Gabriel, para hacerse cargo del mantenimiento del templo.

LA COMISARÍA

También situada en la plaza, cuenta con una recepción que da a una serie de oficinas. Las celdas se encuentran en un subterráneo, que parece estar conectado con la red de alcantarillado del pueblo.

No es posible explorar a fondo la comisaría, ya que las puertas de las oficinas están firmemente cerradas.

EL AYUNTAMIENTO

Un edificio sencillo, del que lo único reseñable es una fachada que trata torpemente de imitar el estilo renacentista. Situado en la plaza, no es particularmente grande y muestra claros signos de abandono, cosa que a la población no parece importarle demasiado. En el exterior hay un tablón de anuncios en el que han colocado carteles anunciando los carnavales.

Si algún PJ decide entrar, no hallará nada reseñable. El edificio cuenta con un recibidor, que da al antiguo despacho del alcalde y a los aseos. Subiendo las escaleras hay una serie de oficinas, pero no hay ni rastro de documentos oficiales. Es como si se los hubieran llevado a otra parte o los hubieran destruido.

Resulta incluso raro que en una Pedanía haya un ayuntamiento, no obstante, ahí está.

CASONA DEL SINDICATO

Ubicado en una pequeña plazoleta a la que se puede acceder desde la Plaza del Atanor, este edificio es mucho más grande y suntuoso que el del ayuntamiento. Tiene tres plantas y su exterior es mucho más bello y elaborado, con inquietantes grutescos enmarcando el portón principal. Cuenta con un torreón y todo el conjunto está fuertemente vigilado por los matones del Sindicato, con lo que no es posible el acceso.

EL SINDICATO

Por el pueblo pueden verse a menudo unos matones bien vestidos, caucásicos y totalmente rasurados. Son los miembros del *Sindicato*, siendo ellos quienes, además, recibirán a los PJ una vez que lleguen a la Pedanía. Llevan el pueblo al más puro estilo “Cosa Nostra” y son los encargados de organizar los carnavales y toda actividad vinculada al pueblo, cuyo

ayuntamiento está totalmente abandonado, hecho que es ya un secreto a voces. Aparentemente, son griegos o, al menos, siguen una tradición iniciática de origen griego. Algunos de ellos llevan tatuajes pictóricos de color negro en la nuca. Son de pocas palabras y muy altos.

LA CASA DE VENUS

La Casa de Venus es una cantina y prostíbulo donde los pescadores y habitantes del pueblo suelen ir, siendo la prostitución algo muy normalizado entre ellos. En palabras de los habitantes, “las mujeres más hermosas por un módico precio”. Las trabajadoras del lugar no son de ahí y destacan por su belleza. Curiosamente, nadie las ve durante el día en el pueblo o fuera de La Casa de Venus, regentada por una mujer obesa de unos cincuenta años que se hace llamar “Madame Venus”. A menudo se la puede ver rodeada por los matones del Sindicato, que están a sus ordenes.

En caso de ir a La Casa de Venus durante el día, verán que sigue funcionando igual que lo haría de noche. La barra es atendida por un hombre que podría parecer miembro del Sindicato, de no ser porque es demasiado gordo, tiene una cabeza chata y no es muy inteligente. Lo único que hay para beber es cerveza barata y, como mucho, vino blanco. Las prostitutas estarán paseando por allí y no tendrán reparos en ofrecerse, sea el visitante del sexo que sea. Si se les pregunta por Falla, ellas dirán que estuvo por allí, pero que estaba “medio chiflado” y que las rehuyó. Piensan que debe ser “sodomita” o, en su defecto, un “conservador de primera”.

Podrán ver que, tras bambalinas, hay unos trajes y máscaras que evocan el teatro griego, así como instrumentos como flautas de Pan, percusiones y liras. En caso de que pregunten, estas responderán que son para el carnaval anual.

La Casa de Venus funciona como hostel, las mismas habitaciones que se usan para el placer también son alquiladas para que turistas y viajeros puedan pasar la noche y descansar. Aun así, es bien sabido que ese uso es minoritario, ya que la Pedanía no recibe demasiados visitantes. Los personajes pueden alquilar una estancia, sea para conversar sobre lo que tienen entre manos o para darle el uso que estimen pertinente...

Notarán que la distribución de las estancias en el prostíbulo parece ser más grande de lo que se ve por fuera, casi como si fuera un sueño, con espacios que solo pueden ser clasificables como “no-euclidianos”.

En caso de ser necesario, algún personaje puede decidir quedarse en la habitación mientras otros van a la Iglesia, no obstante, el entrar a la Iglesia detona un evento narrativo en el que los PJ son aprisionados, por lo que, si alguien se quedó esperando en La Casa de Venus, este podrá presenciar cómo se prepara el carnaval que transcurre esa misma noche.

En caso de que interactúen mucho con las prostitutas, estas, en cierto punto, les acabarán ofreciendo una bebida que induce un sueño del que los PJ no despertarán hasta el atardecer.

EL CARNAVAL

Los preparativos comienzan al atardecer, las trabajadoras de La Casa de Venus vestirán unos trajes de aspecto siniestro, que las hacen asemejar a unos faunos andróginos con máscaras pálidas. Además, son ellas las que tocarán los instrumentos que acompañan al desfile. La gente es congregada en la plaza y, escoltados por miembros del sindicato, unos individuos de tez oscura, presumiblemente moros o árabes, dan comienzo una pequeña ceremonia. En ella se inaugura el carnaval, quemando un ídolo de La Virgen en nombre del “Baffometo triforme”, acto que es acompañado por cánticos en un dialecto con reminiscencias del arameo. No obstante, alguien con conocimiento de **Mitos de Cthulhu** o **Ciencias Ocultas** puede reconocer que se trata de *aklo*.

Los disfrazados comenzarán a tocar instrumentos y cantar. Durante toda la noche, guiarán a la gente en una procesión alrededor de todo el pueblo. Los árabes se irán dispersando, siendo posible ver cómo se esconden en las cloacas del pueblo. Si se presencia la ceremonia, verán como embaucan gente y la atraen hacia las alcantarillas. Los PJ no pueden hacer nada al respecto, aunque también cabe señalar que los árabes no tratarán de embaucar a los PJ, ya que no los consideran dignos.

LAS SALAS DE TORTURA

Si algún personaje logra entrar a las cloacas, podrá ver una red de túneles que cruzan todo el pueblo. Continuamente se escuchan gritos de dolor, que se mezclan con la música procedente del exterior. A los lados de los corredores que constituyen la red de alcantarillado hay diferentes cámaras, todas ellas señalizadas con inscripciones arábigas. Las puertas de cada estancia se encuentran cerradas, pero se puede ver el interior a través de una pequeña rendija. En el caso de que un PJ insista en abrir la puerta o llame demasiado la atención, uno de los torturadores se acercará y cerrará la rendija, impidiéndole ver nada más.

Si se observa con discreción, será posible ver a la gente del pueblo siendo torturada, por medio de herramientas similares a las que utilizaba la Inquisición. Entre ellas destacan “la sierra”, utilizada para abrir por la mitad a los reos que cuelgan de las paredes, “la dama de hierro” y “el toro de Falaris”. Se puede ver que la sangre y fluidos excretados por los torturados son cuidadosamente guardados en lo que parecen ser viales alquímicos con forma uterina.

Una vez el personaje esté ahí, se le permitirá recorrer con libertad, ya que los árabes estarán enfocados en realizar las torturas con una dedicación casi religiosa. Notará también que, algunos de los torturados siguen con vida incluso después de todo. La red de túneles está conectada con las celdas subterráneas de la comisaría, donde estarán prisioneros, junto al viejo Miguel Crause, los PJ que hayan sido capturados tras acudir a la iglesia.

Cualquier PJ que haya presenciado las torturas, se encontrará **tenso** o tirará 2D10 de **Estabilidad Mental**.

LOS INVESTIGADORES

Los investigadores son contactados por asociados de Manuel de Falla, quien, tras un primer viaje a la Pedanía del Agave, regresó visiblemente inquieto. Aunque de por sí es un hombre excéntrico, algo en aquel lugar lo perturbó lo suficiente como para interrumpir su investigación. Sin embargo, lejos de abandonar su interés, este se ha intensificado. Ahora, necesita ayuda que trasciende lo meramente académico, aunque sin descartar por completo dicho enfoque.

De inmediato, Falla comenzó a difundir su necesidad de ayuda en círculos que iban desde lo académico hasta lo bohemio, haciendo que su llamado se propagara por diversas redes de la península Ibérica. Finalmente, el mensaje llega a los investigadores, quienes son convocados en su residencia en Granada.

Los investigadores pueden provenir de cualquier rincón de la península, pero todos deben coincidir en la casa de Falla. Algunos quizá ya se conocían, mientras que otros podrían ser completos desconocidos; esta relación inicial queda a discreción del GM y de los jugadores.

Acto primero: En casa de Falla

La trama se desarrolla el mes de febrero de 1928.

Ningún investigador conoce personalmente a Falla, aunque pudieron llegar a él gracias a contactos y al “boca en boca”. Es por ello que pueden tener un conocido en común o conocer su obra; todo esto queda a decisión del GM y de los jugadores, siendo posible adaptarlo con el fin de dar coherencia a la narrativa.

La casa de Falla en Granada es particularmente acogedora, se puede observar un piano en la sala de estar, así como una gran cantidad de elementos con iconografía católica. Falla tiene un gato negro, Confucio, al que podrán ver pasear por las estancias y acariciarlo si desean. Cuando los investigadores llegan, Falla se muestra visiblemente nervioso y, tras recitar una oración en presencia de todos, se persigna y les comenta lo que les tiene preparado.

Les habla de la Pedanía del Agave, un lugar desconocido para los investigadores. Se limita a mencionar que es un pequeño pueblo pesquero, situado a aproximadamente una media hora de Cádiz. También comenta



que, recientemente, ha comenzado a trabajar en una obra de gran envergadura: su cantata sinfónica “Atlántida”. Relata que, a raíz de una correspondencia con el único sacerdote de ese pueblo, decidió emprender un viaje para conocer personalmente la zona. Falla menciona que el párroco era un hombre apuesto y con la jovial personalidad típica de los andaluces, lo que, en cierto modo, le recordaba a su sirvienta, “La Morilla”, quien lo cuidó durante su niñez.

Tras una breve divagación, en el que Falla se desvía el tema (pudiendo aludir a aspectos biográficos o cuestiones irrelevantes para la trama), se retoma el hilo de la conversación, continuando con las instrucciones.

El día de la visita, el párroco, el Padre Gabriel de Montecastro, entregó a Falla un tomo que, según sus propias palabras, “sería vital para la obra en la que está trabajando”. No obstante, le pidió que lo llevara bien envuelto y que no lo abriera hasta abandonar la Pedanía del Agave. Falla no se mostró sorprendido, ya que supuso que se trataba de un volumen de gran valor, que debía proteger para evitar robos o daños. Sin embargo, al regresar a Granada y hojear el tomo, se dio cuenta de su naturaleza blasfema. A pesar de ello, reconoció que el obispo tenía razón: contenía información crucial para su trabajo. Falla relata que, tras pasar varias horas con el libro, sus nervios se desbordaron “más de lo habitual”. Incluso llegó a matar todas las moscas que había en su habitación, aunque siempre había tenido la costumbre de dejar dos con vida. No tres, ya que eso le parecía excesivo, pero nunca tuvo problemas en convivir con dos de esas molestas criaturas. Luego, Falla se persigna y les comenta a los PJ que ya ha pasado bastante tiempo y que el Padre Gabriel de Montecastro no ha respondido a su correspondencia. Esto, sumado al enigmático libro que le encomendó, lo había dejado bastante intranquilo. Por ello, Falla solicita a los PJ que se dirijan a La Pedanía del Agave para devolver el tomo. Aunque no prohíbe que lo hojeen o lean, les recomienda encarecidamente que no lo hagan.

Después de una conversación y un intercambio de preguntas y opiniones entre Falla y los PJ, este les informa que ha preparado habitaciones para cada uno de ellos. Además, les comunica que en Cádiz hay un chofer que ha contratado especialmente para llevarlos directamente a la Pedanía del Agave.

Los PJ se retiran a descansar en una habitación de invitados. Hay varios crucifijos colgados en las paredes. También se percatan de que Falla se encuentra profundamente dormido, aparentemente ajeno a cualquier perturbación. Esta es una oportunidad que los PJ pueden aprovechar para explorar la casa de Falla, quien, aunque no ha compartido muchos detalles sobre lo que vio en la Pedanía del Agave, ha dejado claro que aquello le afectó profundamente.

Mientras recorren la casa, pueden investigar a su antojo. En la sala de estar, pueden encontrar el libro envuelto que Falla les había mostrado. Si deciden leerlo, deberán asumir las posibles consecuencias.

Alacife

Extraña edición del Alacife con encuadernado con arabescos y con la inscripción “750” con una tipografía árabe. Fue entregada a Manuel de Falla por el párroco Gabriel de Montecastro.

Estabilidad mental: 1D10/2D10

Ciencias Ocultas: +16 %

Mitos de Cthulhu: +10%

“Telquine”, grabado perdido de Francisco de Goya

Extraño grabado de Francisco de Goya en posesión de Manuel de Falla, quien afirma que es un “telquine” de la mitología griega. Los detalles evocan sensaciones similares a las de las pinturas negras y lo que se ve parece ser un demonio acuático con pinzas de cangrejo. Al contemplarlo, comprendes porque Goya nunca lo hizo público.

Estabilidad Mental: 1D10

Ciencias Ocultas: +5%

Acto segundo: El viaje

Temprano por la mañana y sin tiempo para dilaciones, los PJ son despertados por Falla, quien, en base a un sueño que él afirma que “lo perturbó”, los insta a partir cuanto antes. Si algún jugador desea averiguar más sobre el sueño de Falla, puede realizar una tirada de CAR o basta con que en la reunión previa se haya llevado lo suficientemente bien con él. En ese caso, el sueño sería el siguiente:

“Me vi a mi mismo en la costa de Cádiz, pero todo estaba vacío, como un desierto. Vi pilares enormes y, a su alrededor, lo que parecían ser demonios con pinzas. Me recordaban a cangrejos, tal vez también a alguna clase de peces desconocidos. Llegué a pensar, incluso, que era una advertencia sobre mi obra o, peor aún, sobre el estado del padre Gabriel”.

Falla los manda a tomar directamente el Ferrocarril a Cádiz, afirmando que allá los estará esperando un chofer que, según afirma, es de extrema confianza. Su nombre es Sandor, un “gitano decente”, en sus propias palabras. Cuando lleguen y se encuentren con él, podrán ver que viste formal, pero que carece por completo de elegancia. Él los trasladará desde la Estación de Ferrocarril de Cádiz hacia la Pedanía del Agave, que está a unos treinta minutos del lugar.

Sandor

Gitano gaditano “de toda la vida”. Amable, rozando en lo patoso. Muestra interés en apoyar a Falla en su deseo de visibilizar la cultura gitana, pese a los prejuicios de la época.

DES: 12

Puntos de Vida: 12

Lucha: Armas de fuego (cortas) 55%, Lucha 20%

Equipo: Revolver, daño 1d10+2

Una vez en Cádiz, los PJ serán recibidos cordialmente por el gitano Sandor. Pueden partir cuanto antes y, durante el trayecto, hacer todo tipo de preguntas a Sandor. Cuando se le pregunta por la Pedanía del Agave, este se mantiene reacio a responder, afirmando que es un lugar que se ha entregado a la adoración satánica, siendo una mancha en el digno historial del pueblo andaluz. Si de casualidad alguno de los investigadores llegase a mostrarle el Alacife a Sandor, este, por mera determinación, accederá a acompañarlos durante la estancia en la Pedanía del Agave. Notarán que Sandor es supersticioso, pero que, además, tiene fuertes ideales católicos. Si alguno de los jugadores no quiere que Sandor los acompañe en la Pedanía del Agave, pueden decirle que se limite a ir a recogerlos al día siguiente. No obstante, Sandor, controlado por el Guardián¹, debe insistir en quedarse “por pura determinación”. Después de un rato, ya verán los jugadores si se queda o no. Entre sus argumentos, se encontrará el hecho de que él ya ha estado en la Pedanía del Agave y, si bien fue hace muchísimo tiempo, aún recuerda cómo era aquel impío lugar, pudiendo guiarlos una vez que estén ahí.

A medida se acercan a la Pedanía del Agave, pueden ver, a lo lejos, una pendiente que da a la costa. El pueblo, situado sobre la misma, está muy deteriorado, siendo su edificio más visible la misma iglesia en la que se supone que ejercía como párroco el padre Gabriel de Montecastro.

Antes de entrar a la Pedanía, se encuentran un letrero sobre una piedra mohosa que pone lo siguiente:

“Caminante, desde aquí tus ojos contemplan hoy el mismo escenario que hace tres mil años contemplaron los fenicios y eligieron para construir su Templo a Melkart. Tú disfrutas ahora de este espectáculo único que tanto los fenicios como Aníbal y Julio César pudieron ver al atardecer durante los equinoccios de primavera y otoño cuando el candente disco solar se ponía justo en la vertical del Santuario de Hércules antes de que, según sus creencias, se apagarán las aguas del Atlántico con estruendosos chirridos”.

¹ Sandor debe ser usado a conveniencia del GM para facilitar el desplazamiento y posterior huida de los jugadores de la Pedanía del Agave, aunque no es necesario del todo. Tómese como una herramienta.

A medida que van entrando a la ciudad, los PJ se dan cuenta de que la población parece ser la propia de una típica aldea pesquera andaluza. Sin embargo, destacan entre ellos algunos individuos de cabellos rasurados y rasgos caucásicos, altos y fornidos, vestidos de forma elegante. Estos, al percatarse de la llegada, proceden a interrogar a los investigadores.

Les formularán las típicas preguntas: de dónde son, a qué vienen, y otras tantas de índole similar. Los jugadores pueden optar por responder lo que estimen conveniente. Los hombres de rasgos caucásicos se mostrarán hostiles y acabarán por amenazar a los investigadores, advirtiéndoles de que estarán siendo observados y que más les vale no interrumpir el carnaval. El guardián debe tener en cuenta que, hasta el momento, no se les ha hablado a los jugadores de que vaya a realizarse un carnaval. De hecho, se puede hacer énfasis en que, en el pueblo, ni siquiera se percibe un ambiente festivo. En caso de que Sandor los haya acompañado, este les puede proporcionar la siguiente información:

"Los agaveños se montan su fiestón al menos una vez al año... un carnaval de esos que no se lleva a nadie pa' siempre, pero deja marca'o a más de uno. Siempre hay más de cuatro que no vuelven a ser los mismos, como si les hubieran sopla'o el alma, y acaban criando malvas antes de lo que tocaba. Mi tía Juana se metió en uno de esos bailes... y desde entonces fue como si se le hubiera ido el duende. Acabó en un sanatorio, tiesa por dentro, catatónica cuatro años, hasta que se nos fue del todo."

Los jugadores, no obstante, deben recordar que su propósito es encontrar al Padre Gabriel de Montecastro. La Iglesia, vieja y de madera mohosa, es fácilmente visible desde cualquier parte del pueblo.

Los PJ entran a la Iglesia y se dan cuenta que todo parece estar en su lugar, pero no hay absolutamente nadie. Finalmente, pueden comenzar a oír unos quejidos a medida se acercan a la cruz central de la que pende un Cristo sin rostro y de piel blanquecina, como sus cabellos. Los PJ identifican la procedencia de los quejidos, que no es otra que un pequeño salón parroquial, situado junto a la sacristía. En ella, encuentran a un sacerdote tendido sobre el escritorio, con lo que parece ser una enorme pinza de cangrejo clavada en su espalda.

Acto III: ¿Qué pasa en la Pedanía del Agave?

Entre retortijones y quejidos, el sacerdote se identifica como el Padre Gabriel de Montecastro. Se le pueden aplicar **Primeros auxilios** para mantenerlo con vida por un breve periodo de tiempo; no obstante, él sabe que su muerte ya es algo inminente. Los PJ le comentan lo que ha ocurrido y él, al ver el Alacife, les dice que se vayan cuanto antes de ahí. Que, si se lo entregó a Falla, es precisamente porque no debe caer en manos de "esta gente". Como última advertencia, les recomienda que no se queden para el carnaval, que partan de allí cuanto antes. Ante esta escena, que debe ser breve pero intensa, cada PJ realiza una tirada de **Estabilidad Mental** de 1D4.

Tras esto, entran a la iglesia los matones caucásicos y calvos que ya se encontraron al llegar, acompañados por lo que parece ser un representante de la justicia local de ese pueblo. Una suerte de guardia civil borrachín, armado, y con la piel muy oscura. Los PJ son inculpatos por la muerte del párroco y detenidos. Haya o no haya enfrentamiento, la copia del Alacife es confiscada y sufrirán una detención completamente irregular. Los PJ serán trasladados a la comisaría, custodiada principalmente por estos hombres caucásicos y algunos de apariencia árabe. No obstante, no serán llevados a unas celdas tradicionales y perfectamente visibles, sino a un sótano, carente de luz alguna, en el que serán atados con grilletes en medio de lo que parece ser una horrible cámara de tortura. Durante la llegada a la Pedanía y la detención, es posible que Sandor no sea detenido y se quede en el pueblo deambulando. Tras ser encerrados, tan solo se podrán escuchar los quejidos y las protestas de los PJ, así como los de alguien que ya estaba ahí con anterioridad...

Miguel Crause (Krause)

Prisionero del lugar con un ligero acento chileno. Aparentemente un aventurero, vino a la Pedanía del Agave con la intención de desvelar sus misterios. Aunque muy vivaz, su edad es ya avanzada y parece quedarle poca salud mental.

DES: 10

Puntos de Vida: 10

Lucha: Lucha 35%

Habilidades: Ciencias Ocultas 60%, Mitos de Cthulhu 52%

La información que le podrán sacar a Miguel Crause es que él ha venido expresa y únicamente porque desea someterse a los ritos de “los Heraldos de la Penitencia”, quienes tienen esta red de cámaras subterráneas a su disposición. Les hablará a los PJ sobre el Padre Gabriel de Montecastro, a quien conocía bien, y que pretendía alejar de allí el Alacife, entregándolo a Falla. Los PJ no deberían haber venido con el Alacife. Crause declara que ha aprendido a abrazar el “evangelio del dolor” y que lo que más desea es que llegue el día del carnaval, en el que perderá su esencia vital y descubrirá lo que significa realmente “el olvido”. Los PJ, entre interacciones, pueden obtener más información sobre el culto. Crause les podrá decir que se remonta a los tiempos del Al-Andalus y que es una mezcla de creencias islámicas, cristianas y yazidíes... pero con una muy fuerte influencia griega. Por muy descabellado que suene, los matones caucásicos que vieron ahí eran de un Sindicato criminal de Grecia y que “todo esto tiene que ver con la mítica ciudad de *Tartessos*”. Algún PJ con suficientes conocimientos de **Cultura General** o **Historia** puede saber algo al respecto. Finalmente, se llegará a un punto en el que los PJ no tendrán otra alternativa que tratar de escapar. Crause les dice que no hay problema, ya que él vino por voluntad propia y que los propios Heraldos le habían permitido “meterse la llave en el culo” por si quería liberarse, ya que no lo consideraban una ofrenda digna para el sacrificio. En el momento en el que menciona el sacrificio, procede a detallar el ritual que se realiza en el carnaval, en el cual,

mediante el uso de sustancias sicotrópicas, diversos andaluces son privados de voluntad y tomados como rehenes. Mediante un método alquímico que involucra la práctica de torturas muy dolorosas, supuestamente desarrollado por el alquimista Geber, los Heraldos de la Penitencia obtienen un mítico componente alquímico conocido como “aqua vitae”. Dicho esto, los PJ pueden sacarle la llave del culo a Crause. Tras liberarse, pueden intentar salvar a Crause, pero este se niega a escapar y decide quedarse ahí.

Al soltarse los grilletos, pueden ver, por una pequeña rendija, que ya está anocheciendo. Un tenue rayo de luz de luna llena ilumina el calabozo. Crause les aconseja tomar unas espadas toledanas que hay en la pared, ya que las necesitarán para huir de la comisaría. Notan, sin embargo, que más que espadas toledanas parecen mandobles de ejecución. Aun así, no tienen nada más para defenderse.

Mandoble.

Daño: 25% 1D8 y empala

Antes de partir, Crause le entrega el siguiente documento a algún PJ; algo que parece ser un panfleto, es decisión de cada uno si aceptarlo o no:

ORDEN ESOTERICA DE DAGON

CONCILIO ECUMENICO de 1928

Hermanos en Ley y Juramento desde Tierra del Fuego hasta Iberia
Se hace llamamiento a la acción para consolidar
El culto al PADRE GHISGUTH, que vino de YUGGOTH y a SADOQ UAE engendró
Y que junto a la MADRE HIDRA y al PADRE DAGON
Aguarda en las aguas atlánticas, frente a la perdida TARTESSOS
Y prepara el camino para el despertar del Gran Sacerdote CTHULHU
En el nombre de la Orden Esotérica de Dagon
Todo aquel que porte este emblema recibirá inmunidad ante EL CULTO
Y podrá presenciar los ritos de adoración a este Gran DIOS
PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN



Acto IV: Escapando de La Pedanía del Agave

Al salir del calabozo, se encontrarán con dos matones desprevenidos; pueden ser fácilmente reducidos con los mandobles al pillarlos por sorpresa. En caso de enfrentamiento, los matones solo contarán con sus puños y cada uno tiene 11 PV. No habrá nadie más en la comisaría y, si alguno de los PJ portaba algún arma u objeto, podrán verlos detrás del mostrador. No obstante, el Alacife no está.

Los PJ, acuartelados en la comisaría, escuchan ruido en las calles: se trata de un redoble de tambores y lo que parece ser el sonido de unas flautas de Pan. Al salir, pueden ver luces de antorchas, acarreadas por individuos enmascarados que, cual Flautista de Hamelin, guían a una multitud de andaluces de todas las edades que cantan, con disfraces que evocan los dramas griegos. Pueden ver que, además, hay algún que otro de esos matones vigilando.

Los PJ deben escapar a toda costa. No hay muchos sitios donde esconderse, pero, los andaluces y los enmascarados, aparentemente sumidos en un trance y entorpecidos por la oscuridad de la noche, confunden a los PJ con participantes del carnaval, lo cual les permite mimetizarse entre la muchedumbre. Los jugadores pueden elegir actuar por la vía violenta o simplemente esperar a llegar a donde se supone está estacionado el vehículo de Sandor, quien en caso de no haber sido aprisionado con los PJ, se encontrará confundido entre la muchedumbre. En caso de que Sandor no los haya acompañado, deberán esperar hasta la mañana siguiente y, por ende, experimentar todos los eventos del carnaval, algo que, evidentemente, no terminará bien. Por lo tanto, si se ven en esa circunstancia, deberían tratar de robar un vehículo y huir cuanto antes. El mayor peligro, al menos por el momento, son los matones, ya que portan armas de fuego de 1D8 de daño y 11 PV cada uno. La gente del carnaval está como hipnotizada, así que no prestarán atención ni aunque se arme un escándalo. En cierto punto, los matones dejarán de acompañar al desfile, con lo que será más fácil (y seguro) encontrar el vehículo. Cualquiera con habilidad de conducir puede ser el piloto, no obstante, requerirían una **Maestría en Mecánica** o **Cerrajería** de al menos 20% para hacerlo funcionar.

El vehículo finalmente se enciende, logran ponerlo en marcha y, en el preciso instante en el que se dirigen a un camino que los llevará fuera de La Pedanía, se encuentran lo suficientemente cerca de la costa, como para que un horrible *telquines* comienza a perseguirlos. Pueden ver a aquella criatura, inmensa y vagamente similar a un profundo, pero de piel purpúrea y con horribles pinzas en lugar de manos. Posee piernas casi arácnidas, por lo que se mueve con bastante velocidad. Avanzará atacando a todo lo que se mueva, así que disparar o arrojar algún objeto es lo ideal para distraerlo. No obstante, su piel está acorazada, atacar directamente a la criatura puede servir para ganar tiempo, pero no para derrotarla.

Finalmente, al estar lo suficientemente lejos de La Pedanía, logran huir, pero pueden ver a la distancia y en la pendiente como el horrible ser se sumerge nuevamente al mar y como los agaveños siguen celebrando su impío ritual.



EPÍLOGO

Los jugadores llegan a Cádiz, casi al amanecer. Allí pueden relajarse y conversar sobre lo ocurrido. Ya de día, pueden ponerse en contacto con Falla por teléfono para discutir con él sobre los asuntos que estimen pertinentes. En general, Falla se mostrará bastante apático e indiferente, tal vez expresando una ligera lástima si se habla sobre la muerte del Padre Gabriel. Si le comentan que perdieron el Alacife, Falla no se mostrará descontento, al contrario, estará satisfecho de que se hayan deshecho de aquel libro impío. Los PJ pueden mostrar cierta molestia por la actitud de Falla, ya que, por más que escuche el relato, no le dará importancia alguna limitándose a concretar la entrega de la cantidad acordada previamente. Al menos una cosa les queda clara y es que en Cádiz hay un lugar al que no se debe ir. Quien pise ese pueblo infame debe estar lo suficientemente loco como para plantar cara al horror primigenio e infernal que ahí habita. Un horror con el que, día tras día, los agaveños conviven y aceptan como parte de sí mismos.