

Betty THE SLAYER Mitchell

De Cacería





Escrito por
Carlos Ferrer
Claudio Cáceres
José Martínez
Maica Muñoz

Ilustrado por
Oscar Pérez (Ka de Oki)

Revisado por
Luis Carlos Suárez, Aarón Crespo "Bardo"

Diseño y maquetación original
Noemí Gallego

Maquetación
Carlos Ferrer

Pruebas de juego
Abel García, Daniel Hernández, David
(Montuer), Elena Rojas, Goiko, Hache,
José Martínez, Lobo Blanco, Domingo
(Omkrar), Santiago Cáceres

Fotografía de Tarascón de la página 73 obra de Bjs (Wikipedia)

Edición en castellano © Editorial Hirukoa. Todos los derechos reservados sobre la presente edición.

© Markosia Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida o transmitida de ninguna manera sin consentimiento expreso por escrito del editor, excepto en el caso de pequeños fragmentos incluidos en artículos de crítica o reseñas.

Los personajes y hechos retratados en este juego de rol son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas verdaderas, vivas o muertas, o con hechos reales es pura coincidencia.

"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."



Betty
THE SLAYER
Mitchell
RPG

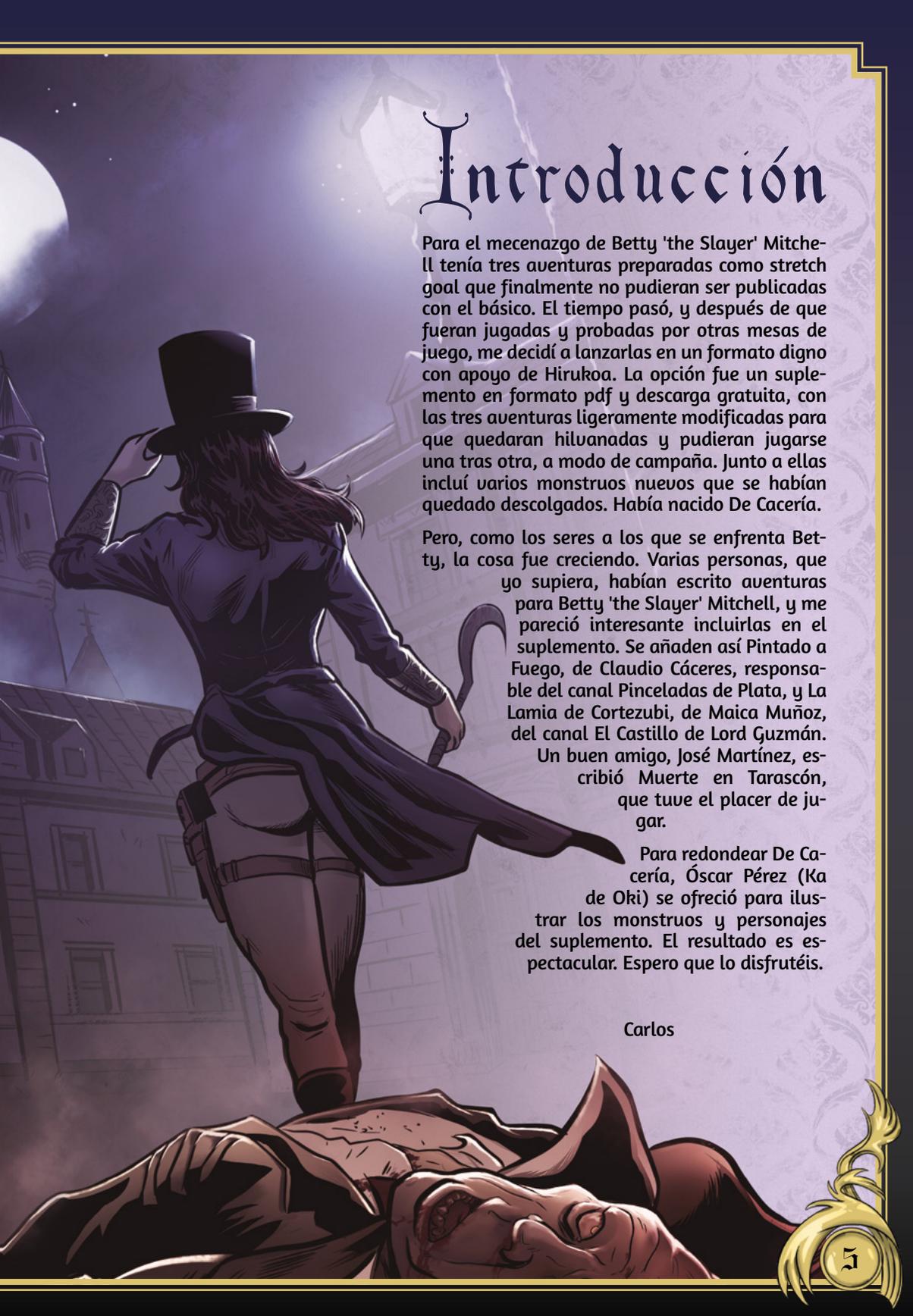
De Cacería



Índice

Introducción	05
Nuevos monstruos	06
El Gólem de Praga	12
El Monstruo de Como	24
El Megalodón	43
Pintado a Fuego	61
Muerte en Tarascón	70
La Lamia de Cortezubi	82





Introducción

Para el mecenazgo de Betty 'the Slayer' Mitchell tenía tres aventuras preparadas como stretch goal que finalmente no pudieran ser publicadas con el básico. El tiempo pasó, y después de que fueran jugadas y probadas por otras mesas de juego, me decidí a lanzarlas en un formato digno con apoyo de Hirukoa. La opción fue un suplemento en formato pdf y descarga gratuita, con las tres aventuras ligeramente modificadas para que quedaran hilvanadas y pudieran jugarse una tras otra, a modo de campaña. Junto a ellas incluí varios monstruos nuevos que se habían quedado descolgados. Había nacido De Cacería.

Pero, como los seres a los que se enfrenta Betty, la cosa fue creciendo. Varias personas, que yo supiera, habían escrito aventuras para Betty 'the Slayer' Mitchell, y me pareció interesante incluirlas en el suplemento. Se añaden así Pintado a Fuego, de Claudio Cáceres, responsable del canal Pinceladas de Plata, y La Lamia de Cortezubi, de Maica Muñoz, del canal El Castillo de Lord Guzmán.

Un buen amigo, José Martínez, escribió Muerte en Tarascón, que tuve el placer de jugar.

Para redondear De Cacería, Óscar Pérez (Ka de Oki) se ofreció para ilustrar los monstruos y personajes del suplemento. El resultado es espectacular. Espero que lo disfrutéis.

Carlos

Nuevos monstruos

Aka Allghoi Khorhoi

El también llamado gusano de la muerte mongol o, literalmente, gusano intestino, es una criatura que supuestamente habita en el desierto del Gobi. Según el conocimiento popular, tiene la forma de un gusano de entre medio metro y un metro de largo, semejante al intestino de una vaca, y que no posee ojos ni boca visibles y, por tanto, ni cabeza ni cola. Se supone que vive bajo tierra y sale a la superficie solo en verano. Se le considera un ser terriblemente venenoso.

Mientras que en la realidad se trate posiblemente de algún tipo de reptil anfibio, en el mundo de Betty Mitchell el Aka Allghoi Khorhoi es un monstruo sobrenatural con forma de gusano de color rojo, segmentado de forma semejante a la de un intestino grueso, y de casi dos metros de largo. Se desplaza de una forma extraña: bien arqueando su cuerpo hacia los lados y “caminando”, o bien rodando como un aro.

En cada uno de sus extremos se abre una apertura circular palpitante a modo de boca. Por ellas es capaz de lanzar finos chorros de ácido escarlata de gran poder corrosivo. Su piel está recubierta de unas toxinas extremadamente potentes. El mero contacto envenena a la víctima y nadie puede resistir su abrazo durante más de un minuto.

Aka Allghoi Khorhoi busca víctimas, especialmente seres humanos, a las que disolver con su ácido y beber lentamente por sus orificios. Detrás de sí deja charcos corrosivos repletos de materia orgánica disuelta, de la que apenas sobresalen unos cuantos huesos. Cuando se encuentra bajo tierra puede escuchar los pasos de cualquier animal o persona a varios kilómetros a la redonda, y deducir por su peso si se trata de su víctima favorita. No ve, y se guía tan solo por el olor y el sonido de sus presas.

Este verano la presencia del gusano de la muerte es más terrorífica que nunca: varias personas han muerto y otras han desaparecido en el desierto tratando de cazarlo o de rescatar a sus familiares. Los cazadores tendrán que encontrar a estos infelices antes de que el monstruo lo haga antes que ellos. Además, las leyendas locales afirman que Aka Allghoi Khorhoi tiene su madriguera en una profunda cueva que alberga algo más. Unos dicen que el gusano es madre de otros seres más pequeños, otros, que es el hijo de algo mucho más grande.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d6, Notar d8, Pelear d12, Sigilo d10.

Paso: 6 **Parada:** 8 **Dureza:** 6



Capacidades especiales:

- **Ácido.** Lanza un chorro de ácido de alcance 5/10/20 con la habilidad de Disparar. El daño es de 1d6. Provoque daño o no, reduce en un punto la protección de la armadura del blanco o daña una pieza de su equipo.
- **Contacto tóxico.** El contacto directo con Aka Allghoi Khorhoi, por ejemplo, al hacer este una presa sobre el cazador, conlleva una prueba de Vigor por turno. De fallarse, se sufre una herida y se adquiere el estado de Aturdido.
- **Refugio subterráneo.** El gusano puede surgir de la tierra y atacar por sorpresa sin dar oportunidad a los cazadores de tirar Notar para evitar la emboscada. También puede usar esta capacidad para escapar al instante de los cazadores, lo que le cuesta una acción. Usar este poder requiere el gasto de un beni.



Akerbeltz

En la mitología vasca, el Akerbeltz o cabrón negro es el ser mitad bestia mitad humano que, como personificación del diablo, preside los aquelarres. Posiblemente su origen se deba a la pervivencia de la adoración pagana a un antiguo dios vasco de la fertilidad y el ganado, quizás combinado con un culto dionisiaco.

Para nuestros cazadores, sin embargo, el Akerbeltz es un maligno ser sobrenatural, que enseña a sus adoradores el arte de la brujería. Por el día es un espíritu invisible que habita en todos los animales del territorio que domina, pudiendo ver a través de sus ojos y controlando, si es necesario, su comportamiento. Por la noche es capaz de materializarse, aunque solo en ciertos lugares de poder, habitualmente marcados con algún tipo de símbolo o señal, como círculos de piedras o grabados en las rocas.

Cuando se encarna, el Akerbeltz adquiere la forma de un hombre alto y fuerte, obscuramente viril y cubierto de vello negro. Ostenta cuernos, cola y pezuñas de macho cabrío. Posee dos rostros: uno feo y terrible, y otro extremadamente hermoso, que alterna a conveniencia, pues es capaz de girar la cabeza por completo.

La criatura es capaz de convocar a todos aquellos que le han jurado fidelidad, quienes de inmediato son conscientes de que su amo les ha conminado a presentarse. Estos son los llamados brujos, que mantienen en secreto este pacto y se hacen pasar por personas normales entre sus vecinos. En el aquelarre, los brujos complacen al Akerbeltz ofreciéndole un sacrificio humano, normalmente un niño, del que bebe hasta la última gota de sangre. A cambio, enseña a sus seguidores brujería: los poderes del

trasfondo arcano Hechicería explicados en el manual de Betty 'the Slayer' Mitchell y algunos más que detallamos en el recuadro adjunto. El aquelarre termina con una orgía en la que se consumen pociones psicotrópicas y se consume la carne de la víctima sacrificada.

El Akerbeltz solo es vulnerable a la magia o las armas encantadas. Sin embargo, si todos sus adoradores muriesen, la criatura perdería esa facultad. En este caso, además, se vería obligado a materializarse cada noche para buscar nuevos brujos que le juren fidelidad y que se vinculen a él mediante la ceremonia del aquelarre.



Trasfondos arcanos: Todos los poderes de Hechicería y los expuestos en el recuadro adjunto.

Capacidades especiales:

- **Reclutar.** Puede corromper mortales especialmente malvados que habiten en el territorio que domina, casi siempre un paraje rural. Es capaz de convocar a sus adoradores a voluntad. Usar esta capacidad especial para que acudan en su auxilio requiere el gasto de un beni.
- **Invulnerabilidad.** Solo es vulnerable a las armas mágicas o los poderes arcanos. Si pierde a todos los brujos a su servicio, pierde esta capacidad.
- **Arma natural.** Posee garras que causan FUE+d4 de daño.
- **Control de territorio.** Por el día, el Akerbeltz puede ver y oír a través de todos los animales, domésticos o salvajes, que moren en su territorio. Puede alterar el comportamiento de un animal, por ejemplo, para que siga a un cazador o lo ataque. Usar esta capacidad especial requiere el gasto de un beni.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d12, Espíritu d12, Fuerza d12+1, Vigor d12+1

Habilidades: Atletismo d10, Intimidar d12, Notar d10, Ocultismo d12, Pelear d12, Persuadir d10, Prouocar d8, Sigilo d8.

Puntos de Poder: 15

Paso: 6 **Parada:** 8 **Dureza:** 6

Brujería:

Nuevos poderes para el trasfondo arcano Hechicería

- **Volar (PP 4).** El brujo elabora un unguento mágico que, una vez aplicado en manos y pies, le permite volar mágicamente, pero solo a 25 pasos de altura como máximo. Los efectos del unguento se desvanecen cuando el brujo toma tierra o cuando la escena termina. El preparado no surte efecto sobre otras personas o criaturas.
- **Maldecir familia (PP 5).** El brujo cocina en una olla un brebaje con el que después puede salpicar la puerta y paredes de una vivienda. Sus habitantes quedan malditos desde ese momento, y sufrirán todo tipo de accidentes y enfermedades. Las mujeres embarazadas darán a seres deformes, sapos o culebras. Es posible anular la maldición quemando la casa o dando muerte al brujo.
- **Prouocar naufragio (PP 5).** El poder se lanza sobre un barco que se encuentre a la vista. El tiempo atmosférico cambiará en ese momento, desatándose una tempestad. La persona al mando del navío debe superar una tirada de Navegar con un penalizador de -4 o la embarcación se hundirá.
- **Metamorfosis (PP 4).** El brujo se transforma en un animal autóctono de la zona donde se encuentra.
- **Invisibilidad (PP 4).** El brujo elabora un brebaje que, una vez consumido, le vuelve invisible, incluyendo las pertenencias que lleve encima. El brujo se transforma en una presencia, por lo que deja de ser una criatura física. En este estado, no puede alterar su entorno, tan solo moverse. El preparado no surte efecto en otras personas o criaturas.



Mokèlé-Mbèmbé

El Mokèlé-Mbèmbé (el que detiene los ríos), llamado por muchos otros nombres según la zona geográfica, es un enorme monstruo mitológico de la cuenca hidrográfica del Congo. Según las fuentes, se le atribuyen distintas propiedades, como color azul, un solo diente o hábitos carnívoros, pero se coincide en sus grandes dimensiones (mayor que un hipopótamo o un elefante) y en su naturaleza anfibia. A partir del siglo XX se le atribuye el aspecto de un saurópodo, con largo cuello y cola.

En nuestra época victoriana alternativa, el Mokèlé-Mbèmbé es un dinosaurio saurópodo que ha llegado a las junglas del África Central a través de un portal temporal. Se trata de una criatura herbívora, que pasa la mayor parte del tiempo dentro del agua, pero que se desplaza en ocasiones por tierra. Aunque no caza presas, es agresiva y territorial, especialmente cuando se siente atacada. Puede amenazar a hipopótamos y otros animales, y acabar con la vida de seres humanos.

El Mokèlé-Mbèmbé mide unos 20 metros de la cabeza a la cola y pesa unas 35 toneladas. Su piel es de color azul verdoso y posee las fosas nasales en la parte superior de la cabeza. Cuando se torna agresivo emite terribles bramidos y trata de embestir a sus víctimas para después pisotearlas.

La última aparición de la bestia se ha dado en la colonia alemana de Camerún, cuando el Mokèlé-Mbèmbé apareció salió de la jungla y destruyó un poblado de trabajadores dedicado a la construcción de un tramo de ferrocarril, provocando numerosas víctimas. Los cazadores que se adentren en los lagos y pantanos de la zona puede que descubran las ruinas de una antiquísima civilización anterior a los pigmeos y de la que posi-

blemente estos desciendan. Un portal temporal se ha abierto en el lugar, liberando algunas criaturas prehistóricas en el presente, algunas más peligrosas que el Mokèlé-Mbèmbé.

Los cazadores podrían verse obligados a atravesar el portal, o hacerlo inconscientemente, y verse así en el lugar al que los creadores de esta ciudad en ruinas escaparon hace miles de años, huyendo de un cataclismo. Puede que se lleven una gran sorpresa en este mundo cretácico habitado por humanos, y que tengan que resolver un antiguo misterio.

Capacidades especiales:

- **Enorme (Tamaño 8).** Por su gran tamaño puede soportar cinco heridas (sin penalización adicional extra) antes de quedar incapacitado..
- **Armadura.** Piel gruesa que añade +2 a su valor de Dureza.
- **Embestida.** Puede embestir usando su habilidad de Pelear y causando tanto daño como su Fuerza. Puede usar esta capacidad especial para atacar a varios objetivos si se hallan juntos. Esta capacidad especial afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana.
- **Aplastar.** Esta capacidad especial permite pisotear a un objetivo en estado aturdido, conmocionado o incapacitado de tamaño humano o menor si se tiene éxito en una tirada de Pelea. Aplastar causa Fuerza+d8 de daño.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d12+7, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d4, Notar d6, Pelear d6

Paso: 8 **Parada:** 5 **Dureza:** 17 (2)



• Aventura •

El Gólem de Praga

El Gólem de Praga llevará a los cazadores a la capital de Bohemia para acabar con su monstruo más conocido: el gólem, que ha reaparecido para llevar el horror de nuevo a los habitantes de la ciudad. Mientras tratan de atar cabos para adelantarse al próximo asesinato, se las verán además con un peligroso hechicero que trata de encontrar al monstruo para convertirlo en su esclavo.

El inicio

Betty Mitchell reúne al grupo de cazadores para encomendarles una misión en el Imperio austrohúngaro. El rabino Mordechai Fingerlang (pronúnciese Mórderjai Fínguerlang) ha escrito un telegrama a la fundación para alertar del retorno del legendario gólem. Ha habido dos asesinatos de ciudadanos judíos, y los supervivientes describen a un gran hombre hecho de barro, como en las leyendas. Fingerlang se ofrece a alojar a la partida de caza y cubrir los gastos.

Los cazadores tendrán unas horas para prepararse, en su caso documentarse, y recibir equipo especial. Después partirán hace Dover, donde embarcarán en un ferry con destino Calais. De allí a París en tren, donde harán transbordo para embarcarse en el Orient Express hasta Viena, pasando por Estrasburgo y Múnich. En Viena habrán de cambiar de nuevo de tren para llegar a Praga. En total serán cuatro días de viaje,

haciendo una noche en París, otra en el Orient Express y la tercera en Viena.

La leyenda del gólem

Con una tirada de Ocultismo o Humanidades, con un +2 si se consulta una biblioteca, tendrán acceso a la historia mítica del gólem de Praga, tal como se conoce en la época. En general los gólems son creaciones mágicas, muñecos de piedra o arcilla a las que un hombre santo es capaz de insuflar gracia divina y convertirlos en autómatas útiles pero estúpidos. Se les inscribe la palabra *emet* (verdad) en la frente o bien el nombre de Dios enrollado en un papel que se introduce en su boca. Al borrar la *e* de *emet* (met significa muerte) o extraer el papel, la chispa divina los abandona y vuelven a su estado inerte.

El rabino praguense **Judah Loew** creó en el siglo XVI un gólem para proteger el gueto de los ataques antisemitas y para ayudar a los judíos en sus quehaceres diarios. Un día, sin embargo, le hizo trabajar en Sabbath, el día de descanso de los hebreos. El gólem se convirtió entonces en una criatura maligna, que asesinaba a inocentes y destruía todo lo que veía. Finalmente, el rabino Loew consiguió sacarle de la boca el nombre de Dios, con lo que la criatura murió.

Con un aumento en la tirada, sabrán que la leyenda dice que el cuerpo del gólem fue guardado en el ático de la sinagoga Viejo-Nueva de Praga.

El misterio del gólem de Praga

El gólem ha retornado, y las causas son tan inescrutables como en el caso de otros muchos monstruos a los que se enfrentan Betty 'The Slayer' Mitchell y sus cazadores. Se esconde en los mohosos y mugrientos subterráneos del barrio de Josefov, se mueve por las alcantarillas de la ciudad y sale por la noche para cometer sus asesinatos. Como sucede con otros seres sobrenaturales, nadie es capaz de dar con su rastro o de atisbarlo en las callejuelas mal iluminadas de la Praga nocturna.

El ser de barro posee una mente limitada en la que gira y gira una sola idea: acabar con la vida de su creador y destructor: el rabino Judah Loew. Puesto que este murió hace siglos, el instinto del gólem le lleva hacia sus descendientes, muchos de los cuales continúan viviendo en la ciudad. Muchos de ellos siguen siendo judíos. Otros no. Cada noche trata de asesinar a uno de ellos y a su familia. No se detendrá hasta que todos hayan muerto, y en caso de que ya no quede ninguno en Praga, se desplazará a otros lugares para continuar con su venganza.

En pugna con Hufnagel

Las noticias sobre los asesinatos del gólem han atraído a Praga al cabalista oscuro **Gerald Hufnagel**. Su propósito es encontrar a la criatura para dominarla. Gracias a sus conocimientos de la cábala, conoce un hechizo con el que podría revertir el estado de furia del gólem, y convertirlo de nuevo en un obediente autómatas. Hufnagel concibe la magia como un medio de obtener poder, y tiene pensado usar al gólem para quitarse de en medio a un par de molestos enemigos. El cabalista es un "buscador", y puede hallar a la criatura de forma natural.

Hufnagel considera astutamente que, si hay una clave para hallar al ser, esta debe estar en el ático de la sinagoga Viejo-Nueva, donde la comunidad judía guarda sus secretos, o bien en poder del rabino Mordechai Fingerlang, considerado el más importante de la ciudad. Por ello ha contratado a una cuadrilla de rufianes para que lo vigilen y aporten información sobre lo que está pasando. Si descubre la presencia de los cazadores, los seguirá o espionará para averiguar lo que saben y poder adelantárseles.

El recibimiento

Los cazadores llegan a la estación central de Praga pasado el mediodía. Esperándolos en el andén se encuentra **Mordechai Fingerlang** con dos hombres vestidos de traje y kipás en la cabeza. El rabino es un hombre de unos setenta años, gordo, con barba gris rizada y con anteojos. Es invierno y los tres llevan abrigos negros. Fingerlang presentará a sus acompañantes como sus hijos Tomer y Nathan, que se encargarán de llevar el equipaje de los cazadores a un coche de caballos que espera frente a la estación.

En el lugar hay dos secuaces del hechicero Gerald Hufnagel: una mujer que vende flores y un tipo malcarado que finge esperar a alguien. Están siguiendo al rabino para saber más de él y poder robar, en algún momento, la información que tiene sobre el gólem (ver el apartado En Pugna con Hufnagel). El director de juego debería pedir una tirada de Notar con una penalización de -2 para que los cazadores se den cuenta de que una de estas dos personas se está aproximando demasiado y está poniendo la oreja. Con un aumento se percatan de lo que están haciendo los dos. Si algún jugador expresa claramente que su personaje se halla vigilante, no tendrá modificador negativo.

Si **Marie** y **Honza**, los secuaces, son descubiertos, emprenderán la huida, lo que puede desencadenar una emocionante persecución por la atestada estación y las calles nevadas de Praga. Si ambos son descubiertos, cada uno correrá en una dirección. Si son acorralados, tratarán de defenderse: Marie lleva una navaja y Honza una Derringer.

En caso de ser atrapados, llamarán a gritos a la policía. Al fin y al cabo, no han hecho nada malo. Esto podría poner en aprietos a los cazadores. En el caso de que consigan capturarlos e interrogarlos, solo buenas razones, como una buena suma de dinero, servirán para que suelten que les pagan un austriaco, un tal Hufnagel, con el que se reúnen cada noche en la taberna U Fleku para transmitirle la información del día.

Si no son descubiertos, Honza seguirá el coche en bicicleta hasta la casa del rabino.

En casa del rabino Fingerlang

Fingerlang vive en una casa de dos pisos, modesta para su posición, en las proximidades de la sinagoga Viejo-Nueva. Viven con él su esposa **Sara**, de aproximadamente su misma edad y complexión, y sus dos hijos solteros. Los cazadores pueden alojarse en dos dormitorios que pertenecieron a dos hijas y dos hijos ya casados. Una vez acomodados, Fingerlang les expondrá la situación en su despacho, atestado de libros, antigüedades y objetos sagrados.

Desde que envió el telegrama se han producido tres ataques más, uno cada noche. El procedimiento, a decir de los testigos, resulta ser siempre el mismo: el gólem llega sin ser visto a la puerta de la vivienda de cierta familia, la

destruye con sus puños, y en un remolino de furia, mata con sus manos a todos los habitantes de la casa.

Al principio parecía que todas sus víctimas eran familias judías, pero las dos últimas no lo han sido. Fingerlang no sabe qué pensar de esto, sería mucha casualidad que tres de cinco casos sean de familias hebreas. Las familias, por orden de fallecimiento, son:

- **Los Weinberg**, vendedores de ropa de segunda mano. Matrimonio con dos hijos pequeños.
- **Los Kohl**, arquitectos. Matrimonio joven sin hijos. La mujer estaba embarazada.
- **Los Loew**, joyeros. Matrimonio anciano con una hija con discapacidad intelectual.
- **Los Dostal**. El padre oficial de policía. La madre maestra. Tres hijos en edad adolescente.
- **Pavel Dlouhý**. Cochero. Vivía solo.

Solo la primera familia vivía en Josefov. El rabino puede contarles además la historia del gólem y mostrarles algunos documentos que conserva sobre el tema en alemán. Apunta que, según la leyenda, el cuerpo del gólem estaba guardado en el ático de la sinagoga. Poco después de los primeros crímenes, subió con algunos ayudantes a echar un vistazo, y es cierto que encontraron un cajón largo, como un ataúd, en el que nunca habían reparado, pero la tapa estaba rota y su interior vacío. Aun así, pueden echarle un vistazo, si lo desean.

¿Y ahora qué?

Es posible que la abundancia de víctimas judías, o la aparición del apellido Loew en la lista de familias atacadas, despier-

Praga en 1886

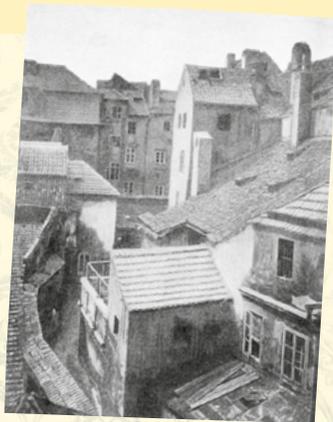
En esta época Praga no es todavía la capital de un país, sino una ciudad de provincias, capital de la región de Bohemia, y parte del Imperio austro-húngaro, con alrededor de 170.000 habitantes. Se trata de una urbe moderna y próspera, al mismo tiempo con un impresionante legado arquitectónico: desde prácticamente cualquier parte de la ciudad es posible avistar la catedral de San Vito, que emerge de lo alto de la colina donde se asienta el castillo de Praga, en la orilla oeste del Moldava. En la parte oriental se encuentra la mayor parte de la ciudad, con la Ciudad Vieja, de arquitectura barroca, el representativo Museo Nacional y numerosos bulevares.

El barrio judío de Praga, Josefov, es un conjunto malsano de callejuelas estrechas y laberínticas, donde vive abarrotada una gran cantidad de gente, en su mayoría de baja extracción social y muchos de ellos, en efecto, judíos. Desde la llegada de la modernidad esta minoría ya no está obligada a vivir en un gueto, y las familias que se lo podían permitir huyeron hace tiempo de esta zona. En Praga, como en toda Europa Central,

hay un antisemitismo moderado, y se acusa a los judíos de avariciosos y sectarios.

En Praga convive la población de habla checa con la de habla alemana, que constituye aproximadamente una décima parte y suele tener un nivel económico más elevado (muchos son funcionarios estatales). El nacionalismo checo está en plena eferescencia y acabará derivando en la independencia del país. Todos los checos hablan alemán mejor o peor, dependiendo de su nivel educativo, y son bastantes los de etnia alemana que entienden o hablan el checo. La lengua oficial, usada por las instituciones, es el alemán.

En el momento del juego nos encontramos en diciembre. La temperatura media de día ronda los cero grados y la ciudad se encuentra cubierta por una fina pátina de nieve, que le da un toque mágico. En la calle, la nieve pisoteada se ha ensuciado rápidamente hasta formar un desagradable cieno escarchado. Las temperaturas irán bajando conforme pasan los días y llegarán nuevas nevadas.



te la sospecha de que el gólem está buscando venganza en los descendientes de su creador. De hecho, se trata de un tópico bastante común en las historias de terror. Si es así, pueden usar dos métodos para descubrir posibles víctimas.

Uno de ellos es buscar en el censo municipal información sobre habitantes de apellido Loew. Para ello deberían consultar el archivo del ayuntamiento, que cierra a las siete de la tarde. Los funcionarios municipales serán reacios para mostrar información pública y tendrán que ser persuadidos con buenas razones o sobornados. Descartando a los fallecidos joyeros Loew y su hija, aparecen tres nombres: **Renata Bursíková** (de soltera Loewová), casada con **Dan Bursík**; **Filip Loew** y **Konstantin Loew** (ver lista de víctimas).

El otro es dar con una genealogía que trace a los descendientes del rabino Loew. Mordechai Fingerlang dispone de algo así en los archivos de la sinagoga, y puede llevar hasta allí rápidamente a los cazadores. El impresionante registro lleva cuenta de todas las familias judías de Praga, y es posible trazar una genealogía hasta la actualidad, un trabajo de alrededor de tres horas que puede realizar Fingerlang pero que se reduciría en algo de tiempo si recibe un poco de ayuda.

En los documentos no figuran aquellos que abandonaron la ciudad y dejaron de alguna forma la comunidad judía, convirtiéndose al cristianismo o asimilándose, algo que ha pasado de forma acelerada en los últimos cincuenta años. Encontrarán cinco nombres: **Filip Loew**, **Konstantin Loew**, casado con **Viktoria Loewová** y padre de un hijo, **Sandra Schwab** y su hermana **Ráchel Stancíková** (de soltera **Schwabová**), casada con **Petr Stancík** (ver lista de víctimas).

Por otro lado, también pueden decidir visitar el lugar donde presun-

tamente estuvo el gólem antes de despertar. Encontrarás la información en el consiguiente apartado.

Espiados por Hufnagel

Controlando cualquier entrada y salida de la casa del rabino Fingerlang se encuentra el tercer componente de la banda de delincuentes contratada por Hufnagel, **Jakub**, un hombre barbudo, feo y harapiento, que finge estar borracho. Seguirá a los cazadores a cierta distancia, discretamente, y tomará una vieja bicicleta si estos utilizan algún tipo de vehículo.

En el caso de que declaren ir atentos, podrán hacer una tirada enfrentada de Notar contra el Sigilo de Jakub para advertir que el barbudo borracho realmente les está siguiendo. Si Honza les siguió en su momento hasta el hogar del rabino, colaborará con su colega.

Si los ve entrar en la sinagoga o en el ayuntamiento, por ejemplo, les esperará fuera, y solo dejará de espiarlos cuando regresen a casa. En ese momento acudirá a la taberna U Fleku, su punto de encuentro con Hufnagel. Allí un muchacho que sirve de enlace irá corriendo al hotel donde se aloja el cabalista, que acudirá rápidamente a escuchar lo que sus esbirros tienen que contarle.

A partir de ese momento, Hufnagel ordenará, por un lado, continuar el espionaje, por el otro, un miembro de la banda entrará a robar en casa de la familia Fingerlang cuando los cazadores no se encuentren allí para apropiarse de cualquier cosa que le sirva al cabalista en caso de que este necesite usar más adelante el poder de Péndulo buscador.

Otra de las estrategias que Hufnagel puede utilizar es la de aproximarse ami-

gablemente a los cazadores y ofrecerles su ayuda, contándoles que es un estudioso de la cábala con ciertas habilidades místicas, ansioso por colaborar en dar caza a la bestia. Si los cazadores han buscado en el cajón que albergó al gólem y poseen restos de su arcilla, el cabalista podría usar su poder del Péndulo buscador para encontrarlo.

Sin embargo, en el momento en el que encuentren al ser, Hufnagel usará sus conocimientos arcanos para intentar controlar al monstruo. Una vez lo haya hecho, lo lanzará contra los cazadores, con el objetivo de no dejar testigos.

La buhardilla de la sinagoga Viejo-nueva

La sinagoga Viejo-nueva es la más antigua de la ciudad de Praga y en ella ofició sus ceremonias el mismísimo rabino Loew hace más de tres siglos. Un edificio adosado a la sinagoga en sí es la escuela Viejo-Nueva, donde se forma a los jóvenes en el estudio de la Torá y otras materias. Tras unas reformas acontecidas hace dos siglos, la buhardilla quedó incomunicada del resto del edificio, haciéndose virtualmente inaccesible. Se ru-



moreaba que fue una medida para proteger los tesoros del templo, entre ellos el cuerpo del gólem de Praga.

Tras los primeros asesinatos, el rabino Fingerland hizo abrir una trampilla en el techo de madera para acceder de nuevo al lugar. Se encontraron con que, si hubo allí alguna vez un cuerpo de barro, este ya no se encontraba en la habitación.

Los cazadores se encontrarán, tras subir por la escalera, en una sala de techo inclinado y bajo, que tendrán que explorar agachados en muchos puntos. Los ventanucos fueron tapiados hace tiempo, y habrán de iluminarse con una lámpara de gas. Por todas partes asoman arcones, cajas de madera, tapices enrollados, libros y cachivaches diversos. En el centro, liberado de la capa de trastos que la cubría, hay un cajón de madera de 2,5 metros de largo y 1,5 de ancho.

Al examinarlo, se darán cuenta de que estaba sellado con clavos, pero estos han saltado, al parecer a la fuerza. Fingerland asegura que se encontraron así la caja. En su interior es posible descubrir fragmentos de arcilla seca. Si le dan la vuelta, o lo examinan y pasan una tirada de Notar, descubrirán unas viejas inscripciones en hebreo. Rezan: *“La ira del Señor solo se interrumpió. Volverá para castigar a los de mi sangre. Así me fue anunciado. Tened piedad y tened fuerza”*.

Si registran la sala tienen la oportunidad de encontrar algo más. Es natural que los cazadores se pregunten cómo ha podido salir el monstruo de un lugar así, si estaba encerrado. Si específicamente un cazador busca alguna puerta secreta, la encontrará automáticamente. Si simplemente registran, quizás buscando algún objeto interesante, encontrarán la entrada con una tirada exitosa de Investigar.

Una de las paredes de la estancia está sospechosamente despejada, examinándola se perciben unos resquicios. La puerta se mueve a la fuerza,

girando sobre un eje central. Es realmente pesada y harán falta dos personas fornidas para moverla. Al otro lado comienzan unas escaleras descendentes, que atraviesan la sinagoga y llegan hasta un subterráneo. Si examinan los pedruzcos, encontrarán más restos de arcilla.

Los túneles bajo el barrio judío

El subterráneo da a una sucia maraña de viejos túneles que comunica algunos de los sótanos de Josefou, aunque en la actualidad la entrada a muchos de ellos está sellada. Hay tramos cortados por desprendimientos o tapiados, y otros que conducen a las alcantarillas de la ciudad. Por aquí escapó el gólem tras despertar, y en algún lugar de este subterráneo descansa o vaga cuando el deseo de venganza no le empuja a la superficie.

Es posible tratar de dar caza al gólem por aquí, pero no es una tarea sencilla. Los pequeños restos de arcilla que suelta, o lo que parecen sus pisadas, están por todas partes, pero no es posible determinar su antigüedad. Es posible intentarlo tirando Rastrear con un penalizador de -4, siempre y cuando haya un buscador entre ellos. Cada tirada supone un trabajo de cuatro horas. Si la búsqueda tiene lugar entre la medianoche y el amanecer, será infructuosa, ya que en ese momento del día el gólem se halla buscando una nueva víctima.

Si encuentran al gólem, posiblemente lo verán inmóvil, junto a una pared. Pero reaccionará rápidamente y se lanzará contra los cazadores. Estos tendrán así la oportunidad de derrotar a la criatura antes de que cause más víctimas. No olvides aplicar un penalizador (-1 a todas sus acciones debido a la escasa luz).

Si consideras que los cazadores pueden encontrar su presa demasiado rápido, puedes establecer que Hufnagel y algunos de sus secuaces se hallen también en los subterráneos, bien siguiendo a nuestros héroes, bien por su propia cuenta, gracias al poder buscador del péndulo del cabalista.

Más información sobre el gólem

Es posible que los cazadores traten de aprovechar que se encuentran justo en el lugar en el que surgió la leyenda del gólem para buscar más información. El rabino Fingerland no tendrá ningún problema en que curioseen en la biblioteca de la sinagoga, donde se guardan los más antiguos volúmenes sobre la cábala y la magia hebrea.

Tras un par de horas de búsqueda y una tirada de Investigar, los cazadores pueden encontrar un atajo de manuscritos firmados por el rabino Loew y atados entre sí con cordeles. La mayor parte de ellos son digresiones teológicas, pero entre los últimos se menciona el incidente del gólem. El rabino llega a escribir que se negó en el último momento a borrar la “e” de “emet” en el pergamino que animaba al gólem, pues de hacerlo, pensó, estaría matando a un hijo y contrariando la voluntad de Dios. Añadió así la palabra sueño (khalom) al pergamino, dejando que fuera el Señor el que decidiera cuando debía despertar, y devolvió luego de nuevo el rollo a la boca del hombre de barro.

Lista de víctimas

Cada madrugada, pasada la medianoche, el gólem surge de su escondrijo en los túneles y sótanos del barrio judío

para llevar la muerte a los descendientes más cercanos del rabino Loew. En el momento en el que los cazadores llegan a Praga quedan ocho de estas personas (y sus descendientes directos). Cada noche lanza 1d8 para determinar al azar a por quién va a ir el gólem esta vez. Algunos aparecen como resultado de la investigación en el padrón de la ciudad, otros tras consultar los archivos de la comunidad judía. Unos pocos son imposibles de descubrir por medios no mágicos hasta que sea demasiado tarde. Solo un trabajo rápido, el uso de sus facultades sobrenaturales y, posiblemente, dividirse para cubrir el máximo número de objetivos, evitarán que la lista de víctimas vaya engrosando.

A continuación, se hace una breve descripción de cada una de las futuras víctimas del gólem o grupos de víctimas. Cada mañana aparecerá información en los periódicos sobre el asesinato de la noche anterior.

1. **Renata Bursíková (Loewová)** es una mujer de 30 años, sobrina del recientemente asesinado matrimonio Loew. Seca en el trato, de mirada miope tras unas gruesas gafas de montura de concha, trabaja como taquillera en el Teatro Nacional de Praga. Su marido Dan trabaja como extra de ópera en la misma institución. Tienen una hija de seis años, Vera.
2. **Filip Loew**, de 40 años, es militar profesional, teniente, destinado a la hermosa fortaleza de Vy ehrad, en una colina sobre el Moldava. Es un tipo duro y agresivo, pero con una gran debilidad: el alcohol.
3. **Karel Lev**, de 32 años, es el hermano menor de Filip Loew, pero cambió su apellido a una forma checa por motivos nacionalistas. La única manera de dar con él por medios convencionales es a través del militar. Karel es

instructor de gimnasia en el Sokol, una organización deportiva nacionalista, es un tipo igual de duro que su hermano, aunque de lealtades opuestas, y permanece soltero.

4. **Konstantin Loew**, de 50 años, es el propietario de la pequeña fábrica de cerveza Leo, situada a las afueras de Praga. Su residencia se encuentra al lado de la factoría. Vive con su mujer Viktoria, y su hijo mayor Herman. Son judíos practicantes, aunque de carácter moderno. Konstantin es un hombre obeso, barbudo y afable, y lleva siempre sombrero y bastón. Viktoria, más joven que él, es una dama educada y divertida, de larguísima cabelllos rubios. Herman es un joven de 20 años, tímido y orientado a los negocios.
5. **Sandra Schwab**, de 45 años, es una pintora y escultora que vive sola en una villa donde también tiene su estudio, en un barrio de clase media-alta. Se trata de una mujer liberada y adelantada a su época.
6. **Ráchel Stancíková** (de soltera Schwabová), de 39 años, es la hermana menor de Sandra, y vive con su marido, Petr Stancík, en un palacete en las colinas al norte de Praga, con bellas vistas al río Moldava y sus puentes. Petr es un industrial, accionista de una fábrica de papel, obeso y aficionado a la buena comida. Ráchel se dedica al hogar, y a organizar a los criados. El matrimonio no ha tenido hijos. Ráchel renunció a su herencia judía y se convirtió al cristianismo antes de su boda.
7. **Jakub Nouák**, de 15 años, es obrero en el barrio de i kou, y trabaja en una acería. Se trasladó a Praga desde el campo cuando tenía 13 años, junto a su hermano mayor y desconoce sus orígenes ju-

díos. Vive en un pequeño piso que comparte con otros jóvenes obreros de la fábrica. Su hermano Luká falleció el año pasado de tuberculosis.

- 8. Adéla Lísková**, de 75 años, es una anciana venerable que vive sola en una pequeña casita del pintoresco barrio de Hradcany, en las inmediaciones del castillo de Praga. Sus hijos se trasladaron a Viena hace años y su marido murió. Sigue lúcida y capaz de valerse por sí misma, y se niega a mudarse a Viena con su familia. Tradicionalista y ferviente católica, no sabe nada de sus antepasados judíos y se escandalizará si alguien trata de insinuarlo.

Conclusión

Hay diferentes maneras de llegar hasta el combate final con el gólem: encontrándolo por cuenta propia en los subterráneos del barrio judío, aliándose con Hufnagel, esperando al monstruo junto a la víctima acertada, o incluso combinando alguna de las tres. Si derrotan al legendario monstruo de arcilla, los cazadores recibirán un punto de Convicción y tendrán en su currículum el haber librado a la ciudad de Praga de esta peligrosa criatura. Si son engañados por Hufnagel, y este consigue apropiarse del gólem, habrán salvado a los descendientes del rabino Loew, pero dejando aparecer un mal distinto, de consecuencias probablemente terribles, y no ganarán ningún punto de Convicción por ello. Derrotar a Gerald Hufnagel, si es que descubren su carácter de villano sin escrúpulos, otorga otro punto de Convicción.

El anillo que lleva Hufnagel, y que le identifica como un miembro del Ojo Místico, puede servir como enlace temático entre esta aventura y El

El Ojo Místico

El resurgir de criaturas sobrenaturales que se está viviendo en los últimos años ha despertado el interés de muchos estudiosos de las artes mágicas. Algunos de ellos entienden el fenómeno no como un peligro, sino más bien como una oportunidad de estudiar y capturar a estas criaturas para convertirlos en poderosos sirvientes. Este es el sentido de la creación de la logia del Ojo Místico, fundada en 1880 en Viena, y que reúne a algunos de los hechiceros más desalmados y ambiciosos de Europa. La organización tiene sedes en Londres, París, Berlín, Roma, Estocolmo y Moscú, y dispone de miembros por todo el continente.

Los miembros de la logia se reconocen entre sí por sus anillos con el símbolo del ojo en el pentagrama, se prestan ayuda mutua y, sobre todo, comparten información acerca de su objetivo común: el dominio de las bestias sobrenaturales. Su motivación suele ser, invariablemente, la obtención de poder económico y político. Un monstruo esclavizado puede hundir un barco, asesinar a un mandatario o llevar el terror a una ciudad sin ser nunca capturado.

La logia dispone de bibliotecas y laboratorios comunes, y es frecuente que una sede acuda a otra en busca de un conjuro o conocimiento que necesite. Sin embargo, sus miembros actúan de forma individual, y cada uno sigue su propia agenda, cuyos detalles mantienen en secreto. El perfil de un hechicero del Ojo Místico es el de una persona instruida, de clase alta, con los medios suficientes para dedicarse a las ciencias ocultas sin trabajar.

Monstruo de Como. Si se juega la mencionada cacería a continuación, los personajes jugadores dispondrán ya de una pista sobre lo que puede estar pasando.

Personajes

La banda de Hufnagel

Al llegar a Praga, Gerald Hufnagel contrató a una pequeña banda de rufianes de la que tenía buenas referencias. Honza es un tipo gruñón, con una eterna mueca de desprecio, enfundado en un viejo abrigo gastado. Jakub da la apariencia de ser un vagabundo, con su barba y su aspecto desaseado, mientras que Marie parece una mujer de la calle, flaca, con cicatrices de viruela y con el pelo enmarañado. Vamos a suponer que los tres tienen las mismas estadísticas. Honza y Jakub llevan siempre una pistola Derringer y cuchillos, Marie una navaja.

Gerald Hufnagel (comodín)

Gerald Hufnagel es hijo de un cabalista expulsado de la comunidad judía de

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d6, Disparar d6, Latrocinio d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 5

Salzburgo por diabolismo y de una dama de clase alta de la ciudad de Viena. Conjuga así los conocimientos ocultistas y la falta de escrúpulos de su padre con las ambiciones políticas, la fortuna familiar y la elevada educación de su familia materna. Su objetivo vital es usar aquello que le hace especial, sus conocimientos mágicos, para ascender socialmente, en-

riquecerse todavía más, y convertirse en una de las personas más poderosas del Imperio Austrohúngaro. Nunca le han detenido las cuestiones morales y está acostumbrado al asesinato, el robo o el chantaje para cumplir sus propósitos. Hace un par de años ingresó en la logia del Ojo Místico, y descubrió la gran oportunidad que suponía el inexplicable resurgir de los seres sobrenaturales.

Ahora se encuentra en Praga con la intención de encontrar al gólem y dominarlo. Conoce de hecho un conjuro cabalístico que se lo permitiría, pero el problema es dar con él, a pesar de que, en términos de juego, Hufnagel es un buscador, y puede hallar de forma espontánea lo sobrenatural. Para ayudarse ha contratado a una banda de delincuentes.

El cabalista es un hombre de unos cuarenta años, con barba al estilo del emperador Francisco José, con las patillas que se unen con el bigote. Siempre usa un vistoso abrigo de piel de zorro y sombrero y guantes de cuero. Debajo suele vestir un traje color crema con pajarita y siempre usa un bastón con cuchillo oculto. En la mano derecha luce un anillo de oro con un ojo en cuya pupila hay un pentagrama. Se trata del símbolo del Ojo Místico, que sus miembros llevan para reconocerse entre sí.

El poder **Controlar gólem** (Hechicería, 3 PP), permite al cabalista mencionar el nombre de Dios de tal forma que su espíritu conecta con el fragmento de la divinidad encarnada en el hombre de barro. Mediante otras palabras de significado mágico, se restablecen las sefirot equivocadas, y el gólem vuelve a ser una herramienta benigna. Se crea así un vínculo de obediencia idéntico al que poseía el gólem con su creador original. Este vínculo puede romperse de nuevo por un uso indebido del gólem, pero esto Hufnagel no lo sabe.

Poderes (Hechicería): Astrología, Controlar gólem, Mal de ojo, Péndulo buscador, Proteger puerta, Sesión de cartomancia (realizada mediante textos

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Conocimientos generales d10, Disparar d8, Hechicería d10, Investigar d8, Latrocinio d6, Notar d10, Ocultismo d12, Pelear d8, Persuadir d8, Psicología d6, Sigilo d6.

Puntos de Poder: 10

Paso: 6 Parada: 6 Dureza: 5

cabalísticos en lugar de cartas)

El gólem (comodín)

Se trata de una estatua de barro de dos metros de altura, de torso ancho y brazos y piernas relativamente cortos. No tiene cuello, y en el bulto que es su cabeza destacan dos huecos a modo de ojos y un tercero con forma de ancha boca. No habla ni emite ningún sonido. Acaba con sus enemigos aplastándolos con sus enormes manos (daño igual a su Fuerza). Resiste tres heridas antes de morir.

El gólem en su actual forma conserva todavía en su boca la palabra de Dios, que lo anima después de tanto tiempo. Los cazadores pueden ser conscientes que el gólem posee lo que parece ser un papel en la boca, al haber recopilado suficiente información, o durante el combate cuerpo a cuerpo con el monstruo si pasan una tirada de Notar.

Tratar de meter la mano en el hueco para sacar el pequeño pergamino enrollado, o intentar destruirlo de un disparo certero, implica un penalizador de -6 en Pelear o Disparar. Esto se reduciría

a -2 si el ser se halla Aturdido, Distráido o Conmocionado.

Capacidades especiales:

- **Consistencia pétrea.** El daño que recibe el gólem se divide siempre entre dos antes de aplicar la Dureza. Las armas mágicas o bendecidas funcionan sin embargo normalmente.
- **Regeneración mágica.** Después de un combate, el gólem puede gastar un beni para sanar sus heridas simplemente tomando barro ordinario de su entorno.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d12

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d10

Tamaño: +1

Paso: 6 Parada: 7 Dureza: 9



• Aventura •

El Monstruo de Como

Bajo las frías y oscuras aguas del lago de Como anidan antiguos secretos. El monstruo reptiliano de las leyendas ha sido avistado de nuevo, y ahora el cuerpo destrozado de una mujer yace en la orilla. Los cazadores son llamados para liberar a la región de la amenaza que se cierne sobre ella y acabarán descubriendo que, en ocasiones, las cacerías pueden complicarse más de lo previsto.

El inicio

La fundación de Betty Mitchell ha recibido un telegrama enviado por el alcalde de Como, norte de Italia, pidiendo sus servicios. El Lariosaurio, el monstruo que presuntamente habita en las profundas aguas del lago de Como, ha sido visto de nuevo, y ya se ha cobrado una víctima. El regreso de la criatura ha coincidido con otra extraña muerte que no tiene espacio para detallar, pero que está relacionada con un misterioso símbolo formado por un ojo y una estrella en su pupila.

Si los cazadores han jugado previamente El Gólem de Praga, seguramente reconocerán el símbolo como el que llevaba Gerald Hufnagel en su anillo. Esta puede ser, de hecho, la razón por la que Betty cuente precisamente con ellos para encargarse del asunto. Si la presente cacería se juega sin continuidad con la mencionada aventura, la conexión con Hufnagel se puede omitir, o

puede dejarse para que enlace con ella posteriormente, si el director del juego prefiere que se enfrenten con el gólem más tarde.

El argumento del módulo hace necesario que los cazadores se presenten en Como relativamente rápido, por lo que proponemos que la historia comience con el final de una cacería anterior. Concluida esa escena, los cazadores recibirán un telegrama de Betty. La adjudicación de equipo se haría pues mediante un flashback.

La emboscada

Nos encontramos en los Alpes austriacos. Los cazadores han dado por fin con la pareja de krampus que aterroriza la zona. Se trata de criaturas antropomórficas cubiertas de largo pelo blanco, con patas de cabra, orejas puntiagudas, cuernos de cabra, rostro diabólico y dientes afilados. Según las leyendas, capturan niños, metiéndolos en sacos y llevándoselos a sus guaridas para devorarlos. Y eso es justo lo que acaba de pasar. Según los testimonios, son un macho y una hembra, y desde ayer los cazadores se hallan siguiendo su rastro, tratando de recuperar a dos niños que han sido secuestrados de una aldea cercana.

Estamos en marzo, a finales de invierno, y el bosque de abetos se encuentra cubierto de nieve. Las huellas de pezuñas han conducido a los cazadores a un barranco por el que fluye un arroyo que,

justo en este punto, forma un estanque. Junto al estanque se aprecian dos cuencos de madera y una cacerola metálica. A un lado del barranco se abre una cueva, y de su interior surgen horribles gritos de horror (Ver mapa adjunto).

El director de juego puede mostrar el mapa del lugar a los jugadores y pedir a cada uno de ellos que describa dónde está exactamente y qué está haciendo. Este puede ser el momento de realizar, en retrospectiva, la adjudicación de equipo. Una vez situados, da comienzo la escena: uno de los krampus, el macho, sale de la cueva dando bocados una pierna de niño, que chorrea sangre, embadurnando de rojo su pelaje blanco y dejando un reguero en la nieve. El ser sujeta la piana como una mano, devorándola como quien se come un muslo de pollo.

Si no hacen nada, se dirigirá al estanque, tomará uno de los cuencos, y beberá agua. Luego volverá al interior de la cueva a continuar el festín. Los krampus están dando buena cuenta de uno de los niños. El otro, aún dentro del saco y bien atado, será devorado al día siguiente, cuando los monstruos vuelvan a tener hambre.

Es de suponer que los cazadores dispararán o pensarán en alguna estrategia. Si oyen disparos, los krampus se refugiarán en la cueva, donde esperan poder emboscar a los cazadores cuando entren. Dejarán al niño del saco en una ramificación de la caverna y ellos se ocultarán en otra, con el propósito de salir de pronto y atacar por la espalda. El niño que acaban de empezar a devorar, desmembrado y muerto, se encuentra cerca de la entrada.

La parte oriental del estanque se encuentra congelada y cubierta de nieve, por lo que no es visible de forma obvia. Cualquiera que quiera caminar por ahí tendrá derecho a una tirada de Supervivencia para darse cuenta de lo que

podría pasar. Al atravesar esta zona, el hielo de resquebrajará, y el accidentado se verá de pronto sumergido hasta la cintura en agua helada. Deberá tirar Vigor para no sufrir un punto de Fatiga, y habrá de superar una tirada de Atletismo (que puede repetir cada turno), para poder salir de allí.

Los krampus lucharán con uñas y dientes hasta la muerte. Aquí están sus estadísticas.

Krampus (comodín)

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 6

Capacidades especiales:

- **Garras.** Sus garras causan un daño de Fuerza +1d6
- **Todo terreno.** Es capaz de desplazarse por superficies escarpadas, inestables o pedregosas a la misma velocidad que por terreno plano.



El telegrama

Una vez concluida la escena con los krampus, el director de juego puede hacer avanzar el tiempo hasta el regreso de los cazadores a su hotel en Innsbruck, agotados y quizás heridos. En la recepción les está esperando un telegrama urgente de parte de Betty Mitchell.

No vuelvan a Londres. Como, Italia. Alcalde espera. Monstruo lacustre. Una víctima.

Para llegar hasta Como tendrán que tomar un expreso que sale al día siguiente en dirección a Milán. Después de casi un día de viaje, bajarán en Bérgamo para tomar otro tren hacia Como, adonde llegarán poco antes de medianoche.

La historia previa

El monstruo del lago de Como fue avistado de nuevo el día de Navidad del año pasado, cuando unos leñadores, desde la orilla, vieron la cabeza del ser que emergía para volver a hundirse. Desde entonces se produjeron diez avistamientos más, en distintos puntos del lago, y el monstruo comenzó a aparecer en la prensa.

El fenómeno despertó la curiosidad de varias personas cuyos destinos acabarían uniéndose fatalmente. La primera de ellas fue Luciana Frasa, la hija mayor del conocido industrial Paolo Frasa. La mujer, gran aficionada a las ciencias naturales, se obsesionó con la búsqueda de la criatura, partiendo de los apuntes de su abuelo. En sus pesquisas conoció a Lauren Ryser, un arqueólogo suizo que había realizado un asombroso descubrimiento en una de las cuevas de la zona y que también estaba tras la pista de la criatura.

En Viena, Heike Schubert, una hechicera licántropa perteneciente a

la logia del Ojo Místico, decidió viajar a Como junto a dos de sus criados con el propósito de encontrar el monstruo y, como no, beneficiarse de ello. Es del conocimiento de la logia que cuando aparece un monstruo del lago de Como, es para desovar en algún lugar de la orilla. La señora Schubert tiene el propósito de localizar ese lugar, apoderarse de los huevos, y disponer así de un buen grupo de monstruos acuáticos que domar y manejar a su antojo.

Schubert conoció a Luciana Frasa cuando esta exploraba la orilla del lago, y al conversar con ella salió a relucir que poseía información muy valiosa. La hechicera intentó persuadir a Luciana para que la compartiera, pero esta notó algo extraño en la austriaca y se negó. Siguió una discusión, y la rabia hizo que la licantropía de Heike Schubert se manifestara. Se transformó en mujer loba y asesinó a Luciana, destrozando su cuerpo. Terminado el festín, tomó el diario de campo de Luciana y escapó.

Horas después el cuerpo fue encontrado, y la muerte fue atribuida al monstruo del lago. El alcalde de Como, Carlo Costa, temiendo que pronto hubiera más víctimas, mandó esa misma noche un telegrama a la fundación Betty Mitchell.

Schubert descubrió gracias al diario la localización de la playa donde se produciría el desove, y también que una antigua cultura local había aprendido a convocar a estos seres, posiblemente como parte de un ritual relacionado con la puesta de los huevos. Gracias a las indicaciones del diario, Schubert llegó a la cueva donde Frase había descubierto todo eso y descubrió un lugar sagrado donde al parecer eran dejados los cadáveres de los chamanes. Usando sus conocimientos nigrománticos, invocó al fantasma de uno de ellos y aprendió de él los cantos necesarios para realizar el ritual de convocación con éxito.

En las pinturas de la cueva se observaba que era necesario contar con un fetiche especial, una piedra esférica que la misma Luciana sospechó que podría ser la que se encuentra en el museo municipal de Como. Su siguiente paso fue robar este artefacto.

Llegada a Como

Los cazadores han pasado todo el día viajando en tren, recorriendo lentamente el bello paisaje alpino, primero austriaco y después italiano. La primavera se despreziza lentamente a su alrededor, y buena parte de las nieves acumuladas durante el invierno comienzan a fundirse y alimentar arroyos y lagos. El frío, sin embargo, obliga todavía al uso de abrigo, sombreros y guantes.

Como es una pintoresca ciudad de montaña que en 1896 cuenta con poco más de 35.000 habitantes. Además de por el turismo, en esta época del año casi inexistente, la ciudad es conocida por su industria de la seda. El tren deja a los cazadores en la estación sobre las once de la noche, cuando toda la ciudad duerme. La luna, casi llena, hace refulgir las montañas nevadas y la superficie del lago. En el andén les espera Enzo, un carabiniere, que tiene orden de llevarlos al ayuntamiento a entrevistarse con el alcalde, y que les promete conducirlos a un hotel después para que se alojen y puedan descansar.



El alcalde, **Fabiano Rossi**, recibirá a los cazadores en su estudio en el ayuntamiento, cubierto de paneles de madera, trofeos de caza y cuadros de paisajes alpinos. Junto a él se encuentra Ricardo Mentasti, el sargento de los carabinieri locales. Rossi es un hombre orondo, medio calvo y de gran bigote. Se encuentra aterrorizado ante la perspectiva de que el monstruo del lago cometa más asesinatos y la ciudad se arruine, al dejar de acudir turistas en verano. Mentasti es un hombre joven, de gran nariz y ojos alertas y brillantes, lo que le da un aspecto de ave asustada. Tiene en sus manos el caso de la muerte de Luciana Frasa.

Los dos hombres pondrán en antecedentes a los cazadores sobre lo sucedido con los avistamientos de la criatura y la muerte de la mujer. Mentasti disiente del alcalde porque no cree en monstruos. Es cierto que el cuerpo estaba destrozado, y había dentelladas, pero cree que podría tratarse de cualquier animal salvaje, un oso, por ejemplo. Rossi piensa no obstante que, de ser así, habría sido devorada casi por completo, o faltarían trozos, y no es así. El ser que mató a Luciana no se sació con ella. Tampoco arrastró el cuerpo al lago. Mentasti encontró en el lugar (una orilla desierta, de guijarros, entre Nesso y Como) jirones de ropa de mujer, por lo que cree que Luciana se encontraba acompañada. Puede que la bestia se llevara como presa a esta acompañante, opina. El caso es que no se ha denunciado ninguna desaparición más.

El jefe de los carabinieri cree realmente que se trata de una serie de crímenes convencional y que la presencia de los cazadores es superflua, incluso contraproducente, ya que constituyen una prueba fehaciente de que hay un grave problema con el monstruo del lago.

Si preguntan por el ojo y la estrella, mencionados por Betty en su telegrama, Mentasti recordará que la mano derecha de la señorita Frasa su-

jetaba en su puño cerrado un anillo de oro con este símbolo. Se lo entregó a sus padres, que no descartaron que perteneciera a su hija.

En cualquier caso, si se han atrevido a molestar a los cazadores con esta entrevista, sin dejarles acomodarse y descansar, es porque unas horas antes de su llegada, el museo municipal ha sido asaltado y se ha producido un robo. No saben si tiene que ver con el caso, pero prefieren que los cazadores le echen un vistazo, ya que ha desaparecido una pieza que se encontraba junto a representaciones de la criatura. Además, ha habido un muerto.

Robo en el museo

El museo municipal de Como es una bella casa alpina, similar a otras de su entorno, que ha sido transformada en museo para complementar la oferta turística de la zona. Mentasti conducirá a los cazadores hasta allá, donde les espera un carabinero de guardia con una lámpara de gas. El museo, como toda la ciudad de Como, no dispone de luz eléctrica. Los policías no han tocado nada previendo que los cazadores podrían llegar esa misma noche.

La puerta del museo no ha sido forzada, sino reventada a la fuerza. Cualquiera que la examine sacará en claro que al intruso le ha bastado un solo golpe para hacerlo.

El museo ocupa toda la planta baja de la casa y está compuesto por varias salas donde se exponen antigüedades, animales disecados, muestras de plantas y minerales en vitrinas, así como lienzos de varios artistas de la zona en torno al lago. El museo se enorgullece de exhibir un traje que lució el mismo Garibaldi, así como un retrato anónimo y varias cartas del artífice de la unificación



italiana. Una de las estancias está dedicada a hallazgos arqueológicos y es aquí donde se encuentra el cadáver. El señor Giulio, de 60 años, se encargaba del mantenimiento del lugar y vivía en el piso superior. El cuerpo, vestido solo con un camión, se halla junto a una pared, donde hay una mancha de sangre, y tiene la cabeza ensangrentada. Cerca hay una lámpara de gas rota. El cuerpo lo encontró un vecino, que oyó fuertes golpes en la noche y un grito de horror.

Con una tirada de Medicina se deduce que el pobre hombre fue estampado contra la pared con tal fuerza que sufrió una fractura del cráneo, lo que le provocó la muerte. Para más, haría falta una autopsia. Si el cazador que ha examinado el cadáver pasa una tirada de Notar, advertirá que la mancha de sangre está más alta de lo normal, y que parece que el señor Giulio fue alzado unos 30 cm en el aire antes del impacto.

La parte arqueológica dispone de vitrinas en las que se exponen monedas, armas, joyas y otras piezas metálicas que van desde la época romana hasta el Renacimiento. Toda una sección está dedicada a los hallazgos realizados por el profesor Lauren Ryser, que descubrió un poblado neolítico en las cercanías del lago, en el ángulo porte del llamado Triángulo de Lario, hace cinco años. La colección la forman restos de cerámica y utensilios de cobre. Alguien ha hecho saltar en pedazos el cristal que cubría la vitrina y robado una pieza cuyo papelito

Leones de Cristo

explicativo reza “Piedra pulida para que tomara forma esférica y con grabado en forma de reptil”.

Expuestos en la misma sala se hallan los restos fósiles de un lariosaurio, un reptil prehistórico marino, según reza la explicación, que vivió en la zona hace millones de años, cuando se encontraba bajo el océano. Los huesos están aplastados sobre lo que en su día fue barro y muestran una especie de reptil extraño de cuello largo, cola, aletas en lugar de patas delanteras y garras en las traseras. Mide poco más de medio metro de largo. El sargento Mentasti comentará con humor que, debido al hallazgo, al monstruo del lago se le empezó a llamar lariosaurio, a pesar de que el tamaño no coincide en absoluto. En la vitrina se señala que el fósil lo desenterró el mismo Lauren Ryser.

Es de prever que los cazadores registren la sala en busca de pistas. A simple vista, es fácil localizar rastros de barro que se corresponden a pisadas. Si pasan una tirada de Notar se darán cuenta de que fueron dejadas por pies descalzos.

Si examinan el museo por fuera, distinguirán entre unos arbustos una bola de papel arrugado. Por una cara hay dibujado a lápiz un mapa esquemático del museo, y se señala con un círculo la vitrina donde se hallaba el artefacto robado. Por el otro se aprecia el membrete del hotel Falcone, en Lecco.

En el momento en el que el director de juego lo estime oportuno, aparecerán en escena los Leones de Cristo.

Los hombres del Papa

Paolo y Alonzo son cazadores de monstruos pertenecientes a la organización de los Leones de Cristo (ver

El retorno de las criaturas sobrenaturales ha sido interpretado por el Papa de Roma, León XIII y sus consejeros, como un síntoma de la decadencia del mundo. La modernidad está trayendo muchos cambios nefastos, y la gente deposita su fe en el ser humano en lugar de en Dios. El Infierno ha reaccionado abriendo sus puertas para hacer sufrir a la humanidad. Es un castigo, es una lección, y León XIII cree que es también la oportunidad de devolver a las ovejas descarriadas a su redil y poner a su pastor, la Iglesia, de nuevo en el sitio que le corresponde.

Por este motivo, el Vaticano ha formado un cuerpo de cazadores de monstruos en forma de nueva orden, bautizada como los Leones de Cristo. Se trata de personas de fuertes convicciones religiosas que han ingresado por vocación y que son organizadas de forma similar a como sucede en la fundación de Betty Mitchell: hay una base en Roma, donde comparten equipo y conocimientos, y cada partida de cazadores cuenta con al menos un buscador.

Los Leones de Cristo son formados en la creencia de que el fin último no es derrotar a estas criaturas sobrenaturales, ya que su aparición no deja de ser merecida, sino constituir un ejemplo del poder de la Iglesia. En otras palabras, su labor es propagandística. Los cazadores como Betty, que se ayudan usando tecnología moderna, son todo lo contrario de lo que representan, y no dudan en usar cualquier método para ponerlos discretamente fuera de juego en cuanto pueden.

recuadro) que han acudido a Como lo más rápido que han podido para tratar de localizar al ser del lago y destruirlo. Al poco de llegar a la ciudad se enteraron del crimen en el museo y han acudido a investigar.

Si a los personajes jugadores no se les ha ocurrido investigar fuera del museo, los leones habrán encontrado el papel y Paolo estará jugueteando con él con los dedos mientras habla con los cazadores.

La actitud de estos hombres del Papa será prepotente. Se presentarán y solicitarán de malos modos la colaboración de los carabinieri y pedirán a los cazadores que se marchen por donde han venido. Suponen automáticamente que se trata de esos cazadores de monstruos extranjeros que el alcalde ha prometido contratar. Dependiendo de la relación de los cazadores con el policía, y de la confianza que hayan trabado con él, Ricardo Mentasti colaborará o no con los hombres del Papa y compartirá lo que hayan descubierto.

Para Paolo y Alonzo lo importante no es tanto eliminar al monstruo como hacerlo antes que los extranjeros, y poder así colgarse la medalla. Intimidarán a los cazadores y lanzarán amenazas veladas para, después de examinar la escena del crimen, partir en la noche en coche de caballos en dirección a Lecco.

Indagando en torno al lago de Como

A partir de este punto, la aventura puede abrirse en diferentes direcciones. Ofrecemos aquí diferentes situaciones que pueden darse y algunos materiales para dar base al director de juego a la hora de improvisar.



Moviéndose por el lago

El lago, uno de los más profundos de Europa, se halla enclavado entre montañas, y las cimas nevadas de los Alpes forman parte de su inspirador paisaje. Sus aguas son terriblemente frías, y nadie podría nadar durante demasiado tiempo en ellas sin sufrir una hipotermia. Los barcos de recreo que usan los turistas de Roma y Milán en verano están anclados y cubiertos con lonas en esta época del año, y las embarcaciones que verán los cazadores son siempre barcazas de pesca, que salen bien temprano a faenar. Los personajes jugadores no encontrarán complicado pagar a algún pescador para que los lleve a cualquier otro punto del lago. Convencer a alguien para que busque con ellos al mítico monstruo será más complicado, y además de una paga abundante, hará falta una tirada de Persuadir.

Como se aprecia en el mapa, el lago tiene forma de una Y invertida. Sus orillas son las más de las veces de tierra cubierta de hierba, en otras ocasiones son pedre-

gosas y, más escasamente, de estrechas playas de guijarros. En una de estas fue donde se halló el cuerpo de Luciana Frasa. El perímetro del lago está salpicado de pintorescos pueblos, como Menaggio, Bellano o Lierna, todos con su pequeño hotelito. Lecco es la población de mayor tamaño, después de Como.

Un camino de tierra recorre todo el contorno del lago, a veces más cerca del agua, otras a cien o doscientos metros, y cuando hace buen tiempo es frecuente encontrar en él paseantes a pie, en carro, a caballo e incluso en bicicleta. Ahora, sin embargo, con lodo y el aire frío limitan los desplazamientos a lo imprescindible. La línea ferroviaria que comunica Como con Bérgamo no es la única que pasa por la ciudad. Desde aquí es posible desplazarse también hasta Milán o hasta Lugano, en Suiza.

A la caza del lariosaurio

Los habitantes de la zona creen en el monstruo del lago, y sus leyendas y avistamientos son parte de su tradición oral. Todos recuerdan algún testimonio de un abuelo o bisabuelo. Si preguntan, los cazadores no tardarán mucho en dar con alguna anciana o un viejo pescador que recuerda el momento en el que atisbó a la criatura: un largo cuello de reptil surgiendo del agua, coronado por una cabeza como de lagarto. Sin embargo, nadie sabe de ninguna muerte ni ningún barco hundido.

Si los cazadores insisten en esta vía de información, alguien recordará que hace ya muchos años el señor Angelo Frasa, uno de los señores de la seda locales, prometió una recompensa a quien cazara al monstruo, y pasó varios años obsesionado con el asunto. Llegó hasta a escribir un libro sobre el tema.

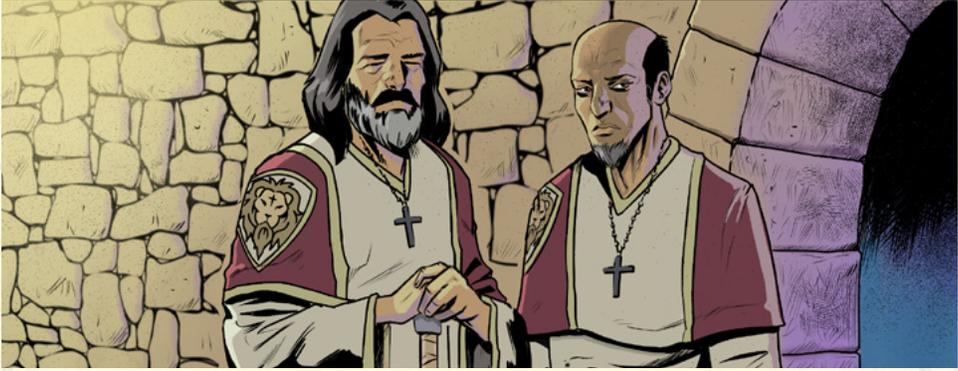
Es posible que los cazadores se lancen a buscar el monstruo a ciegas. Desde la orilla es fácil encontrar puntos de observación elevados. En este caso, si disponen de catalejo o algún instrumento parecido, tras un par de horas de espera el director de juego puede premiar a los cazadores con la cabeza del lariosaurio, que emerge durante un rato para volver de nuevo bajo el agua a los pocos minutos.

Si recorren el lago en una embarcación, y hay entre ellos un buscador, a las tres horas de búsqueda verán aparecer la cabeza de la criatura a unos 200 metros. En cuanto el ser sienta su proximidad, se sumergirá de nuevo, pero puedes permitir hacer disparos a esta distancia, pero solo durante un turno. Tras las primeras detonaciones, el lariosaurio desaparecerá bajo el agua.

Documentándose acerca del monstruo

En la biblioteca municipal de Como, los cazadores tienen la oportunidad de buscar más información sobre el monstruo del lago. En la biblioteca de Lecco se dispone de la misma documentación. Con una tirada de Investigar y la inversión de dos horas de trabajo, es posible encontrar lo siguiente:

- **Leyendas de Lombardía (1790) de Lucca di Bari.** Menciona al monstruo del lago de Como, al que describe como un dragón acuático. Señala que, aunque siempre puede ser avistado, cada dos décadas aproximadamente su presencia es más notable.
- **La Comum romana (1822), VV.AA.** Se trata de un compendio de documentos romanos traducidos al italiano moderno. En una carta personal, un mercader de Como recomienda no acercarse en primavera a ciertas playas del lago para no encontrarse con su de-



monio guardián. A partir de la descripción y con ayuda de un mapa, es posible localizar los lugares. Uno de ellos es aquel en el que fue hallada muerta Luciana Frasa.

- **El monstruo lacustre de Como (1849)**, Angelo Frasa. Se trata de un libro de pocas páginas que trata de recopilar leyendas locales acerca del monstruo y relata la búsqueda de la criatura por parte del autor. Del texto se deduce que el autor es aficionado a la biología. Piensa que no está buscando un dragón, ni un monstruo sobrenatural, sino una especie animal desconocida que, debido a la gran profundidad del lago, es percibida como un mito. Él mismo afirma haberlo visto en un par de ocasiones. El libro, que contiene varios dibujos, termina sin resultados. Una de las ilustraciones muestra al ser con parte del cuerpo fuera del agua, y debido a sus aletas delanteras guarda un parecido sorprendente con el lario-saurio expuesto en el museo. Con una tirada de Ciencias resulta posible llegar a la conclusión de que las tesis de Frasa están equivocadas, ya que, de habitar este tipo de reptiles en el lago, deberían emerger con mucha mayor frecuencia fuera del agua, y contar con una población mayor, con lo que en lugar de ser un mito, debería ser una especie conocida (y cazada) por los locales.

Si fallan en la tirada de Investigar, los Leones de Cristo entrarán en ese momento en la biblioteca con el mismo propósito.

Los Leones de Cristo en acción

Los hombres del Papa han de ser usados por el narrador como “problema flotante” en la aventura. Cuando los cazadores fallen una tirada en sus investigaciones, sus rivales del Vaticano aparecerán (si es verosímil) para recoger la pista en sus narices.

En un desarrollo normal de los acontecimientos, Paolo y Alonzo, si encuentran la pista que conduce al hotel Falcone, se dirigirán hacia allí esa misma noche y se alojarán, esperando poder indagar al día siguiente. Si no disponen de este indicio, seguirán subrepticamente a los cazadores, esperando la oportunidad de enterarse de la información de la que disponen, fingiendo si es necesario ser aliados o incluso robando pistas.

Las acciones de los Leones de Cristo son flexibles, y se encuentran siempre al servicio de la trama. Podrían aparecer en casa de los Frasa, visitar a Ryser, o llegar a la invocación nocturna en el momento menos esperado. Pueden adelantarse a los personajes jugadores o molestar-

los. El director de juego debería pensar a cada movimiento de los cazadores que pueden estar haciendo estos dos, y utilizarlos después a conveniencia siempre que sea creíble.

De hecho, si hace falta algo de acción en algún momento, nada como una emboscada de Paolo y Alonzo para secuestrar a alguno de los cazadores y sacarle información, o simplemente para quitárselos de encima. En cualquier caso, hay que tener en cuenta de que no son seres malvados, sino fanáticos que creen que, por culpa de gente como los cazadores, el mundo se encamina hacia su perdición.

Lauren Ryser

El profesor Ryser es un arqueólogo suizo natural de Ginebra pero que ha trabajado mucho tiempo en toda la región alpina, incluyendo Francia, Austria e Italia. En los últimos años se ha aficionado también a la paleontología, y precisamente a él se debe tanto el descubrimiento y bautizo del lariosaurio como los hallazgos neolíticos que los cazadores han podido ver en el museo.

Ryser se trasladó el año pasado a una casita en las afueras de Bellagio para poder seguir sus investigaciones. Encontró piezas inquietantes, que prefirió no hacer públicas, y dio con una cueva donde, hace miles de años, los habitantes de la península de Lario realizaban algún tipo de ritual mágico. El arqueólogo cree que se trata de un lugar sagrado, posiblemente de acceso reservado solo a los chamanes.

Ryser y Frasa se conocieron recientemente y compartieron información. De esta forma Luciana visitó la cueva y tuvo acceso a sus pinturas rupestres.

En caso de que los cazadores pregunten por Ryser en Como, no les costará descubrir que el profesor se ha establecido

en Bellagio. Si viajan hasta este pueblo, justo en la intersección de los tres brazos del lago, cualquier vecino puede indicarles donde vive el apuesto arqueólogo.

Lauren Ryser no tendrá problema en recibir visitas, aunque será reticente a conceder información si los cazadores no hacen nada para ganarse su confianza. Se encuentra gravemente afectado por la muerte de Luciana, de la que estaba un poco enamorado, y cree sinceramente que ha sido devorada por el monstruo. Explicará que en la cueva que encontró el otoño pasado parece que se describen antiguos rituales relacionados con el ser del lago. Luciana creía que se podrían reproducir a partir de los dibujos para llamarlo. Posiblemente lo haya hecho, y eso fue su final.

En casa, Ryser guarda algunos de sus últimos hallazgos. Además de puntas de flecha y cerámica, encontró el cráneo de un gran reptil de afilados dientes, que había sido tallado y adaptado para ser utilizado como casco. Su forma es tan parecida a la de su lariosaurio que ha preferido no hacerlo público para no ser tomado por loco. No parece un fósil que los habitantes primigenios de Lario utilizaran, sino un resto óseo procedente de esa época, además milagrosamente bien conservado. Con una tirada de Humanidades, un cazador puede intuir que, en efecto, era un fetiche mágico, y además que el usuario trataba de imbuirse del poder de la bestia, convertirse en ella. El arqueólogo no se desprenderá de esta máscara sin una excelente razón.

Ryser puede ser convencido de dar a los cazadores la localización de la cueva, pero solo si prometen no alterar nada. Espera poder continuar esta primavera con la exploración de las cavernas, aunque no cree que halle nada nuevo. Dependiendo del desarrollo de la aventura, los Leones de Cristo podrían haber llegado antes a hablar con Ryser, y por tanto estar ya camino de la cueva.

El hotel Falcone

Este hotel de Lecco, con vistas al lago, es un precioso edificio de cinco plantas, con tres alas de tejados de madera y balcones repletos de flores. Hay muy pocos huéspedes alojados.

Si los cazadores preguntan entre el personal del hotel por un anillo como el encontrado en la mano cerrada de Luciana Frasa, algún camarero o recepcionista lo reconocerá como perteneciente a una de sus huéspedes: la señora Schubert. Durante toda la jornada, Heike no regresará al hotel. Ha dejado aquí, sin embargo, a dos de sus sirvientes: **Lina y Max**. La pareja mantiene una existencia discreta en el hotel y se muestra alerta ante cualquier curioso. Si descubren a los cazadores fisgando en el edificio, tratarán de asesinarlos sin dejar pruebas: por ejemplo, citándolos en su habitación para después por la noche arrojar sus cadáveres al río. Si los cazadores escapan, los buscarán por toda la zona del lago con la intención de acabar con ellos. Si es necesario utilizarán formas poco sutiles, como tiroteos en plena calle.

Los secuaces de Heike son enemigos naturales de los Leones de Cristo, sin embargo, el director de juego no debería dejar que se eliminen el uno al otro. La idea es que se combinen para ofrecer dos frentes de oposición a los cazadores.

En la amplia habitación alquilada por Heike y sus sicarios hay un desastre de ropa y maletas, mapas de la zona, armas y un baúl relleno de paja (donde piensan transportar los huevos). La abundante ropa de mujer delata que aquí se aloja una rica dama. Los cazadores encontrarán además un viejo libro en alemán llamado **Dragones de Agua**, escrito en el siglo XVII y dedicado a presuntos dragones que habitan en ríos y lagos. Se menciona también el lago de Como, pero la información es escueta.

El tomo está lleno de anotaciones a mano. En caso de tener tiempo para leerlo en diagonal, una tirada de **Ocultismo** o **Investigar** permite sacar en claro que la persona que hizo las notas cree en estos seres pero no piensa que sean dragones, sino otra entidad sobrenatural. Con un aumento se precisará además que desea aprender a dominarlos.

Si se registra la habitación, con una tirada de **Notar**, será posible encontrar el **diario de campo de Luciana Frasa**. Si se falla la tirada, se encontrará igual, pero al precio de una complicación, como la llegada de los Leones de Cristo o los carabineros.

El diario de campo, además de dibujos y disecciones de aves, reptiles e insectos locales, se centra a partir del verano del año anterior en el misterio del monstruo del lago. Como su abuelo, Luciana cree que es una especie desconocida, y se cree destinada a seguir el trabajo interrumpido de su abuelo. Las cáscaras de huevo que encontró Angelo Frasa son para ella una prueba irrechazable.

Se describe su colaboración con Lauren Ryser, quien opina que la comunidad neolítica que está estudiando ya conocía al ser del lago y probablemente le rendía culto. Luciana cree que el fósil del lario-saurio, hallado también en Lario, es un espécimen prehistórico del mismo animal, seguramente una cría.

En las últimas páginas menciona que Ryser la llevó a ver las pinturas rupestres que encontró en una cueva cercana a los yacimientos, donde se describen lo que parecen ser rituales religiosos relacionados con el monstruo e incluso representaciones pictóricas de este. Luciana señala que cree que Ryser está ocultando algo, y que el tema del monstruo del lago le ha empezado a resultar incómodo.

Las últimas páginas, donde deberían estar los apuntes de la visita a la cueva,

han sido arrancadas. Heike Schubert se las llevó consigo para memorizar los rituales mientras viajaba hasta Como.

Llegada la noche, Lina y Max tomarán el baúl con la paja y sus armas. Acudirán el puerto de Lecco, donde tienen apalabrado un viaje en un pequeño barco de vapor hasta Lenno. De ahí irán en coche de caballos hasta la playa donde se espera el desove, como tienen acordado con Heike Schubert.

Los Frasa

La familia Frasa vive en una impresionante villa en las afueras de Como, situada en una pendiente con vistas al lago donde habitan otras familias adineradas de la ciudad. Los padres de Luciana, **Remo y Marta Frasa**, así como su hermano pequeño **Lorenzo**, se hallan destrozados y no hablarán voluntariamente del tema. Si son convencidos con buenas razones, accederán a entrevistarse con los cazadores, a los que pueden proporcionar la siguiente información.

Luciana tenía veinticinco años, era una mujer inteligente y apasionada de la zoología. Llegó a asistir como oyente en la universidad de Milán a varios cursos de ciencias naturales. Hizo buenas migas con el arqueólogo suizo que ha estado trabajando por la zona, Lauren Ryser, y de hecho estuvo con él cuando descubrió el esqueleto del lagarto acuático que se expone en el museo.

La pasión por el monstruo del lago le venía de su abuelo Angelo. De niña escuchaba todas sus historias, de ahí su afición a los animales y a la ciencia, y hace un año descubrió el baúl donde el abuelo guardaba sus cosas de cuando le dio por intentar encontrar a ese dragón de los mitos. Angelo Frasa pensaba que era un animal desconocido para la cien-

cia que pasaba la mayor parte del tiempo sumergido en el lago.

En estos primeros días de buen tiempo, coincidiendo con otra oleada de avistamientos, Luciana salía todos los días a dar paseos por el lago. Creen que también estuvo en contacto con Ryser, que ahora vive en Bellagio. Pensaban que acabaría casándose con él, pero no les importaba, ya que el suizo es un caba-llero apuesto, inteligente y de buena familia.

No pondrán objeciones si desean echar un vistazo a las cosas de Luciana. Contiguo a su dormitorio mantenía un estudio con esqueletos de animales, laboratorio y gran cantidad de libros. En una mesa se despliega un gran mapa del lago en el que Luciana apuntaba los avistamientos con alfileres rojos. Hay notas en el mapa y en algunos papeles que, bien examinados, desvelan que no fue capaz de encontrar ningún patrón.

En su escritorio están las notas y diarios de Angelo Frasa, que no son sino apuntes de lo que más tarde sería el libro *El Monstruo Lacustre de Como*, que se halla en la biblioteca municipal. La familia también tiene un ejemplar. La principal novedad son unas páginas fechadas en 1852 (tres años después de la publicación del libro), en las que Angelo describe su hallazgo, en una playa de guijarros, de cáscaras de grandes huevos. Hace dibujos de ellos. Con una tirada de Notar los cazadores encontrarán, efectivamente, envueltas en varias telas, restos de cáscaras de huevos grande como melones. Una tirada de Ciencias los delata como auténticos restos de huevo de reptil.

Si registran el estudio de Luciana, una tirada de Investigar permite darse cuenta de una cosa. Por todo lo que saben de la mujer, esta debería utilizar un diario de campo para sus pesquisas, como es habitual entre los naturalistas de la época. Están los de años anteriores,

cuando tenía entre 14 y 19 años, pero no el actual. Su familia puede constatar que, en efecto, Luciana utilizaba un diario de tapas rojas, que ahora no aparece por ninguna parte.

Por último, es posible que los cazadores pregunten por el anillo que encontraron en la mano de Luciana. Sus padres lo mantienen guardado. En efecto, es un anillo de oro con el símbolo de un ojo en cuyo interior, en la pupila, hay una estrella de cinco puntas. Es idéntico al que portaba Hufnagel en la aventura de El Gólem de Praga. Marta y Remo Frasa lo aceptaron en su momento, confundidos, pero ahora piensan devolvérselo a los carabineros.

La jornada de Heike Schubert

Heike Schubert, después de robar la piedra de convocación, regresó al lugar de los bosques aledaños a Como donde había dejado su ropa y las páginas del diario de campo con los dibujos de la caverna. Poco después llegó hasta una solitaria cabaña de cazadores para pasar la noche.

A la mañana siguiente, la hechicera regresa a Como, donde desayuna y se compra ropa nueva para parecer una aldeana local. La hechicera considera peligroso volver al hotel, se siente insegura tras perder su anillo y haber provocado además otra víctima inocente. Además, esa misma noche es luna nueva. Dedicará la jornada a caminar hasta la playa desde donde puede llamar al lariosaurio. Para cualquier viandante será simplemente una campesina que viaja a pie por el camino en torno al lago, como tantas otras.

La caverna de las pinturas

El yacimiento arqueológico del poblado neolítico se encuentra a pocos kilómetros del lago, en una zona salvaje, pero comunicada con los caminos que conducen a Bellagio mediante un sendero que se abrió hace unos años con ese propósito. La cueva se halla tres kilómetros más hacia el interior, en una zona montañosa poco accesible y donde no existe ninguna senda ni nada que se le parezca.

Si los cazadores tratan de llegar hasta allí por su cuenta, aunque hayan recibido las indicaciones de Ryser, tendrán que superar una tirada de Supervivencia, de lo contrario se retrasarán y sufrirán algún tipo de consecuencia negativa, como el hecho de que los Leones de Cristo se les adelanten. Si es de noche, el modificador será de -4, y un fallo significa extraviarse hasta el amanecer.

La cueva se encuentra en un balcón natural en una ladera rocosa, tapada por varios abetos. En su primera sección, si los cazadores llevan su propia iluminación, podrán ver pinturas rupestres en las paredes que presentan bastante detalle y un estilo peculiar. Cualquiera con al menos d4 en Humanidades las identifica como de un nivel artístico superior al del Paleolítico, que es de donde datan normalmente este tipo de pinturas en cavernas.

Algunas representan hombres y mujeres con pieles de animales que bailan y practican rituales con piedras y animales de caza. Hay también algunos sacrificios de animales domésticos. Pero lo más interesante es una sección donde un hombre con una máscara de lo que parece ser un cráneo de lagarto gigante pintado de colores. Este hombre lleva en su mano una piedra esférica que alza por encima de su cabeza, y tiene cuatro bra-

zos y cuatro piernas, que adoptan cada una diferentes y complicadas posturas (con una tirada de Humanidades se sabrá que el artista trataba de representar varias posturas, quizás pasos de baile). Otros hombres y mujeres están detrás de él, y tienen la boca visiblemente abierta. Da la impresión de que están cantando. Están alrededor de un agujero circular y poco profundo excavado en la tierra. Delante del hombre de la máscara, una superficie de agua, y saliendo de ella, un gran ser fácilmente reconocible como el monstruo del lago de Como. En el cielo hay un conjunto muy detallado de estrellas y un círculo negro (la luna nueva). Una tirada de Ciencias identifica las constelaciones como las propias de la primavera.

Al lado hay una mancha azul en forma de Y que parece ser una representación aproximada del lago de Como. Hay representadas también algunas de las montañas más altas. Una de las orillas del lago está marcada con lo que parece ser un huevo. Cotejándolo con un mapa real, sería posible localizar esa orilla, en algún punto a pocos kilómetros al sur de Lenno.

Si se adentran en la caverna, esta se hace más estrecha y retorcida, abundan las estalactitas y estalagmitas, y se forman numerosas ramificaciones. Si hay un buscador en el grupo, este se fijará automáticamente en un estrecho pasaje natural que el resto había pasado por alto.

Al caminar por él unos diez metros se llega a una sala natural donde hay más pinturas. Estas muestran a hombres y mujeres con máscaras de animales, incluyendo varias del monstruo del lago, realizando varios rituales: sacrificios, funerales, bailes, ejecuciones. El suelo está cubierto de antiquísimos viejos y restos de objetos de cobre y piedras talladas. Y junto a ellos, algo reciente: una estrella de cinco puntas dibujada con tiza donde

se han encendido cinco velas, ahora solo montones de cera seca. En el interior de la estrella, un cráneo humano. Con una tirada de Ocultismo es posible deducir que aquí se ha invocado un fantasma. Con un aumento se sabrá que, al retirar el cráneo de la estrella, el fantasma volvería al más allá.

El fantasma del chamán

El fantasma que invocó Heike sigue habitando la cueva. La hechicera lo dejó aquí para que encantara el lugar y mantuviera alejados a los posibles curiosos al menos durante un tiempo. El espíritu del chamán actuará mientras los cazadores examinan las pinturas cercanas a la entrada. Simplemente será atisbado por el rabillo del ojo, preferentemente por un buscador.

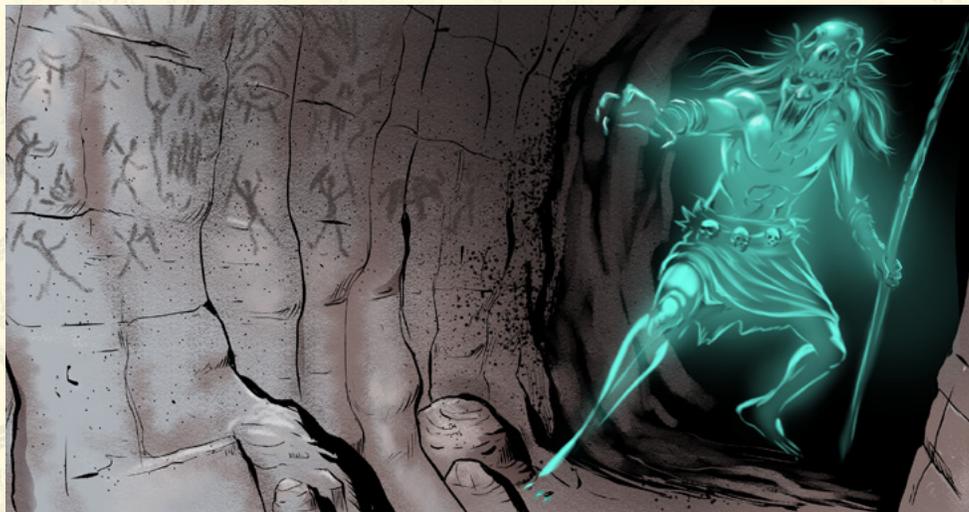
Cuando el director de juego lo considere dramáticamente apropiado, aparecerá por segunda vez: una silueta recortada contra el resplandor de la salida de la cueva, o una sombra a la luz de la lámpara de gas, seguido de unos canturreos susurrantes en una lengua desconocida. Antes de que los cazadores salgan, o bien cuando hayan descubierto el paso a la sala de los huesos, el fantasma pasará a la acción.

El ámbito de acción de esta aparición es la cueva, y no podrá salir de ella. Si consigue poseer a un cazador, y el cuerpo es sacado de aquí, el fantasma tendrá que abandonarlo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d6, Notar d8, Ocultismo d8, Pelear d6, Provocar d10, Psicología d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 5



Capacidades especiales:

- **Polgergeist.** Puede levantar y arrojar objetos que se hallen en su presencia, causando con ello d4 de daño.
- **Posesión.** Es capaz de entrar en el cuerpo de un mortal. Para ello debe tocarlo, simplemente superando una tirada de Pelear. Si lo consigue, en lugar de calcular el daño, se enfrentan su Espíritu contra el de su víctima. Si el fantasma gana, posee su cuerpo. A partir de ese momento tratará de acabar físicamente con el resto del equipo o intentará suicidarse.
- **Inmaterial.** Solo puede ser afectado por la magia o armas mágicas.

La llamada

Hace unos cinco mil años, los habitantes de la actual península de Lario desarrollaron su religión en torno a los lariosaurios del lago. Descubrieron que las criaturas raramente se acercan a la orilla, pero que en ocasiones, tras el deshielo, una de ellas se acerca a la cos-

ta para poner sus huevos. Este desove se producía siempre cuando había luna nueva. Se formó así un ritual especial mediante el que un chamán invocaba a la hembra a punto de desovar a la playa que normalmente era utilizada para ello. Gracias a la ceremonia, y al uso de un objeto mágico (la piedra esférica), la lariosauria acudía y se abstenía de atacar a los presentes. Toda la comunidad observaba así a su dios salir del lago y poner los huevos en el agujero que le habían preparado de antemano. Este se convertía en un lugar protegido que la comunidad defendía contra posibles depredadores.

Esta simbiosis acabó con el tiempo, cuando la zona fue conquistada por tribus indoeuropeas y los habitantes de Lario fueron desplazados o asimilados. Los lariosaurios, sin embargo, siguieron utilizando la misma playa para sus desoves.

Ahora Heike Schubert está a punto de reproducir esa antiquísima ceremonia para sus propios fines egoístas. En cuanto se haga de noche acudirá a la orilla señalada en las paredes de la cueva sagrada. Se trata de una playa de guijarros de

unos 15 metros de anchura que se extiende irregularmente a lo largo de unos 500 metros. Se encuentra a aproximadamente un kilómetro del camino que circunda el lago y separado de este por una ladera arbolada que impide el paso a cualquier vehículo. Hay abundantes rocas que sobresalen del agua o se yerguen sobre ella, además de algún pequeño sauce que ha conseguido crecer en alguna lengua de tierra cercana a la orilla.

Hay luna nueva y la oscuridad es total. El cielo está cuajado de estrellas.

Si Heike se siente segura, plantará dos velas entre las piedras, que encenderá con cerillas, cavará un agujero entre las piedras ayudándose de ramas y esperará hasta que lleguen Max y Lina. Si se cierne la medianoche sin que sus secuestrados hagan acto de presencia, comenzará el ritual, alzando la piedra esférica por encima de su cabeza, bailando según los mismos pasos que ejecutaba el chamán de las pinturas rupestres, y cantando la letanía que le enseñó el fantasma.

Tras unos veinte minutos, la lariosauria aparecerá. Surgirá del agua ayudándose de sus patas traseras, que disponen de garras, contemplará a la hechicera y después procederá a desovar. Tras otros veinte minutos, el monstruo volverá al agua, dejando cuatro huevos recubiertos de mucosidades que cubrirá de guijarros.

Todo esto en caso de que nadie interfiera. Los cazadores pueden haber llegado a esta escena de dos maneras: siguiendo hábilmente a los sicarios de la licántropa o a partir de las pinturas rupestres de la cueva. Si Heike nota la presencia de intrusos, no dudará en adoptar forma lupina y darles caza. En forma de mujer loba, la hechicera puede ver bajo la luz de las estrellas y guiarse por su poderoso olfato, por lo que no dispondría de penalizadores por oscuridad.

Otro peligro son Paolo y Alonzo. Si los Leones de Cristo han seguido las pistas

hasta aquí, podrían aparecer durante la invocación y abrir fuego sobre la lariosauria, en cuyo caso esta entraría en cólera y procedería a asesinar a todo aquel que se encuentren en la playa. No puede arriesgarse a que queden enemigos en el lugar donde va a depositar sus preciados huevos.

Conclusión

La clave de la aventura es identificar al lariosaurio como una criatura inofensiva y comprender que la amenaza proviene realmente de Heike Schubert. Si capturan o cazan a la hechicera licántropa, los cazadores implicados ganarán un punto de Convicción. Recibirán otro punto si la hembra de lariosaurio no es cazada y limpian su nombre, atribuyendo el asesinato de Luciana a su verdadero culpable. Si los Leones de Cristo son humillados, derrotados o sacados de la investigación sin ser asesinados, los cazadores que más hayan contribuido a ello serán premiados asimismo con otro punto de Convicción.

Si el director de juego desea enlazar esta aventura con El Megalodón, sería necesario introducir el siguiente detalle. En el hotel, entre las cosas de Heike Schubert, bien al registrar la habitación, bien al acabar el escenario, encontrarán una carta enviada desde Jamaica a una dirección en Viena. En ella, en un alemán un poco forzado, un tal **Theodor** le agradece el envío del "**grimorio de Von Weissenstein**", dando a entender que se ha producido un importante pago a cambio, pero no se especifica en qué consistía. No aparece la dirección del remitente.

Esta información serviría para darle un sentido nuevo a la cacería del megalodón, y ligarlo con las actividades de la logia del Ojo Místico.

Personajes

Paolo (comodín)

Paolo Mizzau proviene de una familia de militares nacionalistas italianos, y ya de niño sintió dos llamadas: la de las armas y la de la fe. Su condición de buscador y de santo lo llevó, siendo un joven sacerdote recién ordenado, a acabar con una monstruosidad en su Piamonte natal. Desde el Vaticano pronto lo enrolaron en los Leones de Cristo, donde se convirtió en un agente muy prometedor.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8, Ocultismo d8, Pelear d6, Provocar d6, Psicología d8, Sigilo d6.

Hechizos: Bendecir arma, Enfrentar criatura, Sanar, Sentir el mal.

Puntos de Poder: 10

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 5

Paolo es engréido y soberbio tanto como brillante y meticuloso. Los cazadores se las verán con un joven de rasgos angulosos y pelo rubio muy corto. Porta un alzacuellos, pero en lugar de túnica sacerdotal lleva ropa negra y cómoda, con botas y cinturón militares. Va armado con un revólver del 38 (alcance 10/20/30, daño 2d6)

Alonzo

El compañero de Paolo fue reclutado para los Leones de Cristo por un párroco penitenciario, debido a su determinación, fanatismo religioso y habilidades con las armas. Está convencido de que, enviando a estos monstruos

de vuelta al infierno, Dios le perdonará sus pecados, que han sido muchos. Aunque a las órdenes de Paolo y fiel a este, no acaba de comprender por qué dejar fuera de juego a los cazadores es tan importante como matar al monstruo del lago. Si los personajes jugadores son hábiles, podrían sembrar la duda en él.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8, Ocultismo d6, Pelear d8, Provocar d6, Sigilo d6.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 6

Alonzo lleva pantalones con tirantes, una camisa negra y una gabardina. De su cuello pende una gran cruz plateada con incrustaciones de falsas piedras preciosas. Siempre lleva una escopeta de dos cañones (alcance 12/24/48, daño 1-3d6)

Lina y Max

Estos dos secuaces de Heike Schubert saben bien de su licantropía y sus actividades, pero más que repelerles, les atrae. De hecho, es la posibilidad de compartir el creciente poder de la hechicera la principal motivación de estar a sus órdenes, más que el dinero. La tienen además en alta estima, ya han cometido muchas fechorías juntos, y no la traicionarán por dinero.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d8, Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Ocultismo d4, Pelear d6, Provocar d6, Psicología d6, Sigilo d6

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 6

Lina es una joven y hermosísima pelirroja de pelo ondulado que siempre lleva vestidos blancos, guantes y sombrero. Bajo, la falda, en sus ligas, guarda sendas derringers (daño 2d4) para cuando las cosas se ponen feas. Max es un hombre fuerte, de cabeza cuadrada y pelo cortorizado, que viste ropa cómoda campestre y una chaqueta de tweed. Siempre guarda un cuchillo en una de sus botas (daño FUE+d4). Ambos, que son pareja en realidad, aparentan ser un joven y agradable matrimonio de turistas austriacos.

Puedes utilizar las mismas estadísticas para ambos.

Heike Schubert (comodín)

Heike, como otros de su familia, nació aquejada con el mal de la licantropía. Por fortuna contó con la ayuda de su madre para emprender a encauzar sus transformaciones, y hoy en día es capaz de asumir la forma de loba o de mujer loba a voluntad. Sin embargo, las noches de luna llena, la metamorfosis es inevitable. También le cuesta un gran esfuerzo dominarse cuando se siente atacada, enojada o aterrorizada. En forma animal, Heike conserva el control y sigue siendo ella misma, solo que ofuscada bajo instintos depredadores y asesinos.

La joven Scgubert era Inteligente, audaz y de origen pudiente. Tenía todo a su alcance, excepto el corazón de su amado, el joven conde Sebastian. Por una cuestión de alianzas familiares, el noble acabó casado con una aristócrata húngara, y desde entonces Heike se obsesionó con la obtención de poder. Solo si conseguía ser lo suficientemente fuerte, rica y poderosa, podría volver y recuperar el amor perdido. Apoyada por la fortuna familiar, Heike se trasladó a Viena y se dedicó a los estudios. Puesto que por su misma condición mágica se sentía atraída por las ciencias ocultas, su iniciación en la hechicería fue un paso natural. A

los pocos años, su ambición y falta de escrúpulos la llevaron a entrar en contacto con la logia del Ojo Místico. Como el resto de sus miembros, espera aprovechar el resurgir de los monstruos en el mundo para utilizar a estas criaturas en beneficio propio.

Atributos: Agilidad d6 (d8), Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6 (d12+2), Vigor d4 (d10)

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d6, Conocimientos generales d10, Disparar d6, Hechicería d8, Humanidades d8, Intimidar d10, Investigar d8, Notar d12, Ocultismo d12, Pelear d12+2, Prouocar d6, Psicología d8, Sigilo d10, Supervivencia d10.

Hechizos: Contacar con un muerto, Crear amuleto, Mal de ojo, Sesión de hipnotismo, Viaje astral.

Puntos de Poder: 10

Paso: 6 (8) **Parada:** 10 **Dureza:** 4 (7)

Como licántropa, Heike Schubert es invulnerable a las armas que no sean de plata, aunque puede ser dañada por la magia. Estas pueden dejarla aturdida, pero no le provocan heridas. En forma de mujer loba, su apariencia es la de una humanoide musculosa con cabeza y cola de lobo, capaz de morder y utilizar sus garras. Sus atributos aumentan, tal como se refleja en sus estadísticas (entre paréntesis). En forma de loba dispone de los mismos atributos que bajo apariencia humana, solo que su paso aumenta a 8. Como persona, Heike es una mujer de mediana edad de mirada inteligente y expresión siempre seria y malhumorada.

Cuando no adopta forma humana, la hechicera se considera un ser sobrenatural, y por tanto, si no quiere ser encontrada, solo podría ser hallada por un buscador.

Capacidades especiales:

- **Garras/Mordisco.** En forma lupina posee armas naturales de daño Fuerza+d8.
- **Metamorfosis.** Puede transformarse en loba o mujer loba a voluntad, dedicando para ello un beni. En las noches de luna llena la metamorfosis tiene lugar automáticamente.
- **Visión nocturna.** Puede ver sin problemas a la luz de la luna o las estrellas.

El lariosaurio (comodín)

El monstruo del lago de Como es una hembra de lariosaurio con la intención de desovar pronto. Su aspecto es de un reptil acuático de cuello largo, cola y patas delanteras en forma de aletas. Las traseras, sin embargo, están provistas de garras. Mide unos 10 metros de largo y su piel es grisácea. Los seres humanos no forman parte de su dieta y los evita cuando puede, pero en la escena de la playa, si siente que los huevos están en peligro, no dudará en emprenderla a dentelladas con todos los presentes.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d12

Habilidades: Atletismo d4, Notar d8, Pelear d10.

Tamaño: 5

Paso: 6 (12) **Parada:** 7 **Dureza:** 13

Capacidades especiales:

- **Garras/Mordisco.** Puede morder y provocar un daño de Fuerza+d6.
- **Acuático.** En el agua su paso es de 12.
- **Visión nocturna.** Puede ver sin problemas a la luz de la luna o las estrellas.

- **Tamaño grande.** Por su Tamaño de 5, sus enemigos tienen un +2 para impactarle. Es capaz de resistir una herida adicional.



• Aventura •

El Megalodón

En esta aventura los cazadores tratarán de encontrar al Megalodón, un gigantesco tiburón prehistórico que hunde barcos y devora a sus tripulaciones en las aguas cercanas a Jamaica. El destino les mandará un aliado insospechado contra esta criatura que a todas luces supera sus capacidades, pero también les pondrá ante una amenaza más mundana pero no menos mortífera.

El inicio

En esta ocasión el director de juego puede dejar la introducción a la cacería en manos de Ronald, y desarrollar más la figura de este ayudante y amante de Betty, de actitud tranquila pero tremendamente eficiente. La aventura puede comenzar con los cazadores entrenando, estudiando o realizando cualquier otra actividad en la mansión londinense de la fundación Betty Mitchell. Deja que sean los jugadores quienes describan qué están haciendo sus personajes en el momento en el que son interrumpidos por uno de los criados de la casa, que les conmina a acudir uno a uno al despacho de Ronald.

La situación es la siguiente. Se ha recibido una carta de parte de sir Henry Wiley Norman, gobernador británico de Jamaica, pidiendo ayuda contra una bestia sobrenatural que está sembrando el terror entre la población local y poniendo trabas al comercio. Se trata de un tiburón gigantesco, lo que en apariencia parece

ser una de esas criaturas prehistóricas conocidas como megalodón. Nadie ha conseguido encontrar a este ser, por lo que se pone en manos de la fundación, de reconocido prestigio. La gobernación ofrece una cuantiosa donación y cubrirá todos los gastos de los cazadores.

Los cazadores tendrán un par de días para elegir equipo y documentarse antes de que salga el próximo barco hacia Jamaica. Ronald ya se ha encargado de comprar pasajes para todos a bordo del Ladybug, que parte desde el puerto de Londres.

Informándose

Con una tirada de Ciencias o con la visita a una biblioteca especializada, los cazadores sabrán que el megalodón es un animal extinto, que vivió hace millones de años, y que salvo por su tamaño no hay nada que indique que se diferenciara demasiado de otros tiburones. Posiblemente se alimentara de presas grandes, quizás ballenas. Los restos fósiles son abundantes, sobre todo los dientes, y todo indica que posiblemente midiera en torno a los 16 metros de largo.

Con la habilidad de Ocultismo, o la consulta en libros o con especialistas, pueden relacionar con el megalodón el avistamiento legendario de colosales peces devoradores de hombres y destructores de embarcaciones, pero en ningún caso hay evidencias de que se tratara de un tiburón gigante.

Lo que hay detrás

El megalodón de Jamaica no es, en realidad, una criatura prehistórica que haya reaparecido en el presente, sino la creación de un hechicero llamado **Theodor Brinston**, que ha aprendido a realizar metamorfosis en víctimas inocentes. Brinston estudió medicina en Londres y, durante sus estudios, dio con un viejo tratado taumatúrgico que enseñaba a transformar el cuerpo humano en animal. Su egoísmo natural le llevó a la práctica de estas artes para fines malvados y, al cabo de varios años, se vio obligado a marcharse de Inglaterra, ya que tanto la policía como algunas sociedades de lucha contra lo sobrenatural estaban cerrando cada vez más el cerco.

Viajó a Jamaica, donde comenzó a trabajar como médico en Bull Bay y se hizo construir una mansión en la costa. Practicaba sus experimentos con la gente del pueblo que caía en sus manos. Cabe decir que, para las metamorfosis, Brinston necesita elementos del animal en el que sus víctimas, o incluso él mismo, iban a transformarse. Es por ello por lo que no pudo evitar una oleada de emoción cuando en las minas de yeso de la localidad se encontraron los restos fosilizados de un megalodón.

Junto con sus criados de confianza saqueó el yacimiento y escondió los huesos en su laboratorio. Al poco empezó a trabajar, tratando de convertir a algún pobre desgraciado en tiburón gigante, pero sus intentos fracasaron uno tras otro; el animal deseado era demasiado grande. Consternado, consultó el tema por correo con otros hechiceros europeos con los que mantenía contacto, entre ellos Heike Schubert. Fue así como descubrió la existencia del grimorio de Von Weissenstein, **Magnarum Mutatonium**. El doctor lo compró a cambio de un tratado para dominar mejor la licantrópía, que Schubert no llegó a recibir.

Con el **Magnarum Mutatonium** en sus manos, Theodor Brinston consiguió dar un paso más allá en sus artes mágicas y, finalmente, transformó a una mujer del pueblo en megalodón y la soltó en el mar. Luego aguardó a disfrutar del caos. Su objetivo es crear pronto un nuevo tiburón gigante, más tarde quizás un tercero, y dejar aislada a Jamaica. Luego se presentará como cazador de monstruos, pedirá una elevadísima recompensa, y acabará con los megalodones simplemente deshaciendo los conjuros.

Si los PJ han jugado la aventura de El Monstruo de Como, sabrán de la existencia del Dr. Brinston y del grimorio de Von Weissestein. En cualquier momento, con una tirada de Ocultismo con un penalizador de -2, pueden recordar que **Arnold Von Weissestein** fue un alquimista bávaro del siglo XVII obsesionado con la transformación del ser humano en otras especies animales. Mientras que su trabajo fue desestimado como charlatanería tanto por sus contemporáneos como por los estudiosos actuales, en los círculos esotéricos es tomado en serio, y se cuenta que en sus tratados explica cómo llevar a cabo estas metamorfosis utilizando la magia y la alquimia. Con un avance, los cazadores sabrán también que su obra cumbre fue el **Magnarum Mutationum**, cuyo paradero es desconocido.

El primer enfrentamiento

Después de una travesía de diez días desde Londres, por fin se avista la costa de Jamaica desde la cubierta del **Lady-bug**. Acaba de amanecer y la línea de costa asoma en un horizonte tenue pero claro, en un día que comienza fresco pero que los cazadores saben que será extremadamente caluroso.

El Ladybug es un barco de vapor mediano, de unos 60 metros de eslora, dotado con varias velas auxiliares y que sin duda ha pasado por épocas más gloriosas. En ese momento en la cubierta hay también otros pasajeros que se apoyan en la barandilla y señalan hacia el horizonte.

De pronto se oye un fuerte golpe y el barco zozobra peligrosamente. Todo el mundo grita y se agarra como puede. Se produce el caos en el barco. Un marinero que estaba en una de las velas cae lanzando un alarido y se rompe los huesos contra cubierta. Una madre y su hijo de seis años han caído al agua.

Es el momento de preguntar a los jugadores qué van a hacer y cómo. Es preciso establecer qué cosas llevan consigo y cuáles permanecen en sus camarotes. El curso de los acontecimientos, a menos que los cazadores lo cambien, será el siguiente. Dividimos el tiempo en rondas de combate.

- **Ronda 1.** La cabeza del megalodón emergerá del agua para tragarse de un bocado a la mujer que se acaba de caer al agua.
- **Ronda 2.** Es el turno del niño. El animal desaparecerá bajo el agua dejando detrás tan solo una nube de sangre en el agua.
- **Ronda 3.** No sucede nada.
- **Ronda 4.** Se repetirá el golpe contra el casco, y será necesario hacer la tirada de Atletismo para no caer al suelo. Una pifia significa que el cazador cae al mar.
- **Ronda 5.** El megalodón emerge por babor, apoyando su peso contra el costado del barco, y tratando de volcarlo. Fracasaré y volveré al agua. Al hacerlo el barco dará un terrible bandazo (tirada de Atletismo para quien no esté sujeto), y varios marineros caerán al agua.

- **Ronda 6.** Repetirá la misma estrategia, pero esta vez con éxito. El Ladybug volcará, lanzando al agua a todo el que se encuentre en cubierta sin estar sujeto. Aquellos agarrados a algo fijo tendrán derecho a una tirada de Fuerza para no soltarse.

- **Ronda 7 y siguientes.** El monstruo devorará uno a uno a todos los que estén en el agua, comenzando por los cazadores de tipo buscador. El Ladybug, que ha quedado flotando en el agua de lado, comenzará a hundirse, proceso que durará unos cinco minutos.

Es recomendable que el DJ no proteja demasiado al megalodón en esta escena y no gaste benis. Mejor ahorrárselos para después. Cuando el escualo reciba dos heridas, huirá, sumergiéndose y alejándose del lugar a gran profundidad.

Es posible que los cazadores hayan evitado que el barco vuelque. Si es así, alejado el peligro unos marineros saldrán de la sala de máquinas gritando que el barco está haciendo aguas. El casco se agrietó con el primer golpe, y el Ladybug está comenzando a hundirse. En este caso, sin embargo, da tiempo a que la tripulación y los pasajeros, o al menos parte de ellos, se pongan a salvo en los cuatro botes de emergencia de los que dispone el barco. En el transatlántico, sin embargo, hay 150 pasajeros y 40 tripulantes, y es fácil que haya escenas de pánico, de botes atestados y otras situaciones límite que pongan a prueba a los cazadores.

Opcionalmente, el director de juego puede hacer regresar al megalodón, que tendría terriblemente fácil la destrucción de estos botes de madera, lentos y poco maniobrables, llenos hasta los topes de supervivientes.

Aunque la conclusión recomendada de la escena es el hundimiento del Ladybug, aconsejamos no encarrilar la

aventura. La suerte, los poderes místicos y otras habilidades especiales de los cazadores podrían evitar el naufragio. Si esto es así, los cazadores llegarían sin problemas a Kingston y su destino no se cruzaría, al menos de momento, con el profesor Burgess Newboy y el Sea Turtle.

Por último, otra posibilidad es que en algún momento se aviste en el horizonte al Sea Turtle. El megalodón, sintiéndose en peligro, abandonará la escena. Dependiendo de las circunstancias, el director de juego puede considerar que esta salida es preferible al hundimiento del Ladybug o a la muerte de uno o varios cazadores.

Aventuras en el Sea Turtle

El encuentro con el barco del profesor Newboy puede tener lugar poco después de que el megalodón se retire acobardado o bien tras el hundimiento del Ladybug. En este último caso, la embarcación puede aparecer poco después para rescatar a los supervivientes y, en su caso, remolcar los botes hasta Kingston. Como se explica más adelante, también es posible que los cazadores conozcan al profesor Newboy en la capital jamaicana.

El Sea Turtle y su sonar

El Sea Turtle es un pequeño barco de vapor, de 30 metros de eslora, con una vela auxiliar, y una tripulación de diez personas, todos ellos jamaicanos negros exceptuando al capitán, el señor **Walter Smith**. La embarcación ha sido alquilada por el profesor **Burgess Newboy**, que está tratando por su cuenta de cazar al megalodón, de momento sin éxito.

Newboy, aunque descendiente de esclavos, tuvo la suerte de estudiar en Londres, y gracias a su genio ahora es un respetado ingeniero que trabaja para los astilleros de Kingston. Desde hace años está trabajando en un prototipo de sonar y ahora, deseoso de reconocimiento y de ayudar a su país, ha decidido utilizarlo para encontrar y cazar a este tiburón monstruoso.

Este anacrónico aparato consta de una antena cóncava giratoria anclada al casco. En la bodega se encuentra la maquinaria eléctrica que la hace girar, así como emitir y recibir las señales sonoras en las que se basa su funcionamiento. La dinamo gira gracias a un motor de combustión que funciona con petróleo. Conforme el sonar se mueve, también lo hace una flecha en una mesa redonda. Una gran caja de radio complementa el invento: gracias a unos primitivos auriculares, con los que se escucha la señal sonora y su eco. Con esto y observando la flecha en la mesa circular, el operario puede saber en qué dirección se encuentra algo y a qué distancia.

Es todo muy básico y poco preciso, en comparación con los sonares que se inventarán más tarde, pero permite detectar embarcaciones de más de diez metros, así como criaturas marinas de este tamaño o mayor, como el megalodón, a una distancia de unos tres kilómetros.

El profesor Newboy no tendrá problema, más bien lo contrario, en explicar todo esto a los cazadores, y si estos le cuentan cuál es su propósito en la isla, les invitará encantado a unirse a él. Newboy no lo sabe, pero todos sus intentos son vanos sin un buscador a bordo. No hay mucho espacio para alojarse en el barco, los cazadores pueden dejar sus cosas en una pequeña habitación cerca de las calderas y dormir allí o en cubierta, como hacen los marineros.

Una vez aliados con Newboy, lo que parece la opción más razonable, pueden emprender la búsqueda del megalodón directamente o dirigirse a Kingston.

El Sea Turtle está equipado con dos cañones convencionales en la popa y un cañón para cazar ballenas en la proa. Newboy teme que el animal, una vez herido, escape, de ahí que cuente con un arma de este tipo, que lanza un arpón unido a un cable enrollado, lo que en teoría impediría la huida del monstruo. **Abisai** es el artillero del barco y el que mejor conoce el funcionamiento de estas armas. Un cazador que nunca haya utilizado un cañón, podrá usar su habilidad de Disparo pero con un penalizador de -2.

Características del Sea Turtle

Tamaño: 12 **Man.** 0 **VM** 35 km/h

Dureza 20 (4) Resiste 5 heridas.

Armamento:

2 Cañones de 45 mm con munición perforante. Alcance 75/150/300. Daño 4d8. PA 5. Cdf 1.

1 Cañón arponero. Alcance 12/25/50. Daño 3d10. PA 3. Cdf 1.

Si el arpón causa al menos una herida, queda clavado en el cuerpo de la presa. El megalodón no podrá utilizar su capacidad especial de Sumergirse y tampoco podrá alejarse a más de 25 pasos de la proa del barco. Sin embargo, el Sea Turtle no es tan grande ni potente como para que el animal no lo pueda arrastrar o darle tirones. Cada turno, el megalodón puede emplear una acción en dar un tirón para librarse del arpón, lo que requeriría una tirada de Fuerza a -10. Al liberarse, el arpón rasgaría la carne del animal, provocándole automáticamente una nueva herida. Cargar y preparar el cañón arponero precisa de un turno.

Rebelión a bordo

Es muy probable que los cazadores decidan unir sus fuerzas con el profesor Newboy. Esto les daría la oportunidad de encontrar con más facilidad a la bestia, pero al mismo tiempo les situará ante un nuevo problema. Y es que la tripulación del Sea Turtle está planeando rebelarse y apoderarse del sonar para poder venderlo.

El líder de la operación es Abisai, el artillero, un hombre inteligente y desalmado, con contactos en Florida con los que ya tiene apalabrada la venta del aparato. Al fin y al cabo, si el Sea Turtle no regresa a puerto todos pensarán que lo ha hundido el megalodón. Su plan es aprovechar un momento en el que el barco se halle en alta mar para asesinar a Newboy, al capitán Smith y a dos marineros demasiado honrados como para involucrarlos en el golpe: **Carlton y Eldon**.

La presencia de los cazadores es una complicación para sus planes, pero no por ello piensa abortarlos. Si le es posible actuará de noche, cuando todos duermen, y en todo caso tratará de utilizar el factor sorpresa y tomar rehenes. Se adaptará siempre a la situación, y no piensa dejar a nadie con vida.

Antes de que Abisai dé el golpe, los cazadores pueden tener señales de que algo no marcha bien, si son lo suficientemente suspicaces. Si se fijan en los marineros, espían sus conversaciones o exploran el barco a escondidas, pueden tener derecho a tiradas de Notar para descubrir pequeños grupos de marineros confabulando o susurrándose cosas en secreto, o de Psicología para tener indicios de que algo extraño se está cocinando entre la tripulación. El director de juego debería adaptarse a las circunstancias y a las acciones de los cazadores.

Kingston

A finales del siglo XIX, Kingston es ya la ciudad más poblada y ajetreada de Jamaica y su capital administrativa. Bajo el infernal calor, y entre cochambrosos edificios de estilo colonial, se hacían todo tipo de animales, alimentos y mercancías, así como gentes de toda condición social. Los blancos, realmente escasos, ocupan los más altos escalafones sociales, mientras que los negros y mestizos se ven relegados a las posiciones más humildes, y la gran mayoría de ellos viven en la pobreza.

Aunque algunos cazadores más habituados al Viejo Continente pueden verse intimidados al principio, lo cierto es que el ambiente es menos tenso y bastante más alegre que en los barrios obreros de, digamos, Londres o París. A menudo se cocina o se interpreta música en plena calle. El puerto es una mezcla de todo tipo de pieles y culturas, y está repleto de burdeles y tabernas.

El gobernador

Sir Henry Wylie Norman, su patrón y gobernador de la isla, enviará a recogerles al puerto a un grupo de soldados, liderados por un sargento, para llevarlos al palacio de gobernación, donde serán alojados. Si los cazadores llegan en los botes tras el naufragio del Ladybug, o en el mismo barco, si consiguen que el megalodón no lo hunda, los militares los estarán esperando y se harán cargo de ellos. Si arriban a Kingston en el Sea Turtle o de cualquier otra manera, tendrán que llegar hasta el gobernador por ellos mismos.

Norman es un hombre delgado y de mirada triste, con barba y cabellos blancos.

En Jamaica hay una asamblea, formada por terratenientes blancos, pero el gobernador, ahora desde la llegada

Jamaica victoriana

Jamaica es en el siglo XIX una colonia británica. El gobierno local está en 1885 en manos de una asamblea oligárquica, formada por terratenientes blancos, y un gobernador designado por Londres.

Como en otras islas del Caribe, la población local no sobrevivió a la colonización española. Al pasar a manos británicas, la isla fue repoblada con mano de obra esclava proveniente de África. Su destino fue trabajar en grandes plantaciones azucareras. A mediados del siglo XIX la esclavitud fue abolida en la isla, pero la situación de la población negra siguió siendo extremadamente dura. La mayor parte de los jamaicanos, pobremente educados, se veía trabajando en condiciones desfavorables para los amos de las plantaciones, que continuaban siendo británicos. Esto llevó a varias sublevaciones, que en el momento en el que los cazadores llegan a la isla, hace décadas que fueron sofocadas.

La sociedad jamaicana sigue siendo ostentadamente racista. Los blancos suelen ser, en la gran mayoría de los casos, grandes propietarios agrarios, funcionarios de la Corona o trabajadores especializados. Los negros y mulatos son, salvo algunas excepciones, campesinos pobres, jornaleros, pescadores, o se ganan la vida como buenamente pueden.

La fusión de cultura africana y europea es una realidad, y los cazadores serán testigos de música, cocina y rituales religiosos muy particulares. Sin embargo, en Jamaica no se practica la santería ni otras religiones de origen africano y prácticamente todos profesan el protestantismo..

de Sir Henry W. Norman, representa la máxima autoridad. En una entrevista en su estudio, mientras toman un ron jamaicano, los pondrá al corriente de la situación.

Poco ha cambiado respecto a la carta que recibió Betty Mitchell. El megalodón sigue apareciendo y destruyendo embarcaciones. Evita los barcos armados, como si intuyera que son peligrosos, y los que son demasiado voluminosos para ser volcados con su peso. No hay día que no haga una de sus apariciones. Los pescadores, sus principales víctimas, están aterrorizados y evitan alejarse mucho de la costa, pero lo peor es que el comercio de la isla se está resintiendo; cada vez es más difícil encontrar marineros o patronos de barcos lo suficientemente valientes para salir de puerto. Norman no tiene suficientes navíos de guerra a su servicio para escoltar a todas las misiones comerciales. Por mucho que pone a su marina a buscar al animal o hace que alguno de sus navíos escolte de lejos algún pesquero, este nunca aparece.

El gobernador puede poner a disposición de los cazadores todo lo que deseen, por ejemplo, uno de sus cruceros de guerra.

Recabando información

Mientras que a los jamaicanos del interior apenas les importa la presencia del megalodón, en Kingston, que se ve resentida por el menor tráfico marítimo, es un tema del que todo el mundo habla. Hay quien lo considera una criatura del demonio, otros un castigo divino por los pecados que se cometen en la isla. En el barrio portuario es fácil encontrar supervivientes, que contarán con pelos y señales sus respectivas peripecias. Todos coinciden en que se trata de un animal astuto, de ningún modo tan estúpido como los otros tiburones, y que vuelca o desfonda estratégicamente los barcos, eludiendo al mismo tiempo a las



embarcaciones problemáticas o armadas con cañones. Tampoco actúa de manera ciega contra sus presas, como haría un escualo normal, enloquecido por el olor de la sangre, sino que parece deleitarse con la carnicería, engullendo una a una a sus víctimas.

A partir de estas conversaciones pueden enterarse de que uno de los ingenieros de los astilleros de Kingston, el doctor Burgess Newboy, ha alquilado y armado un barco, el Sea Turtle, para dar caza a la bestia. Está convencido de poder encontrarla porque cuenta con uno de sus inventos, que parece ser un detector submarino. Si no se han topado con el Sea Turtle y preguntan por él, casualmente el doctor Newboy ha regresado a puerto para reaprovisionarse, después de varios días de búsqueda infructuosa.

Si preguntan en el puerto específicamente acerca de la empresa de Newboy, con una tirada de Persuadir o Psicología, pueden oír comentarios de boca de algunos estibadores y marineros que afirman que se trata de una misión condenada al desastre, pero no por el megalodón. Si insisten, un personaje que no parezca de clase alta, tras una buena interpretación y una tirada de Persuadir, puede escuchar las sospechas de que varios marineros del Sea Turtle no son trigo limpio, y que probablemente el profesor y sus valiosos inventos desaparezcan como por arte de magia.

Por último, en algún momento uno de los cazadores más letrados puede tener acceso al Kingston Times, quizás mientras desayuna, y toparse con una noticia de interés (ver recorte de periódico). Esta pista les conduciría a Bull Bay y abriría un nuevo curso de acción.

A la caza del tiburón

El megalodón ha realizado hasta la fecha, que se sepa, un total de 23 ataques, prácticamente uno cada día, a veces dos. Es posible obtener información sobre cada una de las apariciones de manos del gobernador, que guarda un archivo sobre el caso, o de forma más trabajosa, a partir de numerosas conversaciones en las tabernas de la ciudad, especialmente del puerto. Es posible situar así, tras unas horas de trabajo, cada ataque en un mapa de la isla.

Todos los puntos del mapa se sitúan a entre cinco y quince kilómetros de la costa, y si se cotejan con las fechas y horas aproximadas de los ataques, con una tirada de Astucia o de Navegar es posible darse cuenta de que el animal realiza una ruta en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la isla y que, aunque nunca la repite de forma exacta, ni tarda siempre lo mismo en completarla, hay cierta regularidad, y ya es algo con lo que empezar.

Dicho esto, hay varias maneras de dar con el megalodón.

- Si utilizan para desplazarse uno de los cruceros de la armada británica de los que dispone sir Henry Wylie Norman, el megalodón nunca se acercará al barco, y por tanto no tendrán la oportunidad de atraparlo, a no ser que utilicen la magia, alguna ventaja que se lo permita o un plan ingenioso que el director de juego juzgue que podría funcionar. En caso de fracaso, el

LOS FÓSILES ROBADOS EN BULL BAY ERAN DE TIBURÓN

El profesor de ciencias naturales Geoffrey Allan Corner, de la Academia de Ciencias de las Indias Occidentales, ha confirmado a este periódico que los restos fósiles hallados hace tres meses en la cantera de Bull Bay pertenecen a un esqualo prehistórico de gran tamaño. *“Lamentablemente no es posible hacer una clasificación más precisa”*, explicó el profesor, *“debido a que los restos propiedad de la Academia son muy escasos”*.

El descubrimiento llega en un curioso momento, con el incremento de ataques de tiburones blancos a pescadores y los rumores que hablan de la presencia de un esqualo gigante en nuestras costas. Recordemos que el yacimiento fósil de Bull Bay fue saqueado poco después de su descubrimiento, hace tres meses. La policía todavía no ha encontrado a los malhechores. Los restos del tiburón prehistórico fueron donados a la Academia por la Compañía de Canteras y Yeso de Jamaica.

barco volverá a puerto y sir Henry W. Norman les retirará su confianza y dejará de proporcionarles recursos.

- Si se embarcan por su cuenta en cualquier otro tipo de barco (se les puede ocurrir por ejemplo incorporar cañones escondidos), y solo si siguen la ruta del megalodón, pueden encontrarse con un barco pesquero que está siendo atacado por el monstruo, lo que daría lugar a una escena de acción con un doble objetivo: rescatar a las víctimas y eliminar a la bestia. Si no han descubierto que el megalodón sigue una ruta prefijada, pasarán varios días y tendrán que volver a puerto, donde descubrirán que ha habido nuevas víctimas. Si esto se

repite de nuevo, el gobernador les pedirá que dejen su empresa, que ya ha contratado a otro grupo de cazadores.

- Si trabajan con el profesor Newboy y su sonar, una vez resuelta la escena de la rebelión a bordo, tendrán la oportunidad de dar caza al megalodón. Si han descubierto que el megalodón hace una ruta concreta y la siguen, lo encontrarán sin problemas al día siguiente. Pueden seguirlo hasta situarse en su proximidad, momento en el cual el megalodón atacará, al sentirse acosado, a pesar de que es consciente de que el barco se encuentra armado. Si no saben nada sobre la ruta del escualo, tardarán tres días en dar con él, y para entonces el Dr. Brinston habrá liberado ya el segundo megalodón.

La lucha contra el megalodón

Durante el combate final, el megalodón luchará hasta la muerte, a sabiendas de que ha de eliminar a los cazadores o pe-
recer más tarde. Si la embarcación donde se encuentran se halla en movimiento, el animal será visible durante una ronda, a poca profundidad, mientras se acerca para embestirla. En este momento se podrá abrir fuego contra él, pero con un -2 debido a la poca visibilidad.

La ronda de combate siguiente el tiburón gigante lanzará un ataque contra el barco. Si tiene éxito y el daño iguala o supera la dureza, todo el que se halle en cubierta y no esté sujeto deberá tirar Atletismo para no caer. Después de dos ataques de este tipo, el megalodón intentará volcar la embarcación, iniciando la maniobra que se explica junto a las estadísticas del monstruo.

Su comportamiento puede variar según las circunstancias. Si alguien cae al

agua, se tomará la molestia de intentar devorarlo solo en el caso de que se trate de un buscador. Si se da la circunstancia de que ya no quedan buscadores en el barco, emprenderá la huida, a no ser que acabar con los cazadores sea en ese momento pan comido.

Cadáver sorpresa

Una vez muerto, el megalodón quedará flotando inerte en las ensangrentadas aguas, y acto seguido, para el asombro de todos, se transformará en el cadáver de una mujer negra de mediana edad, cubierta de extraños símbolos blancos. Al rescatar el cuerpo, uno de los jamaicanos negros que se halle presente, un marinero por ejemplo, la reconocerá como la criada de confianza de la señora Clarke, la esposa del ingeniero encargado de la mina de yeso de Bull Bay. Elizabeth Clarke siempre viene a Kingston de compras acompañada de esa mujer, que le ayuda a llevar los bultos.

Si se examinan los símbolos, con una tirada de Ocultismo es posible caer en la cuenta de que se trata de runas mágicas de la tradición taumatúrgica europea. Muchos de esos símbolos eran utilizados por los alquimistas. Con un avance, queda claro que su objetivo es la transmutación y la mujer fue sometida a un ritual mágico irreversible, y que por tanto no poseía la capacidad de cambiar de forma a voluntad.

En el cadáver llama la atención una cicatriz vertical de unos 30 centímetros que la mujer tiene en el vientre y que ha sido cosida con hilo quirúrgico. Si alguien se molesta en abrirla, en sus entrañas hallará un hueso petrificado. Con una tirada de Ciencias a -2, o sin penalizador si el cazador se informó previamente sobre los megalodones, sabrá que el fósil pertenece a uno de estos tiburones prehistóricos. Si al volver a Kingston preguntan por yacimientos fó-

siles en la zona, alguien recordará que hace unos meses encontraron los huesos de un animal gigantesco en la mina de yeso de Bull Bay, pero que fueron robados. También podría caer en sus manos el Kingston Times con la noticia de las novedades del caso, si es que no lo ha hecho ya.

Al matar al megalodón, cada uno de los cazadores que haya participado recibe un punto de convicción.

Bull Bay

Para llegar a Bull Bay hay que recorrer unos 16 kilómetros por una carretera de tierra que va siguiendo la costa hacia el este. El paisaje viene marcado por bosques tropicales, acerrifes, hermosas playas de arena blanca, plantaciones inmensas de caña de azúcar, café o tabaco y ocasionales y paupérrimas aldeas de pescadores. Si el doctor Brinston sabe de la llegada de los cazadores, enviará a sus tres engendros tiburón a que los embosquen en el camino. Las criaturas son estúpidas, pero dado que los cazadores seguramente son personas llamativas, sabrán reconocerlos si tienen una descripción básica de ellos.

Bull Bay es un pueblo costero, en la desembocadura de dos arroyos que confluyen al llegar al mar, formado por cabañas de madera y paja de aspecto pobre. Viven aquí unos trescientos jamaicanos negros, la mayor parte de ellos niños o adultos jóvenes. El único edificio que destaca es la iglesia, también de madera, regentada por el **padre Norman**. Los habitantes de Bull Bay pescan, crían gallinas y cerdos, pero sobre todo trabajan o bien en la cantera de yeso o bien en las plantaciones de los **Appleberry**, la familia terrateniente local. De hecho las plantaciones de café y caña-

mo se extienden varios kilómetros tierra adentro, rodeando la hermosa mansión colonial de la familia. La cantera de yeso a cielo abierto se encuentra unos dos kilómetros al este del pueblo y en sus inmediaciones se encuentra la mansión de **Jonathan Clarke**, el ingeniero encargado, donde vive con su familia, y las casas de madera de los capataces blancos. El médico de la zona, **Theodor Brinston**, tiene su mansión a medio kilómetro del pueblo, en la costa.

Investigando en Bull Bay

Hablando con los lugareños, y si hacen las preguntas adecuadas, los cazadores pueden descubrir algunas cosas de los notables del lugar.

- El **padre Norman** está ya viejo, pero es muy querido y mantiene unida a la comunidad, como una especie de líder oficioso. Pueden encontrarlo en la iglesia o en una casa cercana. Norman será precavido con los cazadores, pero si le entran por el lado religioso y parecen buenas personas, podría ganar confianza con ellos y hablar más de la cuenta. El sacerdote cree que hay algo maligno en la zona, porque en el pueblo desaparecen personas con más frecuencia que en otros lugares de la isla. Sin dejar rastro. Y esto ya desde hace años. Los últimos fueron **John, Thomas y Abraham**, luego **Eloise**, una de las criadas de los Clarke, y ahora **Raymon**, uno de los jardineros de los Appleberry.



- **El doctor Theodor Brinston** vive solo en su mansión con la única compañía de sus tres criados: Clark, Rosana y Denis. Es un hombre extraño, tiene una colección de animales disecados. Él mismo es taxidermista y colecciona nuevas piezas. Pero es muy querido, ya que cobra poco o nada por sus servicios cuando se trata de gente del pueblo. Ha ayudado a dar a luz a todos los niños de Bull Bay. Si los cazadores preguntan por Brinston con poco tacto o muestran demasiada curiosidad, es muy posible que alguien del pueblo avise al doctor de que hay unos tipos raros haciendo preguntas sobre él.
- **Los Appleberry** viven en una inmensa mansión colonial atendida por numerosos criados negros. La familia es liderada por la anciana pero enérgica Leonor Appleberry, famosa por su puño de hierro y por ajustar al máximo el sueldo de sus peones agrarios. En la mansión viven también dos de sus hijos: Philip y Charles, con sus familias. En Bull Bay son temidos y respetados; todavía hay viejos en el pueblo que nacieron como esclavos de la familia. Sobre Raymon, desde hace tres días nadie sabe nada de él. Lo único destacable de su persona era su afición al ron casero. Nadie notó ningún comportamiento extraño. Su mujer y tres hijos no tienen ningún indicio. Por la noche salió para recoger unas herramientas que había dejado olvidadas, pero nunca volvió.
- **Los Clarke** llevan solo tres años en el pueblo. Jonathan Clarke es ingeniero de minas contratado por la Compañía de Canteras y Yesos Jamaicana y se trasladó aquí desde Inglaterra. Es un hombre gruñón, malhumorado, que no se ha acostumbrado a la isla y su clima tropical. Su mujer Elizabeth es una dama presumida y amante del lujo y la buena vida, que por lo contrario parece agusto en Jamaica. Tienen dos hijas de ocho y diez años, Lisa y Beatriz, que

cuentan con su propia institutriz. Hace casi un mes la criada personal de la señora Clarke, **Abeeku**, desapareció sin dejar rastro. Era una mujer del pueblo, no estaba casada. Todos la recuerdan como silenciosa y tranquila. Elizabeth Clarke no notó nada raro en su comportamiento. Una noche Abeeku fue al pueblo a hablar con su hermana, pero al parecer nunca llegó.

- Hace tres meses y medio, tres jóvenes del pueblo, **John, Thomas y Abraham**, desaparecieron. Eran amigos. Fueron a Kingston a vender pescado en salazón en su carro, pero nunca volvieron. En los mercados de la capital nadie recuerda haberlos visto llegar. Los tres, además de pescar y salar pescado, trabajaban ocasionalmente en la cantera de yeso.
- Hace cuatro meses, al ampliar la cantera de yeso los obreros encontraron incrustados en la piedra **los huesos petrificados** de lo que parecía ser un gran animal prehistórico. Algunos de los testigos están seguros de que era un gran pez. El hallazgo ocasionó un gran revuelo, todos acudieron a contemplarlo. Jonathan Clarke ordenó sacar los huesos para poder continuar con los trabajos e hizo llamar a un naturalista de Kingston con el propósito de vender los fósiles. Pero cuando por fin llegó, los huesos habían sido robados la noche anterior. Quedaron sin embargo algunos de ellos que se guardó el propio Clarke.

El caso del doctor Brinston

A lo largo de los años, Brinston ha ido realizando sus experimentos mágicos con seres humanos que capturaba él mismo o, más tarde, sus criados. Esta actividad es la que ha hecho que Bull Bay sea tristemente famosa por su elevado índice de desapariciones.



Siempre elige víctimas humildes para evitar investigaciones exhaustivas. Entre su carácter cuidadoso y la buena fama que cultiva en el pueblo, el doctor Brinston lleva ya dos décadas fuera de toda sospecha.

Los criados de Brinston, **Clark y Denis**, son dos hombres fuertes y férreamente fieles a su jefe, que saben que si hace lo que se les dice y se mantienen a su lado van a salir ganando. No son del pueblo, lo que ayuda a que sus acciones no les den demasiados problemas de conciencia. Visten mucho mejor que los habitantes de Bull Bay, están sanos y bien alimentados, lo que habla públicamente de la buena persona que es el doctor. Ambos saben manejar armas y lo harán sin dudar para proteger a su jefe. Rosana, la cocinera, además de concubina del doctor, comparte todos sus secretos. Sin embargo, Brinston evita exponerla o enviarla a trabajos sucios.

Cuando Brinston obtuvo los huesos del megalodón, hizo capturar al poco a John, Thomas y Abraham para experimentar con ellos. Todo salió mal y las transformaciones fueron incompletas y sus víctimas se transformaron en engendros mitad humanos mitad tiburón. Sin embargo, en lugar de destruirlos, Brinston los guarda como recurso de emergencia en caso de que necesite unos monstruos para sembrar el terror o defenderse. La presencia de los cazadores seguramente requerirá que entren en acción.

En todo caso, lo sucedido llevó al doctor a solicitar el *Magnarum Mutationum* de Weissenburg, con el que, esta vez sí, logró transformar a la desgraciada Abee-ku en un megalodón bajo sus órdenes. Ahora espera repetir lo mismo con Raymon, a quien mantiene encerrado en el laboratorio. Si los cazadores se retrasan varios días en solucionar esta aventura, Brinston convertirá a Raymon en megalodón y lo liberará, creando un nuevo problema o haciendo crecer

el anterior. El tiempo exacto para que esto suceda debería quedar en manos del DJ y sus necesidades narrativas, pero tres días puede ser apropiado.

Brinston adaptará su estrategia y acciones a la actuación de los cazadores. El DJ debería manejarlo de la manera más conveniente, improvisar y hacerlo actuar de manera astuta. Si los cazadores participaron en la aventura de El Monstruo de Como, recordarán el nombre de Theodor y esto hará con toda seguridad que sea pronto objeto de sus pesquisas. Si el doctor se entera de que están preguntando por él, se temerá lo peor y tratará de eliminarlos sin exponerse. Puede enviar a sus engendros tiburón y, si esto falla, a sus criados. En todo caso ocultará la entrada a su laboratorio y no se dejará coger, huyendo en plena noche en su coche de caballos junto a sus grimorios y criados en dirección a Kingston si ve que el cerco se estrecha.

Si los cazadores actúan sutilmente y no tiene motivos para sospechar de ellos, será amigable e incluso es posible que los invite a su casa. Aprovechará para preguntarles por las novedades en Kingston y si se sabe algo del megalodón, intentando que no se note demasiado su interés.

La mansión Brinston

La gran casa del doctor Theodor Brinston es una típica mansión colonial caribeña de estilo británico, con una gran terraza sobre columnas. Está cerca del pueblo, tiene vistas a la playa, y se halla rodeada de un pequeño jardín lleno de flores y palmeras. Adjunto al edificio está el establo, donde se guarda el coche y los dos caballos, y cerca del conjunto, una caseta de herramientas.

El doctor vive en las habitaciones superiores, donde tiene su estudio y su consulta médica, en caso de tener que



traer a un paciente hasta aquí. Abajo se sitúa el salón, el comedor y las dependencias de los criados. Por todas partes hay animales disecados, algunos europeos, traídos desde Inglaterra, pero sobre todo especímenes locales, acumulados después de veinte años de actividad taxidermista. Si alguien muestra interés en las piezas y pasa una tirada de Ciencias descubrirá que algunos animales (una foca, un jabalí y un carnero salvaje) presentan características anatómicas extrañas. Se trata realmente de seres humanos transformados por Brinston y que después fueron sacrificados.

Se accede al sótano por unas escaleras que comienzan en el pasillo que va a la cocina. Si Brinston ha tomado precauciones, la entrada a las escaleras estará bloqueada por un armario que la oculta a primera vista. A continuación, se detalla el sótano sala por sala (ver plano adjunto).

1. **Entrada.** Una puerta cerrada con llave bloquea la entrada al sótano.
2. **Bodega.** Aquí se acumulan barriles de ron, cal, alcohol y otros productos químicos.
3. **Celdas.** Cuatro celdas con puertas de hierro cerradas con candado. En tres

de ellas se encuentran sendos engendros tiburón. En la cuarta, Raymond completamente agotado y delirante. Junto a las celdas hay cubos de agua y de pescado crudo con los que los criados de Brinston alimentan a los engendros y al prisionero.

4. **Sala ritual.** En el centro hay un potro con grilletes y junto a él una mesa en la que ya está todo preparado para iniciar el ritual taumaturgico: varios potes de pintura blanca, cuencos con hierbas y extrañas sustancias, un pincel y un diente fósil de megalodón. En un atril elevado se encuentra abierto el *Magnarum Mutationem*. Consultar este libro permite descubrir la existencia de los poderes de la taumaturgia metamórfica, aunque no aprenderlos. Si se dedica un tiempo a estudiarlo (al menos 8 horas), con una tirada de Ocultismo el lector descubrirá el sentido del frasco de sangre.
5. **Estudio.** Una estantería sostiene multitud de botes con órganos y partes deformes de cuerpos de animales, conservadas en alcohol. Varios libros de anatomía, cirugía, medicina y zoología se agolpan en una librería. Algunos de ellos son de contenido esotérico si



no directamente mágico. Se encuentran aquí de hecho los grimorios con los que Brinston aprendió hechicería de forma autodidacta en Londres. Hay una gran mesa de estudio con una lámpara de gas donde el doctor toma apuntes, escribe su diario de trabajo y va confeccionando su propio grimorio taumatúrgico dedicado al estudio de las metamorfosis.

Leyendo sus anotaciones es posible confirmar todo lo sucedido y conocer la existencia del frasco con sangre del megalodón, aunque no se especifica su utilidad. De hecho, en uno de los cajones del escritorio, envuelto en un paño, hay un bote lleno de un extraño fluido orgánico y con runas místicas pintadas en su superficie. Para hallarlo hay que buscar expresamente en el escritorio o registrar la sala y obtener éxito en una tirada de Notar. Si se examinan los símbolos, con una tirada de Ocultismo con un penalizador de -2 es posible sacar en claro que el objeto tiene como cometido el control o la destrucción de algo.

La taumaturgia metamórfica

Con el tiempo, Theodor Brinston se ha convertido en un experto en la taumaturgia metamórfica. Esta corriente parte de la alquimia y precisa de componentes especiales. Posee los siguientes poderes del trasfondo arcano Hechicería.

- **Rasgo animal (PP 2).** El hechicero ha de llevar consigo un amuleto hecho con una parte del animal que desea imitar. El poder hace que una parte del hechicero se transforme para parecerse a la de un animal concreto, adquiriendo

sus propiedades. Podría tener así orejas de lobo, y oír como tal, garras de león, pies de pato, etc.

- **Metamorfosis (PP 4).** Para usar este poder es necesario beber un trago de la sangre de un animal tratada previamente mediante procedimientos alquímicos. El hechicero se transforma así en un animal, siempre que no sea de un tamaño claramente mayor. Podría convertirse en un oso negro, pero no en un caballo o un toro. La conciencia animal y humana se mezclan, por lo que el individuo afectado, que puede ser el mismo hechicero, no actuará exactamente como la persona que era, pero será más inteligente que una bestia de su clase.
- **Gran metamorfosis (PP 6).** El usuario de este poder ha de someterse a un ritual que dura varias horas y que consiste en buena parte en cubrir su piel con las correspondientes runas mágicas. En su interior ha de alojarse una parte grande del animal en el que se desea transformar, lo que provoca la muerte del sujeto en el caso de que el hechizo falle. Es por ello por lo que los hechiceros usan este poder casi exclusivamente sobre otras personas. No hay límite al tamaño, el sujeto podría convertirse incluso en una ballena azul. Los efectos de este poder son para siempre y, como en el poder metamorfosis, la mente humana y animal se unen, por lo que la conciencia de la persona se diluye en los instintos del animal.

El hechicero puede conservar un poco de la sangre del sujeto en un frasco marcado con símbolos místicos. Poseerla le permite dar órdenes al animal creado y, si la derramara, podría deshacer el conjuro, lo que llevaría a la muerte del afectado. Para conseguir ambos efectos sería necesario realizar con éxito una tirada de Hechicería y estar familiarizado con este poder (aunque no es preciso saber lanzarlo).

Conclusión

La cacería se puede resolver siguiendo caminos distintos. Es posible derrotar primero al megalodón y buscar después a su creador o viceversa. Si aprovechan su encuentro con el Sea Turtle para dar caza al tiburón, la aventura se dirigirá de forma natural hacia Bull Bay y el doctor Brinston. Si desembarcan en Kingston y leen la noticia sobre los fósiles, seguramente sentirán la necesidad de cerrar los hilos en tierra firme antes de ir a por el megalodón.

Si matan a la bestia y derrotan a Brinston, evitando así que aparezca una nueva, los cazadores serán considerados héroes, serán recibidos por la Asamblea de Jamaica, y el gobernador dará una fiesta en su honor. Los cazadores ganan cada uno un punto de Convicción.

Personajes

Abisai (comodín)

Este antiguo artillero de la marina británica fue expulsado del ejército por insubordinación y desde entonces se gana la vida como marinero en Kingston, complementando su sueldo con todo tipo de trabajos sucios, entre ellos el robo y el asesinato. Carismático y líder nato, ha convencido a la mayor parte de la tripulación del Sea Turtle de que apoderarse del barco y vender el sonar en Estados Unidos es sin duda mejor plan que dejarse devorar por el megalodón.

Abisai tiene 35 años, es alto y fuerte, de piel negra, barbudo, de expresión burlona y luce un pendiente en el labio inferior. En su brazo derecho muestra orgulloso un tatuaje con forma de dos cañones cruzados.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Navegar d6, Notar d10, Pelear d8

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 6

Armas: Cuchillo (daño Fue+1d4), Revólver del 38 (Alcance 10/20/40, daño 2d6, Cdf 1)

Marinero rebelde

La marinería del Sea Turtle está formada por ocho hombres de entre veinte y treinta años, pobres y gastados por la vida dura en el mar. Seis de ellos están lo suficientemente hartos de los blancos en general y de los británicos en particular como para no tener demasiados remordimientos a la hora de rebelarse, rebanarle el cuello al capitán, y a quien haga falta, y salir de la miseria. Embarcaron para no perder el trabajo, a pesar del miedo al megalodón, y hay que decir que el temor al monstruo también les ha empujado a unirse al plan de Abisai.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Navegar d4, Notar d6, Pelear d8

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 6

Armas: Cuchillo (daño Fue+1d4)

Clark y Denis

Los criados del doctor Brinston son dos hombres atléticos y bien parecidos que se encargan de mantener la casa, conducir el coche de caballos, hacer recados y, cuando es preciso, hacer el trabajo sucio a la hora de raptar víctimas para los experimentos de su jefe. Visten camisa, botas, sombrero y pantalones de trabajo, lo que los distingue de la

pobreza de los peones agrarios o mineros de Bull Bay. Clark es un tipo risueño y divertido, Denis es más alto y está tuerto, por lo que normalmente lleva un parche en el ojo, y suele ser más serio. En el fondo les desagrada lo de los hombres tiburón, es excesivo incluso para ellos. Puedes usar para ambos las mismas estadísticas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 5

Armas: Cuchillo (daño Fue+1d4), Rifle

Rosana

Rosana es una mujer de 25 años, atractiva, con rastas en el pelo y que suele vestir vestidos de vivos colores con reminiscencias africanas. Desde que llegó a la casa de Brinston, hace cinco años, es su amante y está siendo introducida por él en las artes de la hechicería.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d4, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d8

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 4

Puntos de Poder: 5

Armas: Cuchillo (daño Fue+d4)

Poderes: Rasgo animal (PP 2)

Rosana es ambiciosa, leal a su maestro, y espera compartir su fortuna, y tener hijos con él, cuando todo salga bien y se convierta en el hombre más rico

de la isla. Lleva consigo un amuleto con un ojo de gato para poder ver en la penumbra gracias al poder Rasgo animal, así como otro hecho con dientes de serpiente, para poder morder e inocular un veneno mortal (potencia 1, efecto: muerte tras 2d6 asaltos si se falla la tirada de Vigor, fatigado si se pasa)

Engendros tiburón

Estos tres desgraciados tienen las piernas y las caderas de hombre y el torso y la cabeza de tiburón. En lugar de brazos disponen de dos largas aletas que agitan e intentan plegar torpemente, creyendo que son brazos. Aunque torpes, sus mandíbulas son muy peligrosas, y su voracidad no tiene límites. Aun así, algo de humano y de racional queda en sus mentes, y pueden entender cuando se les habla. Obedecen a Brinston, su creador.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10

Habilidades: Notar d6, Pelear d8

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 7

Capacidades especiales:

- **Mordisco.** Las fauces de los engendros hacen un daño de FUE+d8
- **Anfibio.** Pueden respirar bajo el agua.
- **Inestable.** Cuando sacan un 1 en el dado al tratar de emprender una acción física, caen al suelo. Levantarse les ocupa la acción del siguiente turno, quedando Distráido.

Theodor Brinston (comodín)

Médico brillante, genio de la anatomía y la zoología, alquimista, hechicero. El doctor Brinston es una persona formidable, pero al mismo tiempo un psicópa-

ta incapaz de sentir el menor asomo de conciencia por los asesinatos que comete. No es, sin embargo, ningún loco. No mata por placer, sino como parte de sus estudios, y jamás se dejaría dominar por emociones primarias. Su plan está muy calculado y cree que se encuentra muy poco expuesto. La presencia de los cazadores será toda una sorpresa para él.

Físicamente es un hombre de cincuenta y un años, el pelo plateado y bien peinado, bigote y un lunar en la mejilla. Brinston es bajito y tiene algo de sobrepeso, pero se conserva en buena forma física a pesar de todo. Suele vestir con trajes blancos y pajarita, menos cuando sale a cazar, que viste ropa mucho más cómoda.

Lleva consigo un amuleto con uñas de gato que, con el poder Rasgo animal, le permite adquirir garras felinas retráctiles (daño Fue+d4). Asimismo, suele llevar consigo un pequeño tubito de vidrio con sangre de loro, que puede utilizar para transformarse en esta ave con Metamorfosis, lo que puede usar para espiar a los cazadores o escapar de ellos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Notar d10, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 4

Puntos de Poder: 15

Armas: Cuchillo (daño Fue+d4), Revolver del 38 (Alcance 10/20/40, daño 2d6, Cdf 1)

Poderes: Rasgo animal (PP 2), Metamorfosis (PP 4), Gran metamorfosis (PP 6)

El Megalodón

En el mundo real, el megalodón fue el mayor de los tiburones que ha existido, se alimentaba de unas especies concretas de ballenas y se extinguió hace aproximadamente dos millones y medio de años. En la imaginación popular, sin embargo, hay quien sospecha que podría haber pervivido, y apunta a ciertas marcas de dientes y avistamientos como pruebas de su existencia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+9, Vigor d12

Habilidades: Atletismo d8, Notar d12, Pelear d10

Paso: 10 **Parada:** 7 **Dureza:** 21 (3)

Tamaño: 10

En el universo de Betty Mitchell, el megalodón es una criatura real, creada por el hechicero Theodor Brinston a partir de un ritual, utilizando el cuerpo de una víctima inocente, en este caso una criada negra de nombre Abeeku. Debido a su mente parcialmente humana, el animal es terriblemente astuto, a diferencia de otros escualos, y su intuición le permite identificar a los barcos armados y distinguir el material con el que están fabricados los cascos. Su único propósito, siguiendo la orden de Brinston, es asesinar al mayor número posible de seres humanos. Da vueltas día y noche a la isla de Jamaica, patrullando sus aguas siempre en la misma dirección, siguiendo una especie de instinto.

El megalodón es un tiburón azul turquesa de vientre blanco, con la cabeza más grande en relación al cuerpo que otros congéneres. Mide 20 metros de largo y su aleta dorsal es grande como un hombre de pie. Gracias a sus enormes mandíbulas podrían tragarse a tres personas de un bocado.



Capacidades especiales:

- **Tamaño enorme.** La criatura tiene un Tamaño de 10, con lo que cualquier ataque contra él tiene un bonificador de +4. Gracias a su volumen, el megalodón aguanta 5 heridas antes de quedar incapacitado.
- **Armadura.** La dura piel del megalodón le proporciona 3 puntos de armadura (ya sumada a su Dureza).
- **Volcar embarcación.** Cuando el megalodón efectúa esta maniobra no puede realizar ninguna otra acción y actúa al final del turno, independientemente de la carta que haya obtenido. El tiburón gigante se apoya contra un costado del buque con todo su peso, empujando para volcarlo. Si al hacer una tirada de Fuerza iguala o supera la Dureza de la embarcación, esta se vuelca y permanece de costado. Si el monstruo consigue un aumento, el barco queda boca abajo.
- **Mordisco.** Las fauces del megalodón hacen un daño de FUE+d12
- **Agarrar.** Al impactar contra su objetivo, si consigue un avance puede decidir mantenerlo sujeto en lugar de sumar 1d6 al daño. El turno siguiente, el megalodón impactará automáticamente, sin necesidad de tirada. Para desasirse, la víctima deberá emplear una acción en superar al megalodón en una tirada enfrentada de Fuerza.
- **Sumergirse.** El megalodón puede emplear una acción en combate para sumergirse rápidamente, con lo que quedaría fuera del campo de visión, y en la práctica fuera de alcance, de cualquiera que se halle en la superficie.
- **Instinto sobrenatural.** El monstruo es capaz de reconocer las armas que pueden hacerle daño y calcular la peligrosidad y resistencia de sus objetivos. Puede asimismo intuir qué seres humanos son buscadores, y por tanto deben ser eliminados en primer lugar.



• Aventura •

Pintado a Fuego

por Claudio Cáceres

Contexto histórico

Paraguay es un país devastado por la guerra de la Triple Alianza (contra Argentina, Brasil y Uruguay, que finalizó en 1870). Sus vencedores vecinos (Argentina y Brasil) impusieron las fronteras del país y Brasil ocupó el país hasta el 1876.

Dieciséis años más tarde del fin de la guerra, el país comienza a tener una leve recuperación económica. Su sociedad está marcada por un fuerte rol femenino, aunque persiste un gran machismo. La poligamia es habitual, ya que el país busca recuperar la gran población perdida (sobre todo de hombres).

El gobierno de Bernardino Caballero Melgarejo reorganizó las instituciones, extendió el ferrocarril y el telégrafo. También, durante su mandato, se fundaron varias localidades, decenas de escuelas y se estableció el primer tranvía en Asunción.

Empezando la hoguera

Los jugadores son contratados por Don Américo Strigwell, un terrateniente local que vive en la ciudad de Asunción del Paraguay. Es el descendiente de un

acaudalado magnate inglés que hace muchos años se asentó en la zona y logró acaparar varias hectáreas.

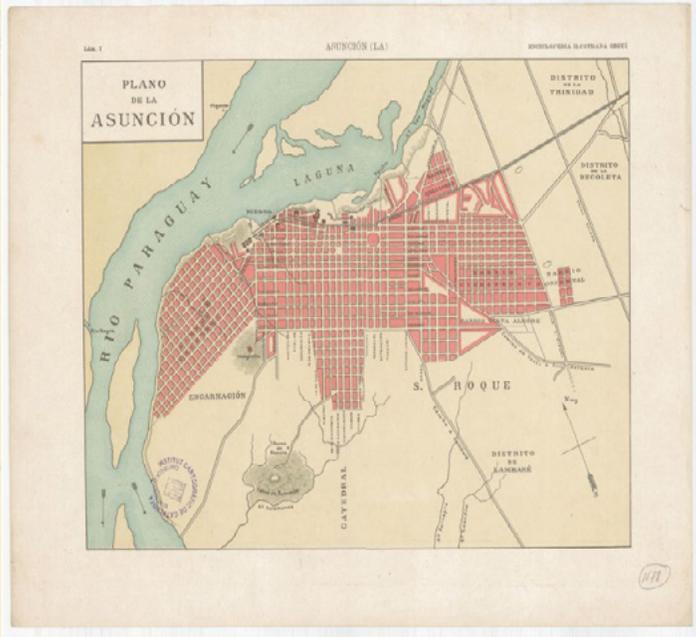
Don Strigwell informa por carta a los jugadores que se están sucediendo una serie de sospechosas muertes en la zona, todas las víctimas aparecen carbonizadas o parcialmente devoradas.

La primera víctima fue un guardia del Museo de Bellas Artes hace más de seis meses, desde entonces, el número de víctimas ha ido en aumento.

El terrateniente pide a los jugadores su ayuda. En poco tiempo llegarán personas muy importantes a la ciudad para una muestra de arte y quiere tener a la criatura muerta o controlada antes que esto suceda.

Llegando a Paraguay

El viaje en barco de los jugadores tarda unos cuarenta días aproximadamente, más otros dos días de viaje en tren hasta llegar a la ciudad de Asunción, casi al anochecer. Al llegar, son recibidos por Don Strigwell y llevados en coche hasta su residencia en la ciudad. Allí son acomodados en cuartos de su casa, que es grande pero no llega a ser un palacio. Cuenta con una sala de estar, cocina, habitación principal, comedor, patio, tres habitaciones de huéspedes, biblioteca y habitación de criados; además de baño en cada habitación y un baño en planta baja.



Luego de que se acomoden, Don Strigwell les espera para disfrutar una cena y hablar de la situación. Dejará muy claro que la criatura es la causante del desastre. Insistirá en que vayan al museo por la mañana ya que allí se realizó el primer ataque de la criatura, añadiendo que el curador, Gregorio Muñoz, les estará esperando.

Les dirá que es de suma importancia que se dé caza al Teyú-Yaguá y que se preserve la seguridad del museo ya que esperan una importante visita en unas semanas (ver La muestra “paisajes de nuestro Paraguay” en página 65). Añadirá que él mismo realizó una generosa contribución al museo para la muestra, dando en préstamo varios cuadros de su colección. Prueba de esto es la gran cantidad de “espacios vacíos” en las paredes del comedor y de la biblioteca. Si le interrogan por los cuadros, les dirá que pueden verlos en el museo.

Si los jugadores preguntan más información sobre las muertes, Don Stigwell les cuenta lo que se detalla

en “Las muertes”. De ser así, permite que los jugadores realicen una tirada de Psicología luego de que Don Stigwell les ponga al tanto. Con un éxito sabrán solo que es todo cierto, pero con un aumento descubrirán que hay algo que no está contando (ver La chispa que empezó el fuego, página 63).

Sin embargo, no lograrán que cuente lo que está escondiendo por ningún medio en este momento. Pero si vuelven a interrogar a Don Stigwell por esta omisión y luego de descubrir la información del cuadro (ver El cuadro, página xxx), sí lograrán que cuente lo sucedido al autor de la obra.

Las muertes

Los decesos han ido incrementando en frecuencia desde la primera víctima que se encontró, esto es lo que lleva a Don Stigwell a buscar ayuda con premura. El tiempo de las muertes se ordena teniendo presente la llegada de los jugadores.

La primera muerte fue la del guardia (Ramón Cabrera) del Museo de Bellas Artes, hace seis meses. El hombre se encontraba realizando su guardia cuando se enfrentó a la criatura. Logró darle dos disparos antes de perder la vida. Solo encontraron su cuerpo carbonizado, un balde de arena arrojado al suelo, restos de sangre y dos balas menos en su revolver. Nadie sabía qué le pasó y el relato del hecho será contado solo como una reconstrucción de lo que se cree que ocurrió.

La segunda víctima (Juan Duarte) apareció carbonizada hace tres meses atrás. Se trataba de un joven de clase trabajadora que estaba regresando de su jornada. La policía no pudo encontrar culpables.

La tercera víctima (Concepción Acosta) murió hace dos meses atrás. Era una mujer que se encontraba trabajando por las noches, fue encontrada muerta a medio devorar. Un policía jura que vio un gran perro en un callejón que se marchó cuando él llegó.

La cuarta víctima (Beatriz Cavayú) apareció hace un mes. Esta mujer mestiza se encontraba buscando a su hijo (Luis Cavayú) que había escapado por la noche. Esta mujer, quedó ciega al encontrarse con la criatura y se salvó por echar a correr llamando a la policía. Sin embargo, no pudo evitar la mirada de la criatura. Es su testimonio el que pone la atención en la existencia de Tejú Yaguá.

La quinta víctima (Javier Vera) muere una semana antes de la llegada de los jugadores. Se trataba de un oficial de policía que hacía guardia en la zona cercana al centro de la ciudad (si sospechan de la cercanía al Museo, la respuesta es sí). Solo encontraron el cuerpo quemado.

Por último, hay una sexta víctima (Noemí Lopez), cuya muerte sucede en la noche de la llegada de los jugadores. Se trata de una mujer que trabajaba como conductora de coches que se encuentran

transitando cerca del Museo de Bellas Artes. Su cuerpo es hallado muerto y medio devorado por la madrugada.

Las muertes se producen porque la criatura busca sus huevos, y en el primer encuentro fue herida. Esto la obligó a retirarse hasta sanar lo suficiente. Las víctimas segunda y tercera suceden cuando el Tejú Yaguá empieza a sentirse mejor. Las siguientes muertes suceden cuando el monstruo comienza a ganar fuerzas y a acercarse. Solo la aparición de agentes de policía lo aleja, temiendo que le vuelvan a herir.

Para cuando los PJs llegan, Tejú Yaguá ya se ha fortalecido y está dispuesto a todo para recuperar sus huevos.

La chispa que empezó el fuego

Hay una víctima más que solo Don Stigwell conoce (la víctima cero). Se trata de José Ignacio García, el autor del cuadro. Este vendió el cuadro a Don Stigwell cuando estaba de viaje controlando sus tierras. Luego de llevarse el cuadro, y dos semanas antes de que se produjera la primera víctima del anterior listado, Don Stigwell se entera de la muerte de José Ignacio García.

El Tejú Yaguá mató a José Ignacio García dos días después de que Don Stigwell le comprara el cuadro. Encontraron su cuerpo carbonizado y a medio comer en su casa (que también ardió).

Todos creen que fue un descuido o el ataque de un animal salvaje. Pero Don Stigwell teme lo peor al escuchar la historia de la superviviente, Beatriz Cavayú, pues ella jura que el Tejú Yaguá es quien está rondando.

Este hecho lleva a que Don Stigwell se ponga en contacto con los jugadores.

Revisando los cuerpos de las víctimas

Si los jugadores quieren revisar los cuerpos de las víctimas, será un poco tarde para la mayoría. Los restos de las víctimas primera a tercera y de la quinta ya se encuentran enterradas en el cementerio. Aunque los jugadores podrían desenterrar sus restos, estos no arrojan nada nuevo. Además, sería muy difícil que las autoridades o Don Stigwell apruebe este tipo de procedimiento.

Sin embargo, la sexta víctima sí puede ser analizada por los jugadores. Consulta Una nueva víctima, a continuación, para ver más información.

Una nueva víctima

La criatura atacará la noche en que llegan los jugadores. Si estos deciden patrullar la ciudad, recompénsalos permitiendo que escuchen un grito de ayuda de la víctima (ver Las muertes, página 62) y que su reacción determine si esta llega a morir o no.

Si interrumpen el ataque, el Tejú Yaguá solo dejará ciega a la mujer (Noemí Lopez) y huirá ante cualquier agresión de los jugadores. Esto dará oportunidad a los jugadores para interrogar a la víctima que solo dirá que estaba realizando un recorrido por la zona antes de ir a su casa, cuando un perro enorme se acercó por una esquina. Que lo último que recuerda es que tenía siete cabezas y que una de ellas, que era de un jaguar, tenía un brillo en sus ojos; esto fue lo último que vio antes de quedar ciega.

Si los jugadores no hacen patrullaje, se enteran del suceso por la mañana. Cualquier información en la escena o fuera de ella, solo lleva a saber que la víctima es una mujer que trabajaba como conductora de un coche. Su cuer-

po es hallado muerto y devorado por la mañana. Si, de algún modo, logran inspeccionar el cadáver, este presenta mordidas de perros y felinos muy grandes y sus ojos están lechosos (por la ceguera). Esta información pueden obtenerla con una habilidad apropiada de medicina o con Notar a -4.

Si los jugadores buscan dar caza al Teyú Yaguá en los siguientes días, pueden patrullar la ciudad o el museo. Dirígete a Dando caza al Teyú Yaguá, en la página 67 para más información al respecto.

Interrogando a Beatriz Cavayú

Beatriz vive en una casa humilde en la zona más baja de la ciudad. No es difícil localizar su vivienda, cualquier autoridad o vecino de la zona puede guiar a los jugadores hasta ella. Al llegar, son atendidos por un pequeño de once años (Luis Cavayú) que les pregunta quienes son. Por detrás, y desde dentro de la casa, se oye una voz de una mujer (hablando en guaraní) que pide al niño que le diga quién toca a la puerta.

Si no se han presentado para entonces, el niño traduce diciendo que su madre quiere saber quién anda ahí y qué quiere. Una vez hechas las presentaciones, la mujer le indica que permita el paso.

Luis guía a los jugadores a una habitación contigua en la que se encuentra su madre, Beatriz. Está acostada en una cama, pero se incorpora hasta quedar sentada y acompaña a los jugadores hasta la sala ayudada por su hijo. Una vez en la sala escucha lo que los jugadores puedan preguntarle.

Ella dirá con sus palabras (y a veces usando algunas en guaraní que su hijo traducirá) que lo que vio era el Tejú Yaguá. No hay forma de que crea lo contrario. Describirá a la criatura con una clari-

dad impresionante (ver descripción de la criatura en página 67). Tenía siete cabezas, algunas como de un jaguar y otras como de una especie de perro. Aclara que jamás podrá olvidarla, ya que es lo último que vio.

Recuerda que estaba buscando a Luis cuando, al doblar una esquina hacia la calle principal, se topó con la criatura. Narrará como echó a correr volviendo la vista hacia atrás. Su trayecto fue corto y, cuando pidió ayuda a la policía, volvió la vista una vez más. Fue entonces cuando los ojos de la criatura brillaron y todo se volvió oscuro para ella. Sintió que tropezaba con algo y luego oyó unos gritos.

Si preguntan por el oficial que le salvó, dirá que se llama Antonio Villalba. En caso de querer interrogarlo, podrán hacerlo sin problemas. Pero el oficial Villalba no llegó a ver mucho. El grito de la mujer le puso en alerta y, sabiendo que había algo suelto, sacó su arma y corrió para encontrarla en el suelo. Recuerda una silueta de algo como un perro grande y disparó antes de poder ver claramente. El solo ruido del disparo logró ahuyentar a lo que sea que haya sido eso.

El Museo de Bellas Artes

Nota Histórica: el Museo Nacional de Bellas Artes de la ciudad de Asunción, fue inaugurado en 1909. Nuestra versión de este museo, que no reviste el carácter de “nacional”, se distancia un poco de la historia y no pretende tener una exactitud con ella en este sentido. Esta versión, en el mundo de Betty, será el museo que (años más tarde) se nacionalizará y seguro trasladará sus instalaciones, pero esa será una historia diferente.

Este museo, que se encuentra en la zona del centro de la ciudad, a cuatrocientos

metros de la última calle que corre en paralelo al río Paraguay. Es una gran casa donada por Don Stigwell al gobierno de Paraguay (hay quien dice que esta donación le eximió del servicio militar).

El lugar cuenta con una amplia galería (remodelada tras derribar algunas paredes interiores) que sirve de zona de exhibición y un patio interno con un aljibe con bancos donde los visitantes pueden descansar si gustan. El resto de habitaciones son usadas para oficinas de administración, despacho del curador y depósitos varios.

La muestra “paisajes de nuestro Paraguay”

Esta muestra está prevista para iniciar dentro de un mes tras la llegada de los personajes. Hay mucha presión en ella, ya que se espera la visita de los presidentes de Paraguay, Argentina y Uruguay, así como la visita del emperador de Brasil. Son las visitas internacionales las que ponen mayor presión, debido al delicado equilibrio aún reinante tras la guerra de la Triple Alianza.

La muestra está conformada por obras donadas o dadas en préstamo por varios magnates y coleccionistas de todo el país (entre ellos Don Strigwell). Los últimos hechos ocurridos, sobre todo los referentes a la muerte del guardia del museo y el posible “incendio” que se evitó, ponen en duda la continuidad de la exhibición debido a la preocupación de los mecenas respecto a la capacidad del museo (y del curador) de preservar las obras.

Si los jugadores recorren la muestra (que aún no abre al público) podrán ver varios cuadros de paisajes de todo el territorio. Cerros llenos de vegetación agreste, lagos, paisajes de ríos, etc.; el verde de la naturaleza, el azul de los cielos y el variopinto tono de los ríos desbordan en cada obra de arte.

Sin embargo, un cuadro sobresale de todos los demás. Se trata de un cuadro sin nombre que muestra un gran incendio forestal. El cuadro está en préstamo y pertenece a Don Strigwell y su inspección revela información importante.

El cuadro

El cuadro representa un gran bosque en llamas. El incendio está descontrolado y amenaza con devorarlo todo. Los trazos y los colores son sumamente vívidos y la obra entra en gran contraste con el resto de la exhibición que muestra paisajes de naturaleza viva.

José Ignacio García (el autor), se adentró al fondo del bosque cerca del Cerro Yaguarón y allí encontró la morada del Tejú Yaguá. Tomó unas extrañas rocas y al salir de allí fue descubierto. La criatura trató de evitar que se lleve las rocas (que en realidad son sus huevos), pero este huyó.

Al llegar a su casa, conmocionado por lo sucedido, decidió pintar el cuadro y usar las rocas para adornar el marco. Cuando Don Strigwell se encontraba por la zona del cerro de Yaguarón, el autor le ofreció el cuadro, conociendo la pasión por el arte del terrateniente, quien se lo llevó en el acto.

Los jugadores pueden inspeccionar el cuadro con Notar a -2 o con Investigación (sin modificadores). Ten presente cómo inspeccionan el cuadro a fin de otorgar algún bono de +1 o incluso +2. Revela la siguiente información según los niveles de éxito obtenidos:

- **Inspección con éxito:** solo alguien que haya estado en el lugar podría retratar tan vívidamente la escena. Al fondo, saliendo de una cueva puede verse la silueta de una criatura extraña, parece un gran perro o lagarto con siete cuellos largos y siete cabezas.

- **Inspección con 1 aumento:** el marco tiene cuatro piedras negras y rugosas. Una tirada de Conocimientos Generales revela que es piedra volcánica (impropia de la zona). Un aumento en esta tirada (o una tirada de Notar si alguien indica que las toca) indica que tiene cierto calor.

- **Inspección con 2 aumentos:** la madera del marco es igual a la madera carbonizada del bosque y también pueden verse las piedras del marco en el bosque, estas se encuentran a los pies de la criatura, en algo que parece ser un nido.

Las sospechas del curador

Gregorio Muñoz, el curador del museo, no cree en todas las supercherías de que un monstruo (o incluso el Teyú Yaguá) sea el culpable. Cree que las muertes no están relacionadas. Que el guardia disparó nervioso cuando un par de delincuentes entraron a robar o vandalizar el museo (de allí el intento de incendio que el guardia trató de apagar).

Sin embargo, apoya la existencia de la criatura en público. Esto lo hace solo porque entiende que achacar la culpa a una criatura inexistente es mejor que aceptar que hay vándalos queriendo causar daño al museo. Y es mejor que aceptar que la seguridad del museo es deficiente. Si los mecenas del museo llegan a pensar que no es un lugar seguro, retirarán todas sus obras de la muestra.

Si es interrogado, una tirada de Psicología (o Notar a -2) dejarán en evidencia que el hombre esconde algo. Si se tiene un aumento al usar Psicología (o dos en caso de usar Notar), será evidente que Muñoz no cree en la existencia de la criatura y puede ser presionado para contar su (errónea) versión de los hechos (tal y como se detalla más arriba).

Dando caza al Teyú Yaguá

Los jugadores pueden decidir tratar de cazar a la criatura realizando guardias por la ciudad. Debería quedarles claro, si preguntaron a Don Stritwell, que la criatura ataca solo de noche. Si no advierten este dato, permite que hagan una tirada de Investigación a +2 o de Notar para tenerlo presente.

El Teyú Yaguá realizará un ataque nocturno al museo las próximas dos noches tras la llegada de los jugadores (sin contar al ataque a la sexta víctima). Es posible que los jugadores lo detengan en el primer ataque o en el segundo si fallan. Todo dependerá del accionar de los jugadores y de lo pronto que desees que termine la partida.

Si los jugadores patrullan por las calles, permite que te digan sus acciones para patrullar. Con esta base decide si se cruzan con la criatura o no, según si patrullan en los lindes de la ciudad, en el centro o en el museo. En el primer caso solo la encuentran con una tirada de Notar -4, en el segundo con una tirada de Notar -2 y, en el último, de forma automática. Esta tirada solo procede si cuentan con un buscador. De lo contrario, encontrarán la víctima al día siguiente.

Si no pueden encontrarse con la criatura en su primer ataque nocturno, se enteran que atacó el museo y que hirió un guardia (Antonio Galeano) que abrió fuego, haciendo huir a la criatura. El guardia quedó ciego en el combate y la criatura huyó cuando llegaron refuerzos. Esto lo pueden confirmar tanto la víctima, como sus dos compañeros que acudieron en ayuda (César Ferreira y Liz Giménez). Todos describen a la criatura como un gran perro con siete largos cuellos y siete cabezas de jaguares o perros.

El segundo y último ataque al museo será el definitivo. El Teyú Yaguá arremeterá con todo y se llevará los huevos (destruyendo el cuadro en el proceso), matando a los dos guardias que hay en el museo. Si los jugadores deciden patrullar el museo esta noche, lo encontrarán.

Nuevamente, solo si cuentan con un buscador podrán verle antes de que ataque, de lo contrario, la criatura arremeterá contra ellos (o los guardias si es que no están presente los jugadores). Tratará de matarlos, entrar a por los huevos y darse a la fuga.

Vencer al Teyú Yaguá

Esta historia podría resolverse de dos formas evidentes. La primera es simplemente eliminar a la criatura. El Teyú Yaguá es un enemigo duro, pero no imposible de matar. La segunda consiste en darle sus huevos. Si alguno entiende que las rocas del marco del cuadro podrían ser algo más que roca, y se las entrega, el Teyú Yaguá huirá con sus huevos para no regresar más.

Sin importar como resuelva el problema, Don Stritwell y el resto de los habitantes de Asunción estarán agradecidos por los servicios prestados.

El Teyú Yaguá (Teju Jagua en guaraní) (comodín)

Tau es un espíritu maligno de la cultura guaraní. Según la leyenda, Tau se enamoró de una doncella llamada Keraná. Tau logra enamorar a Keraná, pero su tribu les lanza una terrible maldición cuando descubren la relación y la desaparición de la doncella.

Producto de esta maldición nacen siete hijos de aspectos monstruosos, siendo el primero de ellos el Teyú Yaguá. Este ser es descrito como un lagarto



o perro enorme con siete cabezas de caninos o de jaguares. Se le atribuyen las capacidades de poder lanzar llamas y de quitar la vista a quienes le vean.

Aunque su aspecto es el más horroroso de los siete hermanos, el dios Tupä (el dios supremo de la cultura guaraní) aniquila su ferocidad y le convierte en un ser dócil e inofensivo. Aunque sigue siendo temido por su aspecto y su mirada fulgurante.

Según los mitos, el Teyú Yaguá emite un rugido ensordecedor en las noches de tormenta, haciendo que se desmoronen rocas del cerro Yaguarón (lugar en el que habita). Durante el día es el guardián del bosque circundante, en el que se cree que existe un manantial mágico por el cual fluye la miel.

Antaño arrastraba a sus víctimas hasta su cueva en el cerro Yagua-

rón. Pero cuando Tupä lo hechizó, hizo de él un ser herbívoro. A partir de entonces, solo se alimentaría con miel y con las frutas que su hermano Jasy Jatere le proporcionaba.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d10, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d8

Paso: 8 **Parada:** 7 **Dureza:** 8 (7)

Su piel es dura y dorada (+1 a Dureza). Hay quienes creen que es el protector de los recursos naturales del Paraguay, y que el dorado de su piel lo obtuvo al revolcarse entre el oro y piedras preciosas de Itapé.



Capacidades especiales:

- **Arma de aliento.** Puede lanzar una llamarada de 10 pasos de alcance que puede impactar a varios blancos a la vez, si se encuentran juntos. Las llamaradas se lanzan de forma automática, aunque para ello el Teyú Yaguá debería invertir todo su turno. Sin embargo, el ataque puede Evadirse. Caso contrario, el ataque causa d10+d6 de daño.
- **Mirada cegadora.** La mirada de las cabezas de Jaguar del Teyú Yaguá pueden cegar al enemigo. La víctima puede realizar una tirada de Astucia para apartar la mirada a tiempo. Si tiene éxito quedará cegada por 5 minutos (o 1 con un aumento). Si falla, quedará ciega de por vida. Una criatura ciega aplica los efectos de la desventaja Ciego (mayor). Si queda ciega de por vida, a discreción del director, podría haber una cura o desaparecer el efecto al matar a la criatura.
- **Múltiples cabezas.** El Teyú Yaguá posee varias cabezas y por tanto mentes adicionales, coordinadas entre sí, pero independientes. Cada cabeza hace sus propias tiradas de Notar, de Espíritu y de cualquier otro rasgo que, según el director de juego, tenga lógica en la situación dada.
- **Múltiples ataques.** El Teyú Yaguá puede atacar con todas sus cabezas. Esto consume todo su turno. Puede atacar con todas sus cabezas a una sola criatura sumando +4 al ataque y al daño; dividir sus cabezas para atacar a dos o tres criaturas ganando +2 al ataque y al daño o dividir sus cabezas para atacar de cuatro a siete criaturas sin sumar ningún bono. En todos los casos sufre -2 a su defensa cuando usa este ataque.

PNJs y Nombres destacados

Don Américo Strigwell (terrateniente) y Doña Leticia de Strigwell (esposa).

José Ignacio García (artista que pintó el cuadro – muerto – primera víctima).

Gregorio Muñoz (curador del Museo de Bellas Artes).

Beatriz Cavayú (víctima que salva su vida).

Bernardino Caballero Melgarejo (presidente de Paraguay, reelecto en 1882 y con mandato hasta el 25 de noviembre de 1886).

Alejo Julio Argentino Roca (presidente de Argentina, desde 1880 hasta 12 de octubre de 1886).

Pedro II de Brasil (segundo y último emperador de Brasil, reinó desde 1831 hasta 1889).

Localizaciones importantes:

Paraguay (País) – Ciudad de Asunción (Capital de Paraguay)

Cerro Yaguarón (lugar en que se pintó el cuadro – los jugadores no irán hasta ahí)

Museo de Bellas Artes

Casa de Don Strigwell

Casa de Beatriz Cavayú

Muerte en Tarascón

por José Martínez

La Tarasca es una aventura para Betty 'the Slayer' Mitchell donde nuestros cazadores se habrán de enfrentarse al peso de la mitología local y desentrañar el misterio de la terrible bestia que asola la Provenza francesa. Sin embargo, cuando los investigadores lleguen a Tarascón se darán cuenta de que las cosas no son tan evidentes como intentan hacerles ver.

La Tarasca es una aventura que mezcla el folclore y leyendas propias de la ciudad de Tarascón con el personaje literario y satírico de Tartarín de Tarascón, creado por Alphonse Daudet. La historia supone que podría haber pasado a su vuelta de Algeria, si en el mundo de Tartarín existiesen los monstruos y la magia. La aventura, además de contraponer estos dos mundos, expondrá el enfrentamiento entre dos visiones del mundo, la religiosa/mágica y la racional/científica.

Qué ha pasado

Como se cuenta en la novela Tartarín de Tarascón, este singular personaje viajó hasta África con el propósito de cazar un león y finalmente lo consiguió, aunque se trataba de un animal enfermo que usaban unos mendigos para un espectáculo callejero. Durante sus correrías, conoció a una mujer, Baïa, con la que mantuvo un breve romance y a la que abandonó.

Cuando Tartarín volvió de Algeria a su Tarascón natal, rompiendo su relación con Baïa y burlándose de su religión

y cultura, esta se enfadó. Días después, Baïa consiguió hacerse con un grimorio que le permite invocar a un león demoníaco utilizando arena del desierto siempre que sea viernes, el día sagrado musulmán. De esta forma, Baïa decidió cruzar el Mediterráneo en busca de venganza. Como es aún una bruja inexperta, a pesar de haber sido capaz de invocar al león en tres ocasiones, todavía no ha conseguido su objetivo: matar a Tartarín. Y en cada ocasión ha habido víctimas indeseadas. Baïa trabaja como cocinera y se aloja en unos viñedos cercanos, aprovechando que es época de vendimia, esperando su oportunidad.

Prólogo opcional

Antes de empezar propiamente la aventura, si el DJ así lo quiere, los jugadores pueden participar en una escena en la que no participarán sus cazadores.

Para ello, los jugadores pueden crear unos personajes rápidamente, simplemente un nombre y un arquetipo, que por algún motivo estarían en una taberna un viernes por la noche. La escena ocurre en una taberna situada en la periferia de Tarascón, pero todavía en el interior de los muros que protegen a la ciudad.

Después de la presentación inicial de estos personajes y su interacción con el tabernero, los personajes notarán otra mesa en la taberna ocupada por cinco personas que se encuentran bebiendo y contando apenados historias sobre alguien. Si los personajes son del pueblo,

reconocerán que son todos lugareños y hay entre ellos varias personalidades del pueblo: el farmacéutico, el juez... Si los jugadores se interesan sobre ellos, directamente o a través del tabernero, les contará que son gente del pueblo que forma parte de un grupo de caza y parece que se han reunido después del entierro de un camarada caído la semana anterior. El viernes anterior fueron de caza como acostumbran hacer y el pobre se quedó más tarde que ellos en el bosque, y no fue hasta el sábado que se encontró su cadáver destrozado y devorado por alguna fiera salvaje. ¿Qué fiera? Ahí hay debate. Hay quien supone que puede haber sido un jabalí y después algunos perros salvajes pueden haber devorado el cadáver. Otros apuestan por un oso. Tarascón, está lejos de los Alpes, pero puede que algún oso haya bajado y rondado hasta aquí. Mientras que un tipo bajito, con barba y regordete, afirma que son las marcas de un león. A lo que alguien le responderá que él siempre ve leones en todas partes.

Sea como sea, con conversación o sin ella, el grupo después de un momento se levantará y todos se marcharán para sus casas, dejando a los personajes con el tabernero y algún otro bebedor empedernido. Poco después podrán percatarse de un ruido en la parte de atrás de la taberna, en la trastienda y cocina. Y la escena acabará con un fundido en negro.

Introducción

Al cuartel general de Betty Michel ha llegado una carta del subprefecto de la Tercera República Francesa, Alfonso Daudet, de Bouches-du-Rhone, con la petición de enviar un equipo a Tarascón. El subprefecto pide ayuda a Betty, ya que no ha obtenido ayuda de sus superiores y un extranjero, conocido de Betty, que habita en Arles le ha hablado de ella

y su fundación. El subprefecto no quiere dar muchos detalles por carta por la naturaleza del problema que le atañe, pero en un pueblo de su jurisdicción, han aparecido varios cadáveres con muestras de haber sido atacados y parcialmente devorados por alguna bestia de gran tamaño. Podría sospecharse de alguna bestia salvaje, ya que el primer muerto se encontró en el bosque después de una partida de caza, pero su último ataque ocurrió en una taberna dentro de los muros de la ciudad, matando a todos los parroquianos presentes. Además, parece que la bestia actúa tan solo los viernes. Hay quien habla de la Tarasca, el monstruo mítico que da nombre al pueblo. El subprefecto les pide que acudan lo más rápidamente posible, antes del próximo viernes, a la ciudad de Tarascón.

Betty les organizará el viaje: tren, barco para cruzar el canal y más trenes en Francia, mientras ellos visitan a Ronald para recoger equipo, buscan información o se preparan el equipaje. Los viajeros partirán al inicio de la tarde.

Investigación previa

Dependiendo como enfoquen sus investigaciones los cazadores de monstruos, estos podrían ser unos ejemplos de lo que podrían encontrar. Es mejor si el resultado de estas tiradas de Investigación son ocultos para los jugadores.

Éxito: Los investigadores pueden relacionar Tarascón con las fiestas del Corpus y con la Tarasca, un monstruo devorahombres que forma parte de la festividad católica.

Tarascón tiene un importante patrimonio histórico y cultural. Destacan el castillo del rey René, la capilla de San Gabriel, el ayuntamiento de estilo barroco y la colegiata de Santa Marta donde descansan las reliquias de la santa. La población se sitúa a las orillas

Tarascón

del Ródano y vive principalmente de la agricultura. Es una comunidad agrícola, aunque muy bien comunicada. Tiene un puerto fluvial, es un cruce de caminos y un nudo ferroviario. Se cruzan las líneas Niza-Burdeos y Marsella-Paris.

Fracaso: Antiguamente a la región se le conocía como Nerluc, algo así como El lugar oscuro, a orillas del Ródano. ¿Alguna fuerza maléfica se aloja en sus tierras?

Antes de la romanización de la zona había una importante comunidad druídica gala en la zona. ¿Puede que hayan sobrevivido ocultos todo este tiempo?

Llegada a Tarascón

Durante el viaje si los jugadores así lo desean, pueden utilizar las reglas de Interludio (pág. 169) del Manual de Savage Aventura, para conocerse un poco mejor y obtener algún beni. También puede describirse el pasaje por el canal de la Mancha, o su paso por Paris donde podrán observar la construcción de una curiosa torre, hecha en metal, por parte del ingeniero Eiffel.

Después de unos días, los cazadores de monstruos llegan en tren a Tarascón el miércoles por la noche, donde los recoge en un carruaje el comandante retirado Jean Paul Brauida. Es una noche de tormenta, y el comandante pedirá que disculpen al subprefecto, que no vive en la ciudad y le ha pedido a él que se encargue de darles alojamiento y ayudarles si necesitan algo. El comandante es un hombre del ejército de unos sesenta años, con el pelo cano y un gran bigote que le cae por ambas comisuras de la boca.

El comandante Brauida, intentará ser afable y servicial, dentro de lo que crea que es razonable. Si le preguntan por los incidentes, dirá que era amigo del primer finado y que estuvo de caza

Tarascón se define por estar situado en la orilla derecha del Ródano, frente a la ciudad de Beaucaire a la que está unida por un puente metálico de reciente construcción (1887), y tan sólo a 16 kilómetros de Arles. Es una ciudad rural, de 10.000 habitantes, cuya actividad sigue basándose esencialmente en la agricultura. Algunas industrias se han desarrollado bien durante la segunda mitad del siglo XIX, especialmente en el sector textil, y por su condición de nudo de comunicaciones, tanto ferroviarias como el río (navegable) y por carretera la importación/exportación de productos está cobrando una mayor importancia.

Sin embargo, Tarascón sigue sacando su riqueza de su tierra, la cual ha ido ampliando gracias a la recuperación de nuevas zonas, despejando o drenando las áreas pantanosas. La continuación de las obras de regadío (finalización del canal de Alpillles) permitió aprovechar mejor estas tierras, que producían sobre todo trigo y uva de gran calidad.

Tarascón es una ciudad amurallada y su desarrollo urbano fuera de las murallas es muy limitado, siendo principalmente urbanizaciones agrícolas, en forma de granjas y masías. Como se ha comentado anteriormente, Tarascón posee un gran patrimonio cultural e histórico, el castillo del rey René (actualmente parte de él utilizado como cárcel), la iglesia Santa-Marta, la iglesia de Saint-Jacques, el hospital, etc.



con él el viernes en que murió. También estuvo en la taberna esa misma noche, aunque no vio nada sospechoso. Su opinión es que debe tratarse de un oso, o una jauría de perros salvajes, y no entiende que el subprefecto les haya hecho venir desde tan lejos. El comandante no cree en monstruos, y si le preguntan por esa posibilidad, o por la Tarasca, el comandante mirará el escudo de armas de la ciudad en la estación (véase la imagen) y contestará que teme que el subprefecto se haya dejado llevar por la superstición y la historia de la ciudad. Una lástima que la gente en el poder tenga aún esa visión del mundo.

Después de esto los acompañara al castillo del rey René, donde los hospedarán en la parte moderna del castillo, de una sola planta, ya que el cuerpo principal del edificio de tres plantas se utiliza como cárcel. A partir de aquí, los personajes son libres para obrar como quieran, aunque planteamos posibles escenas y personajes con los que pueden interactuar.

El club de cazadores

La primera víctima, uno de los hermanos García-Camus, pertenecía al club de cazadores local, y posteriormente se vio a sus integrantes en la taberna donde tuvo lugar el segundo ataque, por lo que puede que los personajes quieran hablar con ellos. Este grupo se compone de Tartarín, el armero, el farmacéutico, el juez y el mismo comandante Bravida, entre otras personas. Llamarles cazadores es probablemente demasiado, ya que la caza es la excusa que tienen para juntarse, dar una vuelta por el bosque y darse una buena comilona bien regada por el vino. Tienen por costumbre que no se puede volver a Tarascón sin ninguna pieza, por lo que antes de entrar, si no se ha conseguido ningún conejo o perdiz, el desafortunado cazador ha de darle un tiro a su gorra de caza. De estos, Tartarín es el que tienen más agujeros en ella, siendo considerado el “mayor” de los cazadores.

Tartarín

Tartarín, es un hombre de entre cuarenta y cuarenta y cinco años, bajo, gordo, fornido, pelirrojo, en mangas de camisa, con pantalones de franela, una fuerte barba corta y ojos ardientes. Tiene tendencia a dejarse llevar por su imaginación y sus ganas de aventuras, lo cual ya le ha hecho embarcarse hacia tierras lejanas, donde además de sus “conquistas” amorosas consiguió dar caza a un león, cuya piel se expone en el ayuntamiento. En realidad, Tartarín es un patán que continúa vivo gracias a su suerte. El león al que dio caza era un viejo ejemplar que se encontraba atado, aunque nadie en el pueblo sabe eso. Baïa, su conquista amorosa, estuvo engañándolo durante meses, haciendo como que no entendía el francés. Como venganza, él se burló tanto de ella como de su religión y cultura. Es probable encontrarse-lo por el pueblo, ya que llama bastante la atención. Suele ir acompañado por su camello, que le siguió a su vuelta de Algeria, con su gorra de caza agujerada o con un sombrero fez (sombrero turco que se llevó a Algeria, aunque nadie lo llevaba allí). Si por alguna razón lo acompañan hasta su casa, encontrarán que en su jardín crecen todo tipo de plantas exóticas: chumberas, cocoteros, árboles de caucho, árboles de calabaza, algodón, mangos, plátanos, palmeras, incluso un pequeño baobab.

Tartarín, ávido de aventuras, no dudará en acompañar a los personajes si estos se lo piden, e incluso los acompañará hasta el bosque para enseñarles donde tuvo lugar el desgraciado incidente.

El farmacéutico Bézuquet

Rémy Bézuquet es el farmacéutico de Tarascón. Es un hombre de unos cincuenta años, de constitución delgada y con una prominente calva en la cabeza. A pesar de su formación científica,

Vincent es una persona muy católica y le aterra que de verdad la Tarasca ande suelta, por lo que recurre bastante al cura Bastard (ver más adelante). Lleva una cinta de color llamativo alrededor del cuello, si los personajes les pregunta este les dirá que se trata de un amuleto, unas cintas de colores que han estado junto a las reliquias de Santa Marta. Puede que incluso les regale alguna (aunque estas no tienen ningún efecto a nivel de juego).

El juez Ladevèze

Christian Ladevèze, presidente del tribunal de justicia de Tarascón, es un hombre de sesenta años, con sobrepeso y gafas, pero muy inteligente y activo. Está determinado a encontrar al culpable de estos ataques y llevarlo antes la justicia. Sin embargo, el subprefecto no le ha informado de la llamada a los cazadores de monstruos.

Christian Ladevèze no es creyente y actúa para que el estado sea laico. Cualquier enfoque sobrenatural no funcionará con él, pero si los jugadores sacan a colación la Tarasca y la leyenda áurea, el juez lo despachará como una clara alegoría. ¿Cómo puede saber un cronista del siglo XII lo que pasó hacía más de mil años? Para Christian está claro que la Tarasca es una representación del río Ródano y como se amansó, como se evitaron inundaciones y se desecaron tierras, gracias al uso de la tecnología, en este caso representada por la cinta textil que llevaba Santa Marta.

Si los personajes llegan hasta él después de haber visitado la cárcel y haber visto al supuesto asesino, el juez se mostrará inflexible respecto a que ha de hacerse justicia, sin escuchar las peticiones de los jugadores. Con buenos argumentos, podría ser convencido con una tirada de Persuadir a -2.

El armero Costecalde

Eugène Costecalde es el armero de Tarascón, un hombre de treinta y pico años, recio y robusto. Es un tipo pragmático, y si no fuese por la pérdida de su amigo, estaría encantado de la situación, ya que estos días está vendiendo más que de costumbre. Si los personajes quieren comprarle algún arma, la tienda de Costalde está bien guarnecida, tiene cuchillos y armas de caza, aunque acostumbrado a las peticiones de Tartarín, entre otros, tiene también sables e incluso un rifle para elefantes.

Otros personajes

Hermano de la víctima: Gerard Garcia-Camus es un hombre de negocios que se dedica a la importación y exportación de mercancías, sobre todo textiles. La noticia del fallecimiento de su hermano Arnaud, le cogió fuera de la ciudad, por lo que el entierro se demoró hasta que consiguió volver. No sabe que pasó, pero le sorprende el destino de su hermano. Por la zona no hay grandes animales capaces de dejarlo en tal estado. Sabe que aunque su hermano iba de caza, ese no era el objetivo de esas partidas, sino comer, beber y pasar un buen rato entre amigos contándose batallitas. Está muy afectado y triste por lo ocurrido.

Periodista: Antoine Delacroix es periodista de Le Semaphore, el diario que cubre esta región de Francia. Antoine es un tipo joven, inquisitivo, provisto de una libreta donde apuntar datos y bosquejar dibujos. Bien puede que se los encuentre por la calle, o que los personajes jugadores descubran que les está siguiendo. Antoine sigue la noticia de los terribles incidentes ocurridos, pero también le ha llegado el soplo que el subprefecto ha contratado a unos cazadores de monstruos. Ante la situación, Antoine pretende denunciar públicamente que el estado derrocha el dinero en supersticiones y

supersticiones. No tiene nada en contra de los cazadores en sí mismos, y podrá compartir la información que tiene (que no es más que la que tienen las autoridades) con ellos, pero considera que su labor como periodista es informar y controlar como se utiliza el dinero público.

Avanzada la investigación, si Antoine vuelve a encontrarse a los personajes, este les informará que ya pueden irse a su casa, que parece que ya han atrapado al culpable de los ataques y está en la cárcel. Él lleva prisa, ya que tiene que preparar la noticia para el día siguiente.

La taberna del Mal Paso

Si los personajes deciden investigar la taberna donde tuvo el segundo ataque, se encontrarán con un edificio que ha sufrido un pequeño incendio. La taberna se encuentra a las afueras de la ciudad, englobada por las murallas, pero en una zona de la ciudad sin demasiados vecinos. La noche del viernes anterior, mémé (abuela) Margaritte, una anciana que vive cerca, dio la voz de alarma cuando olió a humo. Por lo que los vecinos pudieron organizarse para apagar el fuego antes de que se descontrolase y arrasase el edificio. Una vez extinguido el incendio, se encontraron los cadáveres en la sala principal de la Taberna, parcialmente quemados pero también mordisqueados y devorados por lo que parecía ser una gran bestia. La voz de alarma corrió por Tarascón, pero nadie fue capaz de encontrar nada esa noche.

Si los personajes investigan en la taberna o sus alrededores, encontrarán poca cosa. Ha pasado una semana y mucha gente por ahí, pero con un éxito en Notar podrán deducir que el fuego parece haberse originado en la puerta que da entre la sala principal y la tras-

tienda/cocina de la taberna. Además, en la trastienda, entre la suciedad pueden encontrarse algo que les llama la atención. Parece haber restos de una arena blanca y fina (es la que utiliza Baïa para invocar al león), que no parece corresponderse a la tierra que rodea Tarascón.

Si hablan con mémé Margaritte, la pobre mujer no tendrá mucho que contarles, ella está medio sorda y no se ve demasiado bien. Sabe que la despertaron cuando se iban de la taberna el grupo de cazadores que habían enterrado a uno de los suyos, el grupo al que pertenecen el farmacéutico y el militar del bigote (se refiere al comandante Bravida). Al rato escucho a alguien que salía corriendo, y aunque no puedo reconocer quien era. Si le aprietan un poco, mémé Margaritte reconocerá que había algo raro en aquel zagal (ella supone que era un hombre joven), su manera de moverse parecía como su fuese una mujer. ¿Pero qué mujer en sus cabaes utilizaría pantalones?

Iglesia de Santa Marta

Si los personajes deciden indagar sobre la leyenda de la Tarasca y van a la iglesia de Santa Marta, el cura que la dirige, Bartolomé Bastard, no tendrá ningún problema en contarles la historia de Tarasca, así como enseñarles la iglesia y la cripta donde descansan los restos de la santa.

Bartolomé supone que los jugadores conocen la historia de Santa Marta, cómo esta acogió a Nuestro Señor en su casa de Betania. Era hermana de Lázaro, quien fue devuelto a la vida, y tras la crucifixión y resurrección de Jesús, tuvo que huir con su familia de Jerusalén, primero a Chipre y posteriormente hasta la costa de lo que hoy en día sería Marsella. Y es ahí donde su histo-

ria se torna interesante, nos cuenta Jacobo de la Vorágine en su famosa Legenda Áurea (Leyenda Dorada)

Habiendo establecido una comunidad en la costa, cierto día llegó hasta allí una comitiva de gentes y soldados pidiendo ayuda. Provenían del norte siguiendo el río, de un pueblo llamo Nerluc. Por aquel entonces los habitantes de la ciudad eran aún paganos, y Nerluc se puede traducir algo así como El lugar oscuro, a orillas del Ródano. En los frondosos bosques de los alrededores vivía una bestia que devoraba hombres y hundía los botes que surcaban el río. Esta bestia se llamaba Tarasca y su apariencia no podía ser más aterradora. Dice el cronista:

“Un enorme dragón, mitad animal, mitad pez. Más gordo que un toro, más largo que un caballo, tenía la cara y la cabeza de un león, los dientes afilados como espadas, la crin de un caballo, el lomo afilado como un hacha con escamas erizadas y afiladas como barrenas, la cola de una serpiente, seis pies con garras de oso y un doble caparazón, como el de una tortuga, a cada lado”.

Para su sorpresa, no enviaron soldados, si no que les acompañó de vuelta solo Santa Marta. Cuando llegaron, ella les pidió que le dijeran donde estaba la bestia y se adentró en el bosque en su búsqueda. Los soldados oyeron grandes estruendos entre los árboles y se abstuvieron de dar un paso en busca de la mujer a la que ya



daban por muerta. Cuál fue su sorpresa cuando la vieron aparecer con una cruz en una mano y en la otra con el monstruo atado dócilmente a una cinta que había quitado de su vestido.

Santa Marta dejó a la Tarasca al cuidado de los habitantes de la ciudad, ya que debía volver junto a su congregación. Los habitantes de Nerluc, no pudieron resistir el miedo que les provocaba la (ya mansa) bestia, así que al amanecer del día siguiente la sacrificaron sin que ella opusiera ninguna resistencia. Y por eso la ciudad pasó a llamarse Tarascón en homenaje a la horrible criatura.

Si le preguntan al párroco por la posibilidad de la existencia de la Tarasca actualmente, el párroco no sabrá que decir. Él la única Tarasca que ha visto es la que sacan en procesión durante la celebración del Corpus, pero no le extrañaría que nuestro señor estuviese mandando un mensaje en estos tiempos donde la gente está perdiendo la fe, no cumple con sus obligaciones cristiana y se persigue a su iglesia (se refiere a la desamortización y otros privilegios que perdió la iglesia a lo largo del siglo XIX).

Si los personajes deciden visitar la cripta, y hacerse con alguna de las reliquias de Santa Marta en ellas guardadas, a efectos del juego el portador de la reliquia no será atacado si hay otros blancos disponibles, y tendrá la capacidad de calmar la rabia de cualquier criatura o persona enfurecida con una tirada de Espíritu.

El bosque

Si los aventureros deciden ir a ver la escena donde se encontró el cadáver de Arnaud García-Camus en el bosque, bien acompañados por uno de los cazadores o por su cuenta, encontrarán una zona donde quedan signos evidentes de que sucedió algo violento pasó: ramas rotas

y otros signos de destrozo, pero ha pasado demasiado tiempo y demasiada gente para encontrar ninguna pista. Con una tirada exitosa de Notar, los personajes se percatarán que algunas ramas del árbol bajo el que ocurrió todo se encuentran calcinadas. Con un avance se percatarán también de que en un nido cercano hay algo llamativo, unos mechones de pelo blanco (los pájaros han estado recogiendo los pelos del león del Atlas para construir su nido).

Estando en el bosque, los personajes buscadores podrán notar que hay algo más en la zona, que algo más pasó allí. Llevados por ese presentimiento, los buscadores podrán conducir al grupo hasta otro lugar del bosque donde un olor desagradable los invadirá. En una pequeña hondonada oculta por unos arbustos, los personajes encontrarán un par de cadáveres en avanzado estado de descomposición. Si alguien tiene conocimientos en medicina, podrá determinar que los cuerpos llevan más de dos semanas en el lugar. Además, muestran signos de haber sido atacados y en parte devorados por una bestia de gran tamaño, con colmillos y garras. Por último, la ropa que llevan son a estas alturas unos andrajos sucios y rotos, pero no parecían ser de buena calidad inicialmente, y uno de ellos lleva una mano de Fátima colgada al cuello.

Si al regresar al pueblo los personajes quieren preguntar si existe alguna comunidad musulmana en Tarascón la respuesta es que no, pero ahora mismo hay muchos en la zona. Es temporada de vendimia y muchos jornaleros vienen del extranjero; hay catalanes, andaluces, argelinos Pero estos se alojan en las propias masías donde se encuentran trabajando.

La cárcel

En la tarde del jueves si los personajes se encuentran en Tarascón, Antoine Delacroix se cruzará con ellos y les informará que el caso ya está cerrado. Las autoridades han detenido al culpable y este se encuentra ya en esos momentos en la cárcel. Antoine no les dará demasiados detalles, ya que lleva prisa para preparar la noticia para el periódico, pero les dejará caer que ya no hacen falta sus servicios y pueden dejar su farsa.

Si los personajes deciden ir a la cárcel para ver qué ha pasado se encontrarán con que el guardia de la puerta no los dejará pasar. Si consiguen entrar en la prisión, bien sea por medio del Juez Ladèveze o sobornando a uno de los carceleros, se encontrarán con una cárcel que lleva siéndolo desde el siglo XVI, paredes de piedra que soportan inscripciones de cientos de presos en múltiples lenguas y con ninguna comodidad para los internos, más que un jergón de paja. El apresado por los asesinatos es un gitano zíngaro llamado Kavi que apenas chapurrea el francés y parece que su culpa es la de estar por el bosque con la compañía de un grupo de perros que le hacían compañía en su viaje. No parece extremadamente preocupado, ya que no es la primera vez que lo detienen por cualquier motivo, algún hurto que puede haber cometido o no, pero no ha entendido la gravedad de su situación ni de que se le acusa. Los gendarmes piensan que después de darles muerte, alimentó a los perros con los cadáveres, encendiendo el fuego de la taberna para cubrir sus huellas.

Kavi vio en el bosque hace dos semanas a una mujer madura de pelo negro, con un pañuelo en la cabeza, que pronunciaba en un claro una letanía en un idioma que él no conocía y llevaba consigo una lata que puso a sus pies y de la que sacaba algo. Sus perros ladra-



ron, la mujer se volvió y empezó en imprecisarle en su idioma. Él salió corriendo con sus animales. Bien interrogado, Kavi puede contar esta historia, e indicar el lugar del bosque donde se produjo (en las cercanías de donde están ahora los cadáveres de los vendimiadores).

La cárcel es un lugar con mucha historia, con mucha gente que murió en ella y poblada por sus fantasmas. Opcionalmente, uno de ellos puede querer poseer a uno de los personajes buscadores, debido a que son más sensibles a estas fuerzas. La víctima deberá realizar una tirada enfrentada de Espíritu contra el fantasma (D10, pag 268 del manual básico). En caso de fallar, el fantasma poseerá al personaje y tomará control de su cuerpo, hasta que pasado un tiempo el personaje pueda hacer una nueva tirada, o algo le haga perder el conocimiento o el control.

El fantasma puede tener la personalidad que el DJ desee, pero entre los acontecimientos ocurridos en la cárcel está la masacre de un grupo de monárquicos encerrados en ella durante la revolución francesa cuyos espíritus pueden estar deseosos de venganza. Es mejor que la posesión sea un asunto entre el jugador afectado y el DJ y el resto de los jugadores no sepa lo que está pasando.

La masía

Si los personajes se dedican a visitar la vendimia o las masías donde se alojan los trabajadores argelinos, les costará un poco en dar con la de Baïa, ya que son varias las que los contratan. Pero si consiguen ganarse la confianza de alguno de los trabajadores, y preguntan adecuadamente por hechos sobrenaturales o misteriosos, estos les contará el rumor que hay una bruja entre su comunidad, Baïa, y que ella sabrá de esas cosas. Cualquier jornalero podrá indicarles la granja concreta a la que deben dirigirse.

Baïa trabaja en ella como cocinera junto con otras mujeres dando de comer a un batallón de hombres que recolectan y chafan uva para producir el vino que venderá posteriormente el amo de la masía. El amo no sabe nada ni quiere saber nada que no tenga que ver con la uva o el vino, pero en la comunidad de jornaleros hay una mezcla de respeto y miedo hacía Baïa. Se rumorea que es una bruja, y parece que está buscando venganza. Los viernes, el día de descanso decretado por Alá, ella desaparece y no participa con el resto. Aunque nadie tiene pruebas, se cree que dos jornaleros que desaparecieron al principio de la vendimia se fueron con ella al bosque, aunque ella siempre lo ha negado.

En algún momento, preguntando sobre Baïa o registrando sus cosas, los cazadores darán con una niña, Karima, especialmente dicharachera, que puede contarles que Baïa es una buena mujer, pero que odia a los hombres desde que uno la utilizó y la abandonó. No le gusta hablar de eso, pero a veces, hablando con Karima, le dice que no se fíe de los hombres, especialmente de los franceses.

Si los personajes llegan a la masía el jueves, Baïa estará trabajando allí como el resto. No los conoce y en un principio no sospecha que la estén buscando, aunque

puede haber escuchado sobre su llegada. Si por el contrario llegan el viernes, Baïa no se encontrará ahí. Habrá partido para intentar acabar de una vez con Tartarín. Tiene su cama y sus cosas en un barracón para mujeres. Bajo la cama, en una caja, guarda un viejo libro en árabe con ilustraciones que con una tirada de Ocultismo podrá identificarse como un grimorio. Con un aumento, el que lo examine se dará cuenta de que el libro se abre con frecuencia por una página donde aparece un dibujo que representa a un león blanco. Bajo la cama hay también un bote de hojalata repleto de arena (la misma que en las escenas del crimen).

El río

Si sospechan de que la Tarasca puede tener algo que ver en las muertes es muy posible que los cazadores vayan a echar un vistazo al río. Hay partes de la orilla más salvajes que otras, en algunas tan solo hay hierba y canales, en otras cañas y zonas pantanosas. Si llevan con ellos un buscador y exploran las orillas, encontrarán en un lecho cenagoso las huellas recientes de un gran animal con garras y membranas entre los dedos, aunque el rastro no se aleja de la orilla.

La Tarasca existe de verdad, pero no tiene nada que ver con las muertes. Hay un islote en el Ródano que no pertenece a ninguna de las dos poblaciones y del que se dice que trae mal fario. Es el lugar donde habita la bestia, y los cazadores, si se desplazan hasta allá, pueden encontrar más huellas, restos de pescado y plantas aplastadas, pero el monstruo no aparecerá. Un buscador podrá ver en el agua como algo grande se hunde en cuanto se posa la vista en él.

Si los cazadores hacen un gran esfuerzo por dar con la Tarasca, pueden dar con ella y comprobar en persona que se trata de un ser inofensivo.



Final

El final es bastante abierto. Si los personajes no descubren la trama de Baïa, esta está decidida a acabar con Tartarín y lo intentará a lo largo del viernes. Si los personajes están con él o no, porque lo sospechen o por casualidad, eso no la detendrá a la hora de invocar a su león demoníaco y acabar con su vida de una vez. En esta ocasión, para que el plan no falle como otras veces, quiere estar presente cuando el león ataque para señalarle a su presa. Un buen lugar para el asesinato puede ser la casa de Tartarín o el puente que une Tarascón con Beaucaire.

Evidentemente, si no están presentes, tendrán noticias que la bestia ha vuelto a atacar y que la nueva víctima ha sido Tartarín.

Personajes

Baïa (comodín)

Baïa es una mujer bereber que en su juventud fue hermosa. Aunque empezó ella aprovechándose y engañando

a Tartarín, la burla de este hacia ella y su religión la enfureció. Un tiempo después, cayó en sus manos un pequeño libro de hechizos. Aún no consigue dominar la mayoría, aunque tuvo éxito al invocar al león demoníaco del Atlas. Para llamarlo ha de utilizar arena blanca obtenida de las mismas montañas Atlas, y entonar el hechizo un viernes. Sin dominar del todo las artes oscuras, decidió viajar hasta Tarascón aprovechando que había un grupo de vendimiadores que partía para Francia.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4

Habilidades: Atletismo d4, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d6

Puntos de Poder: 5

Paso: 8 **Parada:** 4 **Dureza:** 4

Poderes (Hechicería): Astrología, Contactar con un muerto, Exorcismo, Proteger puerta.

León demoníaco del Atlas (comodín)

Nuestro león demoníaco es un animal de gran tamaño, un león de las montañas

musculoso con garras y dientes como cuchillas. Su pelaje es blanco, un blanco puro que casi refulege en la oscuridad. En lo que debería ser su melena alrededor de la cabeza, emerge un fuego azulado que hace arder todo lo que toque. Sus ojos brillan con la misma tonalidad de azul, como si el fuego estuviese en su interior. El león debe seguir las ordenes de su invocador, pero no es un animal inteligente y por lo tanto seguirá ordenes simples que sean verbalizadas. Y si entra en su Furia asesina no escuchará nada hasta que haya acabado con todos.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d12, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d10, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10

Tamaño: +1

Paso: 10 **Parada:** 7 **Dureza:** 8

- **Rugido aterrador.** Puede invertir una acción en emitir un escalofriante rugido. Todo el que lo pueda oír y no supere una tirada de Espíritu quedará Aturdido.
- **Garras.** Cuenta con garras que infligen un daño de Fuerza+d4.
- **Furia asesina.** Cuando recibe su primera herida, entra en un frenesí asesino que solo se desvanece cuando desaparece su último adversario. Bajo la Furia asesina, la criatura tiene derecho a un ataque extra al final del asalto.

La Tarasca

La Tarasca forma parte de la tradición católica y se le puede ver en las fiestas de numerosos pueblos de España, Francia y otros países. Normalmente se la representa como una especie de dragón con un caparazón de tortuga de gran tamaño.

Nuestra Tarasca es una bestia de gran tamaño, una especie de cocodrilo acorazado, con un caparazón del que salen espinas. Resultaría aterrador, si no fuese porque desde hace mucho tiempo se dedica a ser una especie de espíritu guardián del río, y no tiene ninguna mala intención hacia los humanos. Aunque tampoco se deja ver por ellos. Se esconde en la isla que está entre las dos ciudades en el río, ya que es considerado un lugar de mala suerte, donde además no hay nada que merezca la pena, de manera que la Tarasca habita tranquila

Si los personajes dan con ella y la atacan, ella se defenderá aunque, si puede evitará el combate y simplemente se alejará nadando. En caso de que Baía ataque a Tartarín cerca del río, la Tarasca puede decidir ayudar contra el león si ve que tienen las de perder. Al fin y al cabo es protectora de la ciudad y Tartarin es un tipo con suerte.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d8

Tamaño: +3

Paso: 10 **Parada:** 6 **Dureza:** 16

- **Invulnerabilidad.** Solo puede ser herida por armas mágicas o bendecidas, así como por otros efectos mágicos.
- **Alterar clima.** A su voluntad, el tiempo se torna tormentoso y estalla una tempestad en 2d6 rondas de combate.
- **Mordisco.** FUE+d6
- **Garras.** Cuenta con garras que infligen un daño de Fuerza+d4

• Aventura •

Ira Lamia de Cortezubi

por Maica Muñoz

En esta aventura, nuestro grupo de intrépidos cazadores, deberán viajar a España, concretamente al País Vasco, para enfrentar los sucesos relacionados con una lamia.

Los encuentros se han sucedido en la cercanía de la localidad de Cortezubi, donde han desaparecido una serie de jóvenes de los cuales no se sabe nada.

La aventura está pensada para ser narrada por un grupo de unos dos a cinco jugadores, siendo al menos uno de ellos un buscador, y con una duración aproximada de entre dos horas y dos horas y media.

Llegada a Londres

Los personajes llegan a Londres a principios de una fría primavera temprana, y se dirigen a la mansión de Betty en el centro de Londres, donde esta les espera para encargarles una nueva misión.

Los personajes son recibidos en la biblioteca de la mansión que Betty tiene en Londres. Tras un período de descanso desde su última misión, el grupo de cazadores se reúne para recibir un nuevo encargo de mano de Betty.

La biblioteca, situada en la parte posterior de la planta baja de la man-

sión, está dividida en dos secciones. Por un lado tenemos la zona de lectura, con varios sofás y sillones orejeros colocados frente al fuego de una gran chimenea de caoba labrada, con varias mesas auxiliares y un pequeño carrito de bebidas, con botellas, decantadores, y vasos de cristal labrado para servirse los distintos licores que se pueden tomar mientras se lee o se discute de los distintos temas.

Tras una división, hecha con vitrinas donde encontraremos distintas reliquias y objetos, accederemos a la zona de investigación, en donde se distribuyen cuatro escritorios de nogal, con sus respectivas lámparas de aceite y sillas de respaldo alto.

Todo el perímetro de la habitación está repleto de estanterías que van desde el suelo de madera hasta los altos techos ornamentados con molduras de escayola. Todas las estanterías están repletas de tomos antiguos en donde podremos encontrar todo lo publicado hasta ese momento del folklore de distintas culturas, a los que se han añadido en tomos más modernos los apuntes recogidos por los distintos grupos de cazadores que se han enfrentado a las distintas criaturas y sus investigaciones. Para facilitar el acceso a los libros, podremos encontrar distribuidas por las estanterías distintas escaleras situadas sobre raíles para poder desplazarse por ellas.

Asentados en la zona de lectura, Betty le hace entrega al grupo de un pequeño dossier de la desaparición de una serie de personas, mayoritariamente hombres, que han tenido lugar en España, en el País Vasco, y que se sospecha que son obra de una Lamia, o Lamiak.

D. Henry Alsogaray junto con D. Balcoe Hartes, dos prohombres anglo-españoles afincados en el norte de España, han escrito solicitando ayuda. No son anormales los encuentros con lamias, y las desapariciones a mano de éstas de hombres, pero lo que no es común es que éstos vuelvan a aparecer muertos a los pocos días de su desaparición, lo que les hace pensar que hay algo que los aterrorizados habitantes de la región no les están contando.

Es por eso, que solicitan ayuda para la investigación y caza, en caso de ser necesario, de la/las Lamias responsable. Don Henry ofrece su casa como hospedaje, y junto con D. Balcoe se comprometen a recoger al grupo en el puerto de Bilbao y trasladarlos hacia la localidad de Cortezubi

Los cazadores/investigadores deberán coger un barco que sale de la localidad inglesa de Portsmouth hacia el puerto de Bilbao, en donde les recogerán para llevarlos a Cortezubi, localidad donde se concentran la mayoría de las víctimas. Portsmouth se encuentra a dos horas y media en tren desde Londres. El barco tarda unos 2 días y medio en llegar al puerto de Bilbao, y desde Bilbao, y dependiendo del estado de la carretera/camino se tarda entre una hora y media y 2 horas en carruaje.

Nuestros aventureros, tras decidir los pormenores del caso y el viaje, acompañarán a Ronald a escoger el equipamiento que necesiten (según los puntos de prestigio de los que dispongan)

Información de las Lamias Vascas para el Narrador

Las lamias o Lamiak son seres mitológicos del folclore vasco que viven en cuevas, estanques o ríos; seres o entes femeninos muy hermosas que suelen tener pies de pato o patas de cabra. Las lamias están muy integradas en las sociedades de la zona del País Vasco, con lo que no es nada raro tener encuentros con ellas.

Por lo normal los habitantes de las zonas en donde habitan las lamias, suelen tener una relación tipo quid pro quo con ellas, siendo común que ayuden a los agricultores y habitantes de la región (en sus quehaceres en el campo, como hilanderas, lavando ropa, etc), después de comer por las noches la comida que les dejan, que por lo normal consiste en pan de trigo o maíz, con tocino y sidra; aunque dependiendo del favor que se les pida a las Lamias, éstas pueden llegar a pedir como pago almas humanas, ya que son tan poderosas que incluso construyen casas, puentes, iglesias y hasta castillos.

En caso de que sean las lamias la que soliciten ayuda, lo más común es que devuelvan el favor en forma de oro, plata y otros metales nobles.

Información sobre las Lamias a obtener por los Jugadores

Cada personaje podrá intentar una tirada de Ocultismo para recordar algo sobre estos seres fabulosos. Consultar la biblioteca de la mansión de Betty proporciona un modificador de +2 a la tirada. A continuación, se ofrece una lista de características que la tradición atribuye a las lamias. Algunas de ellas son falsas, y así están marcadas, pero los cazadores no tienen por qué saberlo. Si alguno de ellos consigue un au-

mento en su tirada, el DJ debería darle por cada aumento un fragmento de información marcado como avanzado. Si dos o más jugadores sacan un aumento, pueden conocer datos distintos. Para toda la información sobre el ser al que se enfrentan, remitimos al apartado correspondiente del manual de Betty 'the Slayer' Mitchell.

- Cuando una Lamia se enfada, le salen garras de las manos.
- Cuando una Lamia canta, puede hacer que quedes prendado de ella.
- Suelen ahogar a sus víctimas.
- Una Lamia puede ser dominada mediante un amuleto (FALSO)
- Si una Lamia te recibe en su hogar, no le mientas ni le robes (ni si quiera pan) o perderás la mitad de la recompensa que te dé (AVANZADO).
- Una Lamia necesita de rezos y oraciones humanas para poder morir (AVANZADO)
- Se necesita un sacrificio humano para que las Lamias construyan puentes, iglesias o castillos (FALSO)
- Los amuletos pueden proteger de los ataques de las lamias, sobre todo las que contienen ruda y apio (AVANZADO)

La llegada a Cortezubi.

Tras zarpar del puerto de Portsmouth, los jugadores pueden realizar un interludio sobre la travesía con el cual ganar un Beni.

La llegada al puerto de Bilbao se produce una mañana lluviosa, si nues-

tros jugadores se asoman a la borda del barco, verán que en el puerto podemos ver amarrados desde pequeñas barcas pesqueras, grandes barcos balleneros (en este período histórico la grasa de las ballenas era esencial para la vida diaria), y algún que otro barco de vapor. Bilbao se encuentra en plena revolución industrial debido a la minería entre otras industrias, con lo que a lo largo de los muelles se podrá ver los altos hornos de las fundiciones metalúrgicas, cuyo humo se mezcla con las nubes oscuras haciendo el día más oscuro si cabe, mientras que en algunos muelles pueden verse ballenas enteras colgadas de grúas que están descargando desde algún ballenero.

En el muelle donde el barco atraca, se encuentran esperando D. Henry Alsogaray junto con D. Balcoe Hartes, ambos van vestidos elegantemente a la moda, de negro, con bastón (aunque ninguno de los dos tenga dificultades motrices que justificasen su uso), y con paraguas, por lo que destacan entre los marineros.

Tanto D. Balcoe Hartes, como D. Henry Alsogaray son hombres de unos cuarenta y cinco años de edad, que con sus 1,70 metros de estatura son significativamente más altos que los españoles con los que se topan nuestros jugadores. Mientras que D. Balcoe es moreno con ojos verdes y una cuidada barba que se entremezcla con unas largas patillas, D. Henry es rubio de ojos color avellana con un bigote largo muy a la moda. D. Balcoe es hijo de un rico comerciante inglés que se casó con una chica vasca, mientras que D. Henry es hijo de un vasco y una inglesa. Ambos son socios de una de las compañías minera que se encarga de extraer minerales para comercializarlos en Inglaterra.

Después de que dos sirvientes carguen el equipaje en el coche, nuestros cazadores viajarán en coche de caballos hasta el caserío o "etxe" de D. Henry. Conforme el coche de caballo sale de Bilbao, los cam-

pos de cultivo y los pastizales con ganado son cada vez más extensos, mientras las casas son cada vez más aisladas. La pequeña localidad de Cortezubi se encuentra junto a una marisma rodeada de montes y un bosque de pinos, la localidad es atravesada por el río Oka, que hace de límite municipal de la localidad.

El caserío o Etxe de D. Henry es una gran edificación aislada del resto de la localidad, rodeada por campo de cultivo y pastizales de ganado que pertenecen a la finca. La casa, de unos quince metros de altura, está construida en piedra y tiene un tejado a dos aguas con tejas. Está dividida en tres plantas, siendo la planta baja donde se sitúan las cocinas y donde parece que se guarda el ganado y los productos agrícolas que proveen a la casa, en las plantas superiores es donde encontraremos las habitaciones de uso de la familia, y en donde con ayuda de varios criados se alojaron nuestros cazadores.

Siguiendo los rastros

Tras instalarse y refrescarse, todos se reúnen en el comedor familiar para la cena, una cena que a nuestros cazadores sorprenderá porque está compuesta por platos de la cocina inglesa y platos de la cocina tradicional vasca.

Han desaparecido cuatro hombres, no hay relación entre los desaparecidos, más allá de ser vecinos de la zona. Las lamias de esta localidad no suelen ser malignas, con lo que hace sospechar que el que hayan secuestrado a tantos hombres se debe a algún tipo de venganza. No se tiene registro de donde viven las lamias, lo que sí sabemos es que en esta zona vive una pequeña comunidad.

A la mañana siguiente, justo cuando están desayunando, la puerta del comedor se abre y junto con el sirviente de D. Henry aparece un labriego muy alterado,

tras una conversación con ellos, D. Henry comunica a los cazadores, que el cadáver de Aitor, uno de los desaparecidos, ha sido hallado flotando en el río.

Los cazadores pueden pasar media jornada recorriendo la zona donde ha sido encontrado el cadáver y buscar rastros. Con una tirada de Notar exitosa, los cazadores podrán ver que, aunque Aitor ha aparecido en el río, la causa de su muerte fue la rotura de su cuello. Si entre ellos se halla un buscador y se consigue una tirada de Supervivencia, encuentran abundantes huellas de pato y cabra. Un aumento en la tirada de Supervivencia, o la inversión de toda la jornada, y por tanto la consecución de dos tiradas consecutivas, les conducirá a la entrada de la cueva de Santimamiñe.

La entrada da a un vestíbulo al que llega la luz exterior, el vestíbulo está repleto de estalactita y estalagmitas de formas curiosas. Los cazadores realizarán entonces una tirada de Notar, aquellos que saquen la tirada, descubrirán un corredor tras una estalactita. Este se abre a una estrecha galería que se ensancha en dos partes. La antesala, y la sala principal están decoradas con pinturas rupestres de color negro (todas las pinturas de la cueva representan animales: treinta y dos bisontes, siete cápridos, seis caballos, un ciervo y un oso).

Los cazadores pueden pasar varias horas recorriendo la zona y buscando rastros.

Si entre ellos se halla un buscador y se consigue una tirada de Supervivencia, encuentran un rastro de sangre. Al seguirlo, encontrarán varios objetos pertenecientes a las víctimas. El rastro desaparece en una pared.

Junto a la pared, pasados unos minutos, se les aparecerá una lamia, en este momento los cazadores deben realizar una tirada enfrentada de Espíritu, en caso de no sacarla la víctima quedará Aturdida.

Si hablan con la lamia, ésta les indicará que una de sus hermanas solicitó que la ayudaran a morir a cambio de oro. Las víctimas se quedaron con el oro, pero no realizaron rezo alguno, razón por la que la lamia secuestró y mató a los jóvenes.

Los cazadores deberán realizar una tirada de Persuadir para intentar convencer a la Lamia de que hable con su hermana. Dependiendo de los aumentos de la tirada, los cazadores deberán enfrentarse sólo a la hermana, o a ambas.

Para el combate el DJ puede utilizar las estadísticas de lamia que aparecen en el manual básico de Betty 'the Slayer' Mitchell, en la página 7.

Agradecimientos

A mis jugadores del Club de rol Squandrago por jugar esta aventura conmigo y ayudarme a seguir creciendo como narradora, a mi marido Lord Guzmán por revisarme un poco el texto y apoyarme con las reglas de Savage y a Carlos Ferrer por interesarse en mi historia.







Toda cacería es un acto de violencia
que se vuelve contra sí mismo. El
depredador se transforma en presa,
la venganza lleva a un nuevo ajuste
de cuentas, y la violencia hace que la
sangre no deje de brotar.

Todo monstruo tiene su historia. Y esta
siempre tiene el mismo final.

