

Entre los árboles centenarios

LA HIJA DE UN INDUSTRIAL LOCAL HA SIDO SECUESTRADA. El pago del rescate salió horriblemente mal, y acabó en un tiroteo a las afueras del Bosque Nacional Green Mountain. Los secuestradores escaparon con la chica y el dinero del rescate, y huyeron de vuelta al interior del bosque.

Los investigadores deben rescatar a la muchacha, dar caza a los criminales y llevarlos ante la justicia. Sin embargo, en ese bosque hay más cosas por descubrir de lo que nadie habría imaginado...

INTRODUCCIÓN

Entre los árboles centenarios se desarrolla en el verano de 1925, en el sudoeste de Vermont, aunque el Guardián puede modificar la fecha y la ubicación de la aventura para que se ajusten a su grupo de juego.

Los investigadores se encuentran en Bennington, Vermont, y se han presentado voluntarios para unirse al grupo de búsqueda de los criminales y la chica secuestrada. La aventura asume que los jugadores crearán investigadores expresamente para ella, e incluye algunas sugerencias para involucrarlos en la trama. Si se pretende jugar la aventura como parte de una campaña en curso, los investigadores tendrán total libertad para proponer el motivo por el que se unen al grupo de búsqueda.

Esta aventura enfatiza la acción por encima de la investigación. Sin embargo, existe la posibilidad de llevar a cabo algunas pesquisas al comienzo de la aventura. Puede que el Guardián prefiera hacérselo saber a los jugadores si están creando personajes expresamente para esta aventura, con el fin de evitar que elijan habilidades que no se utilizarán demasiado. Las habilidades más útiles serán Seguir rastros, Descubrir, Escuchar, Combatir y Armas de fuego.

A pesar de que el periodo en que se desarrolla la aventura sugiere que los investigadores masculinos se unirán al grupo de búsqueda, no hay ningún motivo por el cual los personajes femeninos no puedan hacerlo.

Se recomienda que el Guardián lea la descripción de Gla'aki y de los Sirvientes de Gla'aki en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**.

TRASFONDO

Hace miles de años, el Primigenio conocido como Gla'aki cayó a la tierra en su prisión de cristal dentro de un meteorito. Atrapado por el campo gravitacional de la Tierra, el meteorito se desvió de su trayectoria y se fue despedazando a medida que aumentaba su velocidad en su camino hacia nuestro planeta. Fragmentos del meteorito y de la prisión de cristal cayeron por todo el mundo. Una de las esquirlas más pequeñas aterrizó en Norteamérica. A pesar de haberse desperdido, la prisión de cristal sigue ejerciendo su poder sobre el Primigenio. Gla'aki estará confinado en este planeta mientras el poder de la prisión siga intacto.

A medida que han pasado los milenios, Gla'aki ha estado buscando estas esquirlas y se ha proyectado a otras masas de agua cercanas a las zonas en las que cayeron. Desde estos lugares aislados transmite su Llamada Onírica con el fin de atraer a los habitantes de las inmediaciones hacia él y, con gran esfuerzo, manifestarse allí durante unos breves instantes para convertirlos en sirvientes no-muertos. Gla'aki utiliza a estos sirvientes para afianzar su control sobre estos territorios y, en última instancia, encontrar los fragmentos de la prisión de cristal que se encuentren en las inmediaciones. Una vez hallados los llevan hasta el lago, donde Gla'aki puede destruir el poder que contienen las esquirlas. Su prisión se debilita con cada fragmento de cristal que destruye. Llegará el día en que Gla'aki por fin será capaz de escapar de su prisión y volver a viajar libre de ataduras.

En 1865, Joseph Turner y sus amigos fueron reclutados por el Ejército de la Unión. Aterrados ante la idea de morir en el campo de batalla, el grupo decidió desertar y huir hacia el norte, hacia la frontera con Canadá, para esperar a que terminara la guerra.

Turner y su banda huyeron hacia lo que más tarde se conocería como el Bosque Nacional Green Mountain, donde podrían esconderse de las autoridades en su viaje hacia el norte. Allí, al norte de la pequeña población de Somerset, Vermont, encontraron algo mucho más aterrador que la guerra de la que estaban huyendo. En mitad de la indómita espesura, Turner y sus hombres acamparon a la orilla de un lago, a menos de una milla del lugar en el que yacía una de las esquirlas de la prisión de cristal. Aquella noche escucharon la Llamada Onírica de Gla'aki. Con la promesa de la vida eterna caminaron hacia las aguas oscuras con los brazos abiertos.

Allí, Gla'aki se hizo con Turner y sus hombres y los convirtió en sus sirvientes imperecederos.

A lo largo de los últimos 60 años, Turner y los otros sirvientes han estado cavando lentamente por el bosque en busca del cristal enterrado. Ahora lo han encontrado, enterrado a gran profundidad. No tardarán en completar la tarea, y Gla'aki estará un paso más cerca de la libertad.

Acontecimientos recientes

Verano, 1925: topógrafos y peones que trabajan en los ciimientos del nuevo embalse de Somerset (llamado así por la antigua aldea que ahora es una pequeña comunidad maderera) encontraron restos de extraños depósitos minerales: los restos de un meteorito que cayó a la Tierra hace miles de años, compuestos de un mineral desconocido.

Los depósitos desafiaron todos los análisis y provocaron un auténtico dolor de cabeza a Lucas Strong, el nuevo director del Consejo de Aguas de Vermont y antiguo propietario de una exitosa compañía maderera. A pesar de que la investigación inicial llegó a la conclusión de que era probable que estos materiales no fueran tóxicos, Strong no está dispuesto a asumir el riesgo; no podría superar el escándalo que se produciría si se llegara a saber que era consciente de que el emplazamiento contenía compuestos químicos que podrían ser perjudiciales y contaminar el suministro de agua. Si se tiene en cuenta que casi todo el presupuesto del Consejo de Aguas había sido invertido en el terreno, trasladar el embalse a otra localización era sencillamente impensable.

Ante la amenaza de la ruina, Strong decidió tomar cartas en el asunto para asegurarse de que había hecho todo lo posible para eliminar la amenaza tóxica y envió un grupo de topógrafos y geólogos al bosque para que rastrearán otros depósitos que pudiera haber en la zona de la cuenca de drenaje y los extrajeran. Strong cree que si existen pruebas de que ha hecho todo lo humanamente posible, podrá enfrentarse a cualquier escándalo que pudiera surgir. Sin embargo, hay un pequeño inconveniente...

Empezó a circular el rumor de que Strong había enviado un equipo de prospección al bosque en busca de metales preciosos. Aunque esto era técnicamente cierto, cuando esos rumores llegaron a oídos de un criminal de poca monta llamado Sidney Harris, este interpretó «metales preciosos» como «oro», y Strong se convirtió en el objetivo de una extorsión.

Harris y su banda secuestraron a la hija de dieciséis años de Strong, Jane, y se la llevaron a lo más profundo del bosque para mantenerla cautiva en una vieja cabaña de caza. Todo estaba yendo según lo planeado hasta que Harris y sus hombres empezaron a experimentar los sueños de Gla'aki, que los llamaba para que se unieran a él en el lago. Estos sueños llevaron a los hombres al límite y los dejaron inquietos y paranoicos. Cuando llegó el momento de intercambiar el dinero del rescate, la banda entró en pánico y se produjo un tiroteo con

las autoridades. Tras acribillar a varios policías, Harris (que consiguió agarrar la bolsa que contenía el dinero del rescate) y otro superviviente herido (Eugene Clayton) huyeron de regreso al bosque. El plan de Harris es regresar a la cabaña en la que tienen prisionera a Jane. Desde allí, tal vez sea capaz de llegar a la frontera de Canadá con Dobbs y Clayton.

Mientras tanto, el equipo de Strong estaba llevando a cabo su prospección. Desgraciadamente para ellos, se acercaron demasiado al lago de Gla'aki, quedaron totalmente bajo su control y se unieron a la banda de Turner como sirvientes no-muertos. Al contar con más mano de obra y con el instrumental moderno de los prospectores, el objetivo de desenterrar el cristal y entregárselo a su dios en el lago por fin está al alcance de su mano.

Dramatis Personae

Lucas Strong: Pez gordo local y padre de la muchacha secuestrada.

Jane Strong: Chica secuestrada, 16 años de edad.

Secuestradores: Un equipo de 3 hombres: Eugene Clayton, Sidney Harris y Christopher Dobbs.

Equipo de prospección de Strong: James Stanton, Dean Walters, Carl White y Richard Gibson. Salieron en busca de depósitos minerales. Se han convertido en sirvientes de Gla'aki.

Cazadores: Brian y Arthur Hall, Alistair y George Lawson (dos equipos de dos padres y dos hijos); cazadores inocentes perdidos en el bosque, involucrados en unos acontecimientos que no comprenden.

Artistas: Un grupo de artistas de excursión, acampados en el bosque. Sufren el asalto de los sirvientes de Gla'aki, a quienes están destinados a unirse.

Sirvientes de Gla'aki: Joseph Turner y su banda de desertores de la guerra civil (August, Jacob, Vincent y Louis). En lo más profundo del bosque, pretenden sacrificar personas inocentes a Gla'aki y desenterrar el cristal enterrado.

La criatura del lago: Una manifestación del Primigenio Gla'aki, que pretende ejercer su influencia para conseguir que sus sirvientes encuentren y destruyan un fragmento de su prisión de cristal.

CRONOLOGÍA DE LOS ACONTECIMIENTOS

Esta es una cronología de los sucesos más importantes que proporciona un marco de referencia al Guardián si los jugadores toman un camino inesperado en la aventura.

DÍA 0: VIERNES, 19 DE JUNIO DE 1925

Secuestradores: Tras un tiroteo en el lindero del bosque, Sidney Harris huye adentrándose en él en compañía de Eugene Clayton. Esa noche no consiguen llegar

muy lejos y se refugian en una de tantas cabañas desocupadas que hay por el todo el bosque.

Sirvientes de Gla'aki: Cuando la noche está llegando a su fin, en el bosque cerca del lago, los sirvientes de Gla'aki asaltan el campamento de los artistas después de que su dios les haya advertido de la presencia de intrusos en las inmediaciones.

Artistas y cazadores: Los artistas y dos de los cazadores (Brian y Arthur Hall) son capturados, trasladados a la excavación por los sirvientes de Gla'aki y encerrados en la Caseta 4 a la espera de su transformación. Uno de los artistas escapa y, a pesar de estar herido de gravedad, emprende el camino de regreso a Bennington en busca de ayuda.

DÍA 1: SÁBADO, 20 DE JUNIO DE 1925

Investigadores: La aventura comienza con la llegada de los investigadores a la reunión ciudadana.

Secuestradores: Sidney Harris recorre más de la mitad de la distancia que lo separa del escondrijo donde Dobbs retiene a la chica. Eugene Clayton está herido y solo es capaz de recorrer la mitad de la distancia que Harris, y esa noche dispara a uno de los sirvientes errantes de Gla'aki.

Sirvientes de Gla'aki: Durante la noche, los sirvientes de Gla'aki asaltan el escondrijo en el que se encuentra retenida Jane Strong. Christopher Dobbs, su captor, muere durante la confrontación. La trasladan al campamento y la dejan con el resto de prisioneros.

Artistas: La mayoría ya han sido apresados o están muertos; sin embargo, uno de ellos ha conseguido huir y finalmente se desploma a causa de la pérdida de sangre, muriendo no muy lejos del lugar en el que los investigadores han acampado para pasar la noche.

DÍA 2: DOMINGO, 21 DE JUNIO DE 1925

Secuestradores: Al caer la tarde, Sidney Harris llega hasta su escondrijo para descubrir que la chica no está. Decide pasar la noche allí con la intención de partir a la mañana siguiente hacia la frontera con Canadá. Esa noche, los sirvientes de Gla'aki asaltan el escondrijo; sin embargo, Harris utiliza su arma para contenerlos.

Sirvientes de Gla'aki: Llevan a cabo su mayor voladura (que los investigadores podrán ver desde la lejanía), que termina por liberar la esquirla de cristal. Comenzarán la extracción a la mañana siguiente. Los sirvientes regresan al escondrijo para capturar a Harris.

Los artistas: Los sirvientes de Gla'aki trasladan a los cinco artistas hasta la orilla del lago para que sean convertidos (Jane Strong y otros dos prisioneros siguen retenidos en la excavación).

DÍA 3: LUNES, 22 DE JUNIO DE 1925

Los artistas: Están en la orilla del lago, sufriendo la lenta transformación en sirvientes de Gla'aki.

Secuestradores: Harris, ahora enloquecido, se ha parapetado en la cabaña. Permanecerá allí hasta que los investigadores lo encuentren.

Sirvientes de Gla'aki: Los nuevos sirvientes están trabajando en la excavación.

Investigadores: Es probable que este sea el momento en que los investigadores alteren el curso de los acontecimientos. Si no se detiene a los trabajadores no-muertos, el cristal será extraído del pozo justo después de la puesta de sol y trasladado hasta el lago. Los prisioneros que acaban de ser convertidos serán liberados y regresarán a la excavación en busca de los cautivos restantes con la intención de convertirlos.

La criatura del lago: Si se traslada el cristal hasta el lago, el Primigenio habrá logrado su objetivo en el bosque.

MOTIVACIONES DE LOS INVESTIGADORES

Al dirigir *Entre los árboles centenarios* como una aventura independiente se recomienda que los investigadores tengan una motivación para unirse al grupo que se organiza para dar caza a Harris. Estas motivaciones funcionan mejor cuando están vinculadas al trasfondo de la aventura, pero también pueden ser más genéricas.

A continuación se ofrecen algunas motivaciones para los investigadores que se pueden asignar de forma aleatoria durante la creación de los mismos o comentarlas con los jugadores y permitirles que las adapten aún más al concepto de su personaje. Se debe animar a los jugadores a que sigan sus motivaciones, prometiéndoles una recompensa de Puntos de Cordura al final de la aventura si todo acaba bien.

Estas motivaciones son totalmente opcionales. Los jugadores no deberían sentirse obligados a utilizarlas si creyeran que no se ajustan al concepto de sus personajes.

Las motivaciones para los investigadores se pueden repartir de forma aleatoria entre los jugadores. Puede que quieras crear más motivaciones si tienes más de cuatro jugadores. Asignar motivaciones como estas de forma aleatoria es una técnica que tal vez quieras utilizar en futuras aventuras. También se ofrece una recompensa de 1D6 Puntos de Cordura como incentivo para los jugadores. Un pequeño detalle como este favorece mucho el arranque de la aventura e inspira desenlaces imprevistos.

Motivaciones de los investigadores sugeridas

DEUDA

Te encuentras en una situación financiera complicada. Tienes deudas con el banco, con una compañía hipotecaria, o algo por el estilo. Desesperado, recurriste a un prestamista.

Tienes una semana para conseguir el dinero o el prestamista empezará a romperte los huesos. Todo lo que necesitas para salir de esta son 1.000 \$...

Nota para el Guardián: El Sr. Strong, que financia la partida de búsqueda con su propio dinero, está ofreciendo 25 \$ al día a cualquiera que participe en él. Encontrar a Harris no llevará muchos días, por lo que el jugador puede intentar negociar para que le paguen más o intentar hacerse con la parte de otro investigador. También está el rescate con el que huyó Harris. Strong quiere que se lo devuelvan, pero un investigador desesperado podría intentar hacerse con él.

REPRESALIA

John, tu hermano, trabajaba para Lucas Strong y su compañía de aguas. Solía hablarte de lo tacaño que era Strong. Ese tipo no te daría un centavo ni aunque tu vida dependiera de ello. Despidió a tu hermano solo porque quería ahorrarse unos pавos. Es jodidamente injusto, porque no había hecho nada malo. Ahora que le ha sucedido algo a su hija está repartiendo un dinero que podría haber servido para que tu hermano conservara su empleo. Ha llegado el momento de hacer lo correcto...

Nota para el Guardián: Esta puede ser una motivación muy turbia, y está abierta a la interpretación del jugador. Algunas interpretaciones posibles son: intentar sacarle más dinero a Strong, intentar conseguir que tu hermano recupere su empleo, etc. El jugador podría incluso secuestrar a Jane como forma de vengarse de Strong. Esto podría provocar algunos conflictos interesantes dentro del grupo si el jugador intentara actuar de forma equivocada en el peor momento posible.

DEMOSTRAR LO QUE VALES

Solías trabajar para Lucas Strong hasta que la cagaste. Está claro que fue culpa tuya, pero todo el mundo comete errores. Bastó un malentendido con un cliente para que te despidieran. Desde entonces te has ganado la vida con trabajos precarios, pero andas escaso de dinero. Ahora resulta que Strong necesita que alguien le devuelva a su hija. Eres la persona indicada para este trabajo. Todo lo que necesitas para que te readmita y se acaben todos tus problemas es demostrarle lo que eres capaz de hacer.

Nota para el Guardián: En este caso, el investigador podría intentar hacerse cargo del grupo de búsqueda y convertirse en el líder del equipo. Es posible que el objetivo del investigador sea intentar recuperar su empleo, más que una recompensa monetaria. Esto podría incluso implicar el intento de influir en el testimonio de Jane en caso de ser rescatada.

HACER JUSTICIA

Hay una larga historia entre Harris, su banda y tú. Crecisteis juntos, pero no erais amigos. Harris hizo de tu vida un infierno. Por aquel entonces era un matón, y todavía lo es... Desde entonces te ha ido bastante bien, mientras que Harris ha tocado fondo. Ahora eres tú el que tiene la sartén por el mango. Esta es tu oportunidad de vengarte de él, actuando en nombre de la ley...



Nota para el Guardián: Esto se podría interpretar como un deseo de capturar a Harris y traerlo de vuelta al pueblo para entregarlo a la justicia, o como una motivación de venganza personal.

Día 1: Sesión informativa

Lee en voz alta a los jugadores el texto siguiente:

Las calles de Bennington son un hervidero de noticias y rumores sobre el tiroteo que se produjo la noche anterior en el lindero del bosque. Se habla de coches de policía, sirenas, disparos de escopeta y secuestradores fugados. Los vecinos cuentan que murieron tres gánsteres y que dos policías recibieron un disparo; algunos dicen que están malheridos y otros dicen que muertos. La localidad está plagada de carteles que anuncian que el sheriff está organizando una cacería humana para encontrar a la hija desaparecida de Lucas Strong y atrapar a los criminales huidos. Cualquiera que se encuentre en el pueblo está invitado a la reunión en la Comisaría. Dicen los rumores que Mr. Strong ha ofrecido una recompensa de 5.000 \$ a aquel que consiga devolverle a su hija sana y salva, y que también está dispuesto a pagar a cualquiera que colabore en el rescate.

La aventura comienza a las 10 a.m. con los investigadores asistiendo a la sesión informativa en la Comisaría. El Sheriff Jenkins les informa de los antecedentes de lo ocurrido:

- ⑨ Sidney Harris y su banda han secuestrado a Jane Strong, la hija de Lucas Strong.
- ⑩ Harris exigió un rescate de 10.000 \$ a cambio de Jane, y anoche se organizó un intercambio en las afueras del pueblo.
- ⑪ Todo parecía ir bien hasta que Harris y sus hombres se pusieron nerviosos y empezaron a disparar. Se desencadenó el caos y los dos bandos abrieron fuego.
- ⑫ Tras disparar a dos agentes, Harris y otro miembro de su banda huyeron con el dinero del rescate.
- ⑬ Los prófugos emprendieron la huida hacia el bosque, donde se cree que podrían tener a Jane.
- ⑭ Lucas Strong se encuentra presente, y añade que ofrece 25 \$ diarios de su bolsillo a cualquiera que se una a la cacería; y también consideraría «un bonito gesto» que regresaran con el cadáver de Harris. Confirma el mensaje que se ha podido leer en los carteles que hay por todo el pueblo: que está dispuesto a pagar a cualquiera que le ayude, «Hombre o mujer, blanco o negro, no me importa. ¡Traigan a mi niña de vuelta a casa y les pagaré!».

Si los investigadores quieren hacer más preguntas al *sheriff* o a Strong pueden hacerlo, aunque ninguno de ellos sabe más de lo que ya les han contado. Si los investigadores presionan

a Strong para conseguir más dinero o montan un numerito, el *sheriff* les llamará la atención y les recomendará que cuiden sus modales.

Entonces se agrupará a los voluntarios y todos los investigadores formarán parte del mismo equipo. Tienen hasta el mediodía (dos horas) para equiparse y abastecerse.

Los investigadores que deseen comprar armas o equipo adicionales podrán hacerlo en la Ferretería y Armería de Arthur J. Spence en la Calle Main (consulta los listados de armas y equipo de las páginas 424-435).

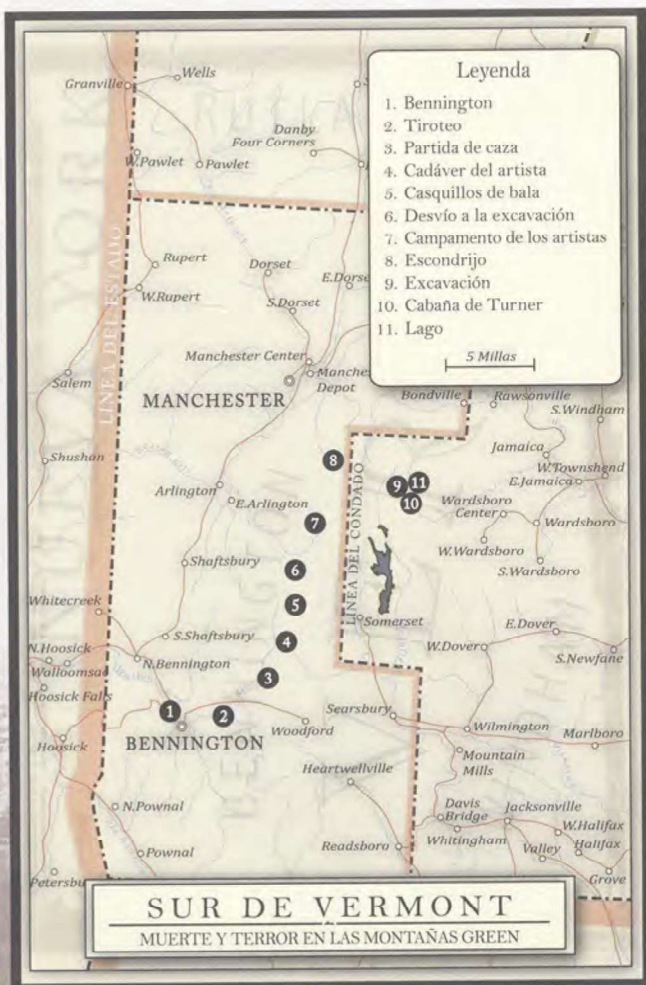
Si los investigadores pretenden conseguir equipo inusual, será necesario hacer tiradas de Suerte. Recuerda que esto es prácticamente un pueblo fronterizo, y que será imposible conseguir algunos bienes en el tiempo del que disponen los investigadores.

Cualquiera que quiera hacer una estimación de la ruta que podría estar siguiendo Harris puede consultar en la biblioteca local o las oficinas del periódico. Las dos conservan un archivo del Bennington Banner. Hay numerosos artículos sobre el bosque que se remontan hasta la Guerra Civil (no será necesario hacer una tirada de Buscar libros), donde se ocultaban los fugitivos que intentaban evitar ser alistados en el Ejército de la Unión. Se cree que muchos de ellos consiguieron huir a la frontera con Canadá. En artículos más recientes se describe el proyecto del embalse de Strong y se menciona el hecho de que recientemente ha enviado a un equipo de geólogos para que hagan una prospección de minerales preciosos en el futuro lecho del embalse.

Los investigadores también pueden recopilar información de transmisión oral (por ejemplo, en la ferretería y la armería). Todo el mundo sabe que se suelen aventurar partidas de caza en el bosque, y que los cazadores regresan con un montón de buenas historias. Cabe destacar que a ninguno de los cazadores le gusta pasar mucho tiempo en el bosque, y que ninguno de ellos se adentra demasiado en él porque en el corazón «hay menos piezas que cobrarse». Además, los investigadores pueden oír hablar de un grupo de artistas de la ciudad que hace poco se internaron en el bosque. Nadie parece saber quiénes son estos artistas ni qué es lo que están haciendo.

Los investigadores que deseen recopilar más información oral también podrán escuchar historias de los vecinos más supersticiosos acerca de sucesos extraños que se han producido en el bosque a lo largo de los años. Esos relatos pueden intercalar fantasías acerca de cementerios indios (una pista falsa), de un antiguo mal enterrado (que podría aludir a la presencia de Gláaki, pero también ser un presagio del cristal enterrado), y de fantasmas de desertores de la Guerra Civil que deambulan durante la noche (y puede que mencionen directamente el nombre de Joseph Turner).

Se recomienda al Guardián que permita que los investigadores escuchen varios rumores sobre la díscola hija de Strong, sus negocios y acuerdos financieros, y los extraños sucesos del bosque.



Se recomienda al Guardián que utilice los rumores para dejar caer sutiles indicios sobre los peligros que pueden esperar a los investigadores. Los jugadores se estarán preguntando a qué se están enfrentando, y los indicios alimentarán su imaginación. Toma nota de cualquier especulación que hagan los jugadores; ¡a veces se les ocurrirán cosas mucho más aterradoras que las que hay en la aventura! Estate siempre preparado para incorporar algunas de estas ideas en el futuro. Si no, puedes responder a algo que digan los jugadores con la voz de un personaje no jugador: «¿Qué dices, hijo? ¿Estás hablando de fantasmas? Yo vi uno una vez, cuando estaba pescando en el lago...».

A mediodía, los grupos de voluntarios que integran la búsqueda se habrán reunido en la plaza del pueblo. El *sheriff* enviará a cada grupo a una zona del bosque en la que deberán concentrar su búsqueda. La idea es distribuir a los grupos para que formen un círculo que se vaya cerrando poco a poco en dirección al corazón del bosque. Se pide al grupo de los investigadores que tome una ruta hacia el noreste y que mantenga ese rumbo hasta más allá de los límites del futuro embalse.

Los investigadores se encuentran entre los primeros grupos a los que conducen a su punto de partida: el escenario del tiroteo de la noche anterior. El lugar es un claro de unos 100 m de diámetro, formado recientemente, que se encuentra en el lindero del bosque y forma parte de una zona más amplia marcada para la tala. Un camino de tierra sale de la carretera principal y se dirige a un pequeño terreno que se encuentra junto al claro. En él abundan los tocones, y hay un par de pilas de troncos de árboles caídos rodeados por grupos de árboles enormes y amenazadores. Hay vestigios de los sucesos de la noche anterior por todo el lugar: casquillos y cartuchos de escopeta; agujeros de bala en los árboles y tocones; y un par de charcos de sangre seca allí donde los policías fueron heridos. Por lo demás, la zona está tranquila y envuelta en un silencio ominoso. Desde este lugar se guiará a los investigadores para que se dirijan hacia el noreste.

Cualquiera que examine la zona encontrará indicios del paso de dos hombres que corrieron en dirección al bosque. Se trata de las huellas que dejaron Sidney Harris y Eugene Clayton.

*Cuando los personajes empiecen a internarse en el bosque puedes empezar a solicitar tiradas de Seguir rastros para determinar la dirección que siguieron los secuestradores. Si los jugadores no paran de fallar tiradas de Seguir rastros, los investigadores avanzarán lentamente y con dificultad. Siéntete libre para incorporar algunas de las consecuencias negativas indicadas en la sección **Tiradas forzadas en el bosque** (véase la página 378). Los investigadores acabarán encontrando el rastro; si no, no habría aventura. Superar una tirada de Seguir rastros deberá otorgar cierta ventaja a los jugadores y permitirles anticiparse a los encuentros en lugar de ser sorprendidos o quedar en una situación delicada.*

Día 1: Encuentro con la partida de caza

Tras unas horas caminando por el bosque, todo lo que habrán visto los investigadores es el esbozo de algún ciervo que corre entre los matorrales.

Llegados a este punto, pide a cada jugador que te describa cómo va vestido su investigador, si es que no lo han hecho ya. Si ninguno de ellos ha expresado su deseo de llevar unas prendas coloridas que le permitan distinguirse del entorno, solicita una tirada de **Escuchar**. Aquellos que la superen escucharán el sonido de una rama que se parte a cierta distancia.

Cualquiera que haya superado una tirada de Escuchar también podrá intentar superar una tirada de **Descubrir** para atisbar a un par de hombres con rifles más adelante, en el camino. Aquellos que no hayan superado la tirada de Escuchar podrán intentar superar una tirada Difícil de **Descubrir** (necesitan obtener la mitad de su puntuación de habilidad o menos). La pareja, un adulto y un niño, lleva rifles y mochilas.

Si los investigadores no consiguen ver ni oír a los cazadores, descubrirán su presencia cuando se escuchen unos disparos. Si alguno de los investigadores lleva prendas de colores vivos no se producirá ningún disparo, ya que no les confundirán con animales, y el hombre y el niño se encaminarán hacia ellos, revelando su presencia de forma mucho más amistosa.

Si los investigadores descubren a la partida de caza antes de que se produzcan los disparos, podrán entablar contacto con ellos agitando los brazos o gritando «hola»; si no, solicita una tirada conjunta de **Suerte** (véase **Suerte** en la página 94). Si la tirada de Suerte fracasa, los cazadores confundirán a uno de los investigadores con un animal salvaje y le dispararán, causándole 1D3 puntos de daño cuando la bala le pase rozando. Ese daño se manifestará como una herida superficial, y no como una lesión grave. Date cuenta de que no hace falta hacer una tirada para impactar: esto ha sido un incidente aleatorio y el daño será la consecuencia de una tirada de Suerte fallida.

El consiguiente alarido y los disparos de represalia harán que los cazadores, aterrorizados y profundamente arrepentidos, empiecen a gritar «¡NO DISPAREN!».

La partida de caza está formada por Alistair Lawson y su hijo de catorce años, George, naturales de Boston, que han venido de acampada con unos vecinos, Brian Hall y su hijo de doce años, Arthur, para enseñar a cazar a los chavales. No saben nada de ninguna cacería humana y no han oído nada extraño en la zona, más allá del esporádico murmullo de un camión dirigiéndose hacia el norte, hacia la excavación del embalse. Solo llevan tres días de acampada y no se han adentrado demasiado en el bosque.

Brian y Arthur Hall sí que lo hicieron un par de días atrás, y no les han vuelto a ver desde entonces. Los Lawson se han mantenido en el perímetro del bosque en busca de ciervos,

y además (añade Alistair con discreción), George estaba pasando miedo durante la noche, por lo que no se adentraron más.

Si los investigadores preguntan a George por sus temores, les dirá que tanto él como su padre estuvieron teniendo pesadillas. No recuerda sobre qué trataban. Tanto el padre como el hijo son reacios a contar más; sin embargo, si se les presiona, Alistair dirá que soñaba con que se ahogaba.

Acordarán no entorpecer al grupo y les pedirán que busquen a Arthur y a Brian. «Es fácil reconocer a Brian. Tiene un enorme sombrero tejano que trajo consigo para protegerse del sol». Alistair también menciona que se cruzaron con un grupo de artistas que acampaba en una zona bastante profunda del bosque. «Dijeron que éramos paisanos, que venían de la Universidad de Boston. Estaban haciendo algún tipo de trabajo. Dijeron que estaban pintando animales y paisajes. Nos topamos con ellos hace unos días y dijeron que si volvíamos a pasar por ahí parásemos a tomar un café con ellos. Id a echarles un vistazo. Espero que no se hayan visto involucrados en esto».

Día 1: La primera noche

En esta zona del bosque es relativamente fácil encontrar un claro en el que montar un campamento. Los investigadores pueden acostarse y pasar la noche sin ningún problema, aunque el Guardián podrá insinuar la existencia de un peligro constante.

Teniendo en cuenta la inminente recuperación del cristal, la atención de Gla'aki está enfocada en sus actuales sirvientes y, por lo tanto, no llamará activamente a los investigadores para que se conviertan en sus nuevos lacayos. Sin embargo, todos aquellos que se encuentren en el bosque serán susceptibles a la perturbación psíquica causada por la presencia de Gla'aki, que se manifiesta en forma de pesadillas.

Solicita tiradas de **POD** durante la noche. Aquellos que la superen dormirán de un tirón y no sufrirán ningún efecto perjudicial. Aquellos que fallen la tirada de **POD** serán vulnerables a la Llamada Onírica de Gla'aki y se les deberá entregar una **Llamada Onírica** (véase la página 389). Cuando se indique en esas notas, solicita una tirada de **Cordura** al investigador afectado (aplicando la pérdida de Puntos de Cordura correspondiente). Anota qué jugador ha recibido cada Llamada. Consulta el trasfondo de los investigadores y plantéate intercalar algún aspecto de su trasfondo en el sueño.

Si hay alguien despierto a eso de la medianoche, podrá intentar hacer una tirada de **Escuchar**. Si tiene éxito, el investigador podrá oír el sonido apagado del motor de un camión en la lejanía, pero no se verá ninguna luz. En otra ocasión oír una ráfaga de disparos de fusil, pero demasiado lejana como para poder localizarla. Los disparos son los de Eugene Clayton contra uno de los sirvientes no-muertos (véase **Día 2: El primer secuestrador**, en la página siguiente).

Si los investigadores deciden avanzar tras escuchar el sonido de los disparos en mitad de la noche, solicita una tirada **Difícil de CON**. Aquellos que no superen la tirada de **CON** sencillamente serán incapaces de continuar a causa del cansancio. No es probable que los investigadores sean capaces de localizar a Eugene esta noche. Si deambulan demasiado, el Guardián podrá plantear otro encuentro para esa noche, ya sea **Día 2: El cadáver del artista** o **Día 2: El camión** (consulta en la página siguiente).

Día 2: Desplazarse por el bosque

Al día siguiente, el grupo se estará acercando al corazón del bosque. Resulta sorprendente que en esta zona haya menos huellas y sonidos de animales.

Tiradas forzadas en el bosque

Si los investigadores no están dispuestos a darse por vencidos tras fallar una tirada de habilidad, tienen la posibilidad de perseverar. Recuerda que son los jugadores los que deben explicar las acciones de sus investigadores, y que tú, el Guardián, decides si eso les permite hacer una tirada forzada.

Las consecuencias de fallar una tirada forzada deberán derivar siempre de la situación. Aquí tienes algunos ejemplos de las consecuencias de fallar una tirada forzada en el bosque:

Los investigadores se topan sin querer con un solitario oso negro (consulta el **Oso**, en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas** en la página 365), que se encoleriza por su presencia. El oso huirá después de causar algún daño a los investigadores.

Otro grupo de búsqueda escucha pasar a los investigadores cerca de su campamento y les disparan pensando que son los secuestradores. Esto se puede desarrollar de forma parecida a **Encuentro con la partida de caza** (véase la página 377).

Los investigadores acampan o se toman un descanso en un claro. En realidad se trata del camino que ha seguido el camión (véase **Día 2: El camión**, más adelante). Tal vez el grupo esté adormilado y se despierte cuando tengan el camión prácticamente encima de ellos. Solicita una tirada de **DES** para apartar su equipo de la trayectoria del camión.

Un sirviente de Gla'aki errante espía a los investigadores y planea un asalto.

Un investigador pierde algo importante. Tal vez se trate de su fusil, que lo apoyó contra un árbol y se lo dejó olvidado.

El bosque está lleno de peligros. Puede que un investigador se caiga, que le pique una serpiente o un insecto, que le salgan unas terribles ampollas, etcétera.



Día 2: El cadáver del artista

A medida que el grupo continúa avanzando a través del bosque, solicita tiradas de **Seguir rastros** y **Descubrir**. Aquellos que superen la tirada de Descubrir encontrarán manchas de sangre en la tierra, a lo largo del camino. Aquellos que superen la tirada de Seguir rastros notarán que el follaje ha sido perturbado: hay tallos y ramas rotos que implican que una persona herida ha pasado corriendo por aquí recientemente.

Si deciden seguir el rastro, se desviarán de su ruta inicial, pero no lo bastante como para que no sean capaces de regresar más tarde. Tras 1 km siguiendo el rastro encontrarán un cuchillo de caza tirado. Es viejo, está oxidado y cubierto de sangre seca y pegajosa. Algo más adelante yace el cuerpo de uno de los artistas que escapó al asalto de su campamento (véase **Día 3: El campamento de los artistas**, página 381). Ver este cadáver desfigurado produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura a aquellos que no estén acostumbrados a la visión de la muerte.

El cuerpo de este hombre no tiene ninguna identificación; sin embargo, el peto que lleva está salpicado de pintura. Tiene una herida de cuchillo en el costado que intentó vendar de mala manera. Una tirada de **Medicina** o de **Primeros auxilios** determinará que el día anterior estuvo perdiendo sangre de forma

constante hasta que acabó desplomándose. Los investigadores deberán decidir si siguen el rastro del hombre muerto hasta su origen o si lo ignoran para continuar dando caza a Harris.

Aquellos que decidan seguir las huellas del hombre muerto necesitarán superar una tirada de **Seguir rastros** y pasar el resto del día buscando el campamento de los artistas (véase **Día 3: El campamento de los artistas**, página 381). Queda a discreción del Guardián determinar si los investigadores se tropiezan con el resto de acontecimientos del Día 2 (véase **Día 2: El camión** y **Día 2: El primer secuestrador**) antes o después de encontrar el campamento.

Día 2: el camión

El grupo se topa con las huellas de unos neumáticos que cruzan el bosque. Teniendo en cuenta que serpentea hacia el nordeste, una tirada exitosa de **Orientarse** puede determinar que las huellas se dirigen hacia la zona que hay al norte de Somerset. Cualquiera que posea cierto conocimiento de la región sabrá que allí no hay más que árboles y alguna pequeña laguna.

Poco después, el grupo escuchará el sonido distante de un motor (el mismo que podrían haber escuchado aquellos que hicieran guardia la noche anterior). El conductor del camión es James Stanton. Se trata de uno de los ingenieros del grupo de prospección de Strong, y acaba de convertirse en un sirviente de Gla'aki. Todavía conserva una apariencia humana, aunque tiene una herida terrible en el pecho (allí donde se clavó una espina de Gla'aki), que oculta bajo su abrigo. Será algo distante y hostil con cualquiera que bloquee su camino, les mirará con gesto adusto y les exigirá que se aparten del sendero. No lo interpretes como un zombi irracional, pero deberá parecer frío y carente de emociones.

A Stanton no le parecerá bien que el grupo intente registrar el camión, pero no intentará impedirse activamente. En el camión no hay ningún fugitivo, pero sí varias cajas de dinamita. Explicará que forma parte de la prospección geológica coordinada por Carl White, bajo la dirección del Sr. Strong.

Stanton dirá no saber nada acerca del secuestro, aunque sí le interesará escuchar que podría haber alguien en las inmediaciones de su campamento, así que permanecerá atento por si les ve. No llevará a los investigadores hasta la excavación/campamento base, pero dirá que no hay problema en una visita: «Limitaos a seguir el camino y acabaréis llegando allí». Si no se lo impiden, arrancará y se marchará.

Día 2: El primer secuestrador

Justo antes del anochecer, solicita una tirada Difícil de **Descubrir**. Aquellos que la superen vislumbrarán el destello del sol en la mira telescópica de Eugene Clayton, apostado en lo alto de un cerro. Una tirada conjunta de **Suerte** determinará si Eugene advierte la llegada de los investigadores.

Si los descubre, Eugene disparará sobre sus cabezas con la esperanza de asustarlos. Solo le quedan otras tres balas, ya que

la noche anterior gastó casi toda su munición disparando al sirviente muerto viviente en medio de la oscuridad. Consulta las características de Eugene en la sección de **Personajes no jugadores**, en la página 387. Si aún no los ha visto, los investigadores podrán intentar superar una tirada de **Sigilo** para intentar tomarle desprevenido.

Una vez se haya producido el disparo de advertencia, los investigadores podrán ponerse a cubierto con facilidad, pero para llegar al tirador sin recibir un disparo habrá que superar una tirada de **Sigilo**. Una tirada fallida expondrá al investigador y lo convertirá en un objetivo. Eugene no tomará como objetivo a ningún investigador que intente huir de la zona.

Aquellos investigadores a los que Eugene descubra intentando asaltarlo frontalmente a campo abierto no le dejarán otra opción: intentará matarlos de un disparo. Sin embargo, teniendo en cuenta que está gravemente herido tras haber recibido un disparo de la policía hace dos noches, todas sus tiradas de combate recibirán un dado de penalización (véase la página 95).

Si los investigadores consiguen avanzar lo suficiente, o si se le agota la munición, Eugene intentará huir en lugar de quedarse a luchar. Puede que se produzca una persecución, aunque se aplicará un dado de penalización a las tiradas de Eugene a causa de sus heridas (véase el **Capítulo 7: Persecuciones**). Si escapa, el Guardián deberá decidir cuándo reaparecerá. Los investigadores podrían volver a encontrarse con él en cualquier momento, ya sea siguiendo sus huellas y atrapándolo exhausto tras superar una tirada de **Seguir rastros**, o tal vez durante un suceso posterior mientras intenta llegar hasta su escondrijo.

Si lo atrapan o lo acorralan a punta de pistola, Eugene se rendirá y pedirá al grupo que le lleven de vuelta al pueblo para recibir atención médica. Eugene tiene fiebre, sufrió una herida en el tiroteo (un disparo de escopeta de un policía) y dice estar delirando: afirma que anoche disparó a alguien y jura que le acertó de lleno, ¡pero aún así se marchó caminando!

Eugene dirá cualquier cosa para culpar del secuestro (y de cualquier otro crimen que le puedan atribuir) a Harris, afirmando que le coaccionó para participar en él. Si se le interroga acerca de Jane Strong, dirá que cuidaron de ella y que estaba perfectamente sana la última vez que la vio, antes del tiroteo. Proporcionará las indicaciones necesarias para llegar a la cabaña donde la retienen.

Los investigadores podrán seguir las indicaciones de Eugene o volver a ponerse tras el rastro de Harris.

Día 2: La segunda noche

Los investigadores se han adentrado en lo más profundo del bosque, y ahora están mucho más cerca del lugar en el que mora Gla'aki y sus pensamientos inhumanos son arrastrados por los vientos de un sueño.

Persiguiendo al secuestrador a través del bosque

Todas las localizaciones que conforman esta persecución serán de tipo forestal; por ejemplo:

- ④ Una ladera empinada y embarrada, que requiere una tirada de **Trepar**.
- ④ Un arroyo, que requiere una tirada de **Saltar**.
- ④ Una zona densa de árboles jóvenes, que requiere una tirada de **DES** para poder serpentear rápidamente entre ellos.

Si Eugene consigue aventajar a los investigadores por tres localizaciones puede que quieras solicitar una tirada de **Descubrir** para no perderlo de vista, o **Seguir rastros** para poder seguir sus huellas.

Esta noche todos los investigadores experimentarán la Llamada onírica de Gla'aki (sin importar si ya la han experimentado previamente). Cada investigador elige aleatoriamente una **Llamada onírica** (véase la página 389), excluyendo «Una noche agotadora». El Guardián deberá solicitar tiradas de **Cordura** en los sueños correspondientes (aplicando la pérdida de COR que se indique en cada Llamada).

Pide a aquellos que estén montando guardia que hagan una tirada Extrema de **Descubrir** (habrá que obtener un resultado igual o menor a la quinta parte de su puntuación de habilidad). Si la tirada fracasa, el investigador tendrá la sensación de estar siendo vigilado. Aquellos que la superen notarán que hay algo moviéndose en la oscuridad.

El que vigila en la oscuridad es uno de los sirvientes de Gla'aki (Louis, un miembro de la banda de Turner, consulta **Personajes no jugadores** en la página 387), que estará patrullando los bosques después de que otros sirvientes hayan sido alertados de que, en este momento, el bosque está lleno de gente que podría entorpecer su misión. Si se le deja tranquilo, Luis se escabullirá de vuelta a la excavación para informar a Turner. Si lo siguen, la monstruosidad no-muerta llevará a cabo un ataque relámpago para provocar toda la confusión posible, con el objetivo de desaparecer en la espesura.

Si lo arrinconan, Louis no querrá arriesgarse a pelear hasta la muerte, así que esperará a recibir un golpe relativamente fuerte para hacerse el muerto de forma convincente; al tratarse de un cadáver viviente, tendrá éxito automáticamente. Cuando se le deje a solas o se le preste muy poca atención, Louis huirá hacia la oscuridad.

A medianoche, todos despertarán a causa de una explosión producida al norte, a cierta distancia. Se trata del equipo de prospección, que está volando las rocas que hay sobre el monolito de cristal. Aunque el eco de la explosión no tardará en

desvanecerse, se podrá ver durante unos instantes una tenue luz residual azulada reflejada en el vientre de las nubes.

Poco después se escuchará un crujido (tirada de **Escuchar** para detectar el sonido previamente) y otro de los grupos de búsqueda surgirá de la oscuridad. Ya han tenido una ración suficiente de bosque y de pesadillas pero, si no se les presiona, afirmarán que simplemente están cansados y enfermos por haber comido carne en mal estado (tirada de **Psicología** para detectar que están mintiendo). Se dirigen de vuelta al pueblo.

Día 3: Desplazarse por el bosque

Los investigadores están cerca del lago y, por lo tanto, comenzarán a ver y a sentir los efectos de la Llamada Onírica de Gla'aki. La bóveda forestal se hace cada vez más densa, los investigadores caminarán en una penumbra en la que los árboles parecen estar retorciéndose de dolor y el color de la maleza será de un antinatural amarillo pálido y enfermizo. Solicita una tirada de **Escuchar**, y aquellos que la superen se darán cuenta de que no se oye ningún sonido de vida animal (tirada de **Cordura**, 0/1 COR).

Día 3: Campamento de los artistas

El campamento de los artistas no está lejos del camino que utilizan los camiones que se dirigen a la excavación. Hace tiempo que su hoguera se apagó, las tiendas están rotas y hay señales de lucha y forcejeo. Turner y su banda vinieron en mitad de la noche y se llevaron a los artistas hasta el lago como ofrenda a su dios (convirtiéndolos en nuevos sirvientes, véase **Día 3: El lago**, en la página 383).

Uno de los seis artistas que había aquí consiguió escapar del ataque, pero no sin antes quedar gravemente herido. Ese es el desafortunado con el que ya se habrán encontrado los investigadores (véase **Día 2: El cadáver del artista**, página 379).

Hay cuatro tiendas de campaña, dos de las cuales parecen haber albergado a dos parejas y otras dos a un solo ocupante. Hay otras dos tiendas más grandes. Una de ellas es una enorme tienda comunal que parece servir de cocina, aunque la estufa lleva mucho tiempo fría. La última tienda también es bastante grande y parecía servir de estudio de pintura. Hay caballetes rotos, pintura y pinceles pisoteados y lienzos tirados por el suelo.

Un examen de las tiendas de campaña descubrirá una libreta, varios cuadernos de bocetos y algunos cuadros pintados al óleo bastante avanzados. Además, una tirada de **Descubrir** encontrará un sombrero tejano y un fusil tirados en un arbusto cercano, junto al rastro de unos cuerpos arrastrados que se dirige hacia el norte (en dirección a la excavación). Esto debería recordar a los investigadores lo último que les dijo Alistair Lawson sobre Brian Hall durante el **Día 1: Encuentro con la partida de caza** (véase la página 377).

Un vistazo a la libreta indicará que los artistas proceden de Boston y que vinieron a pintar a este lugar como parte de

su curso de arte. Las últimas anotaciones describen sueños aterradores (de un parecido asombroso con los que están experimentando los investigadores), y su encuentro con Brian y Arthur Hall, que afirmaban haber tenido los mismos sueños.

Los cuadernos de bocetos y los lienzos muestran un amplio repertorio de cuadros, la mayoría paisajes y escenas forestales:

- ⑨ Un búho sobre una rama, mirando hacia la oscuridad.
- ⑨ Un ciervo en un bosque desierto mirando a través de los árboles.
- ⑨ La luna brillando a través de la cúpula forestal.
- ⑨ Un camino que serpentea entre los árboles, y el suelo cubierto de hojas amarillas muertas. [SUEÑO]
- ⑨ Una vieja cabaña desvencijada, la puerta está abierta y en la oscuridad del interior se perfila una figura. [SUEÑO]
- ⑨ Una figura vista de espaldas mirando hacia las aguas oscuras mientras algo espantoso emerge del lago. [SUEÑO]

Si un investigador ya ha soñado algo parecido a lo que aparece representado en alguno de los cuadros, el jugador implicado deberá hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de Puntos de Cordura igual a la que produjo el sueño original. Aplica la regla que limita la pérdida de Cordura reiterada producida por una misma fuente. Por lo tanto, si la pérdida de COR de un sueño determinado es 1D6, la cantidad máxima que se podrá perder por tener ese sueño y luego ver el cuadro será un total de 6 Puntos de Cordura.

Los investigadores podrían estar siguiendo las indicaciones de Eugene o el rastro de Harris. También podrán rastrear a los atacantes de los artistas hasta el lago.

Día 3: El escondrijo

Hay una cabaña en un claro. La puerta está cerrada y no hay señal de movimiento.

Los investigadores captarán el hedor a muerte en cuanto entren en el claro. El olor procede de un árbol empapado de sangre donde, empalado en una rama baja, cuelga Christopher Dobbs, el miembro de la banda que dejaron para vigilar a la chica. Solicita una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 0/1D4 COR debido a la naturaleza macabra de la muerte.

La cabaña muestra varios orificios de bala. Si se examina con más detenimiento, parece que los disparos se produjeron desde el interior.

Distraídos por el descubrimiento del cadáver, es probable que los investigadores no sean conscientes de que Harris está vivo en el interior de la cabaña. Cuando escuche a los investigadores, abrirá fuego con su escopeta (recuerda que el daño de la escopeta se reduce con la distancia, y que los ataques

de escopeta no empalan). Gritará: «¡Devolvédmela o idos al infierno!». Ha enloquecido a causa de la Llamada onírica de Glá'aki, y ha estado ahuyentando sirvientes no-muertos durante toda la noche. Si los investigadores no son capaces de calmarle (una tirada Extrema de **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar**), seguirá disparando, temiendo que los investigadores sean más horrores que han venido a por él.

Si los investigadores consiguen apaciguar a Harris, les explicará que la chica ya no está con él. La tarde anterior encontró a Dobbs muerto y fue atacado durante la noche (por los sirvientes). Dicho esto, se derrumbará, presa de la histeria.

Día 3: La cabaña de Turner

Si regresan al rastro de neumáticos que cruza el bosque, el grupo se encontrará con que se bifurcan. Uno de los caminos parece haber sido utilizado recientemente, el otro no tanto. El suelo del bosque está cubierto de hojas recién caídas, algo que no debería suceder hasta el otoño. Cualquiera que haya experimentado la Llamada onírica «Un sendero a través del bosque» reconocerá el camino menos transitado como parte del sendero de su sueño (tirada de **Cordura**, 0/1 COR). Si avanzan por el camino usado recientemente, procede a **Día 3: La excavación** (véase la página 384).

Si avanzan por el camino más viejo y menos frecuentado, llegarán a un claro que se abre a la izquierda donde se encuentra otra cabaña: la cabaña de Turner. Cualquiera que haya experimentado la Llamada onírica «Una cabaña en la oscuridad» la reconocerá de inmediato como la cabaña que aparecía en su sueño (tirada de **Cordura**, 1/1D6 COR, al revivir en su mente el horror de su sueño original). El camino continúa más allá del claro hacia **Día 3: El lago** (véase la página 383).

En su interior, hay uniformes del ejército de la Unión y sombreros colgados en perchas, cuchillos de caza manchados de sangre sobre la mesa, y animales muertos hace tiempo colgando de ganchos del techo. No hay ninguna prueba de que se haya cocinado. En una esquina hay un fusil de la época de la Guerra Civil. No ha gozado del mantenimiento adecuado; el mecanismo está oxidado y encasquillado.

Una tirada de **Descubrir** revelará una pálida luz azulada que se filtra a través de las rendijas de los tableros del suelo. Se puede encontrar una trampilla que conduce a un sótano de tierra. La pálida luz azulada emana de un conjunto de cinco féretros de piedra que utilizan los sirvientes no-muertos para dormir durante el día, escudándose de la peligrosa luz solar (pueden refugiarse en cualquier lugar, pero prefieren estos féretros). Los féretros son un regalo de su dios, uno que concede a sus sirvientes.

Durante el día, dos miembros de la banda de Turner (August y Jacob), yacen en los féretros. Los demás están desocupados, pero contienen algunos objetos:

- Barátijas propiedad de los miembros de la banda de Turner procedentes de los tiempos de la Guerra Civil:

medallones con la foto de seres queridos muertos hace mucho tiempo, anillos y otras joyas del mismo periodo.

- Una de las espinas de Glá'aki. Se trata de una espina afilada, reluciente y metálica que parece haberse partido en un extremo. Un canal tubular interior recorre toda su extensión. Ninguna tirada de **Ciencia** será capaz de identificar el metal. No es de origen terrestre (tirada de **Cordura**, 0/1 COR para aquellos que superen su tirada de **Ciencia (Química o Biología)**).
- Un diario con el nombre de Joseph Turner escrito en la contratapa que detalla su historia. Está escrito con letra desprolija en su mayor parte, y leerlo llevará bastante tiempo. Sin embargo, al hojear el libro, los investigadores podrán hacerse una idea general de los acontecimientos a partir de algunos párrafos legibles.
- Pequeños vestigios de la polvorienta descomposición verde que se han desprendido de los sirvientes que ocupaban el féretro. Una tirada de **Ciencia (Biología o Botánica)** será incapaz de determinar con exactitud la naturaleza de esta sustancia, más allá de que se trata de algún tipo de hongo o moho en descomposición.

Por fin concluye nuestro viaje. Desertamos del ejército para conservar nuestras vidas y volver a empezar en Canadá, pero en lugar de eso hemos encontrado aquello que anhelábamos a la orilla del oscuro lago que hay al norte de Somerset. Nos ha atraído hasta aquí prometiéndonos la vida eterna. Nos ha llamado en nuestros sueños. Existe y no existe al mismo tiempo. Permanece atrapado en una prisión de cristal de la que ansía ser liberado. Llegó hasta aquí hace siglos, en un cometa que se resquebrajó y se desperdigó por todo el planeta. Uno de los fragmentos cayó aquí, con parte del cristal que lo mantiene prisionero. Si le ayudamos a encontrar el cristal y se lo llevamos hasta el lago, nuestro benefactor podrá destruirlo y debilitar la fuerza de la prisión que lo retiene. Llegará el día en que ascenderá a las estrellas y gozaremos de su poder y gratitud eternos. Es el auténtico Dios, el verdadero señor de la vida y la muerte. Vamos a unirnos a él en las oscuras aguas del lago. Vamos ahora para que nuestro nuevo Dios nos haga inmortales. Hágase tu voluntad, Glá'aki.

Se anima al Guardián a transmitir verbalmente la información del diario para crear una atmósfera propicia. No hay una ayuda de juego del diario, lo que permite al Guardián controlar cuánta información obtienen los investigadores del diario acerca de los sucesos que desembocaron en su transformación en sirvientes no muertos; desvela tanto o tan poco como desee. Solo se ofrece el último y más importante párrafo del diario para leerlo en voz alta a los jugadores:

Si llegan durante la noche, todos los féretros estarán parcialmente abiertos y vacíos, ya que todos los sirvientes estarán en la excavación.

Si August o Jacob están presentes cuando se descubren sus féretros, saldrán de ellos e intentarán que los investigadores se unan a su causa. Evitarán el combate, ya que son vulnerables durante el día, y en su lugar hablarán de los beneficios de la vida eterna que les aguarda. Los sirvientes no muertos de Gla'aki no son irracionales; son astutos e intentarán atraer a los investigadores hasta el lago en cuanto caiga la noche.

Si los investigadores inician una pelea o intentan marcharse, August y Jacob los atacarán e intentarán incapacitarles para meterles después en los féretros vacíos. Quedarán atrapados allí, esperando el amparo de la oscuridad, cuando podrán trasladarlos al lago para que sean convertidos. Una vez dejen los prisioneros a buen recaudo, regresarán a sus propios féretros para esperar a que caiga la noche.

Aunque solo haya tres féretros desocupados, habrá sitio de sobra para los investigadores, ya que son lo bastante grandes como para introducir dos personas en el interior de cada uno. Una vez atrapados en su interior, la luz azulada les proporcionará algo de iluminación. Cuando la cierran, la tapa queda totalmente encajada y sellada, no solo por su propio peso, sino también por las propiedades mágicas conferidas por Gla'aki. Para abrir un féretro se necesita superar una tirada Difícil de **FUE** o **POD**, la que tenga el valor más bajo. Si se tiene éxito, la tapa se podrá abrir desde el interior o desde el exterior. Si se fuerza la tirada, una posible consecuencia del fracaso será que el objetivo se desmaye o experimente una visión onírica enviada por Gla'aki.

Teniendo en cuenta que no abandonarán la cabaña de Turner durante el día, August y Jacob no perseguirán a los investigadores más allá del umbral si estos deciden huir de la cabaña. Esperarán al abrigo de la noche para iniciar cualquier persecución.

Día 3: El lago

Si se sigue el camino viejo aún más allá, este llegará a la orilla del oscuro lago de aguas estancadas que los investigadores han visto en sus sueños. Aquí, los cinco artistas supervivientes han sido amarrados a unos postes situados a 5 m de la orilla del lago. Durante la tarde del Día 2 fueron trasladados a este lugar y ofrecidos a Gla'aki, que emergió del lago y perforó el pecho de todos ellos con una espina metálica de 60 cm de largo. Los desafortunados pintores están cubiertos de sangre y vísceras. Solicita una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 1/1D6 COR. Los artistas deberían estar muertos aunque, si los investigadores se acercan lo suficiente, se darán cuenta de que todavía se mueven, lo que desencadenará otra tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D4 COR.

A pesar de que sus experiencias les han hecho perder la cabeza, si los investigadores los desatan, los artistas relatarán su historia. Lee o parafrasea lo siguiente:

«Nos capturaron durante la noche, en nuestro campamento... Cadáveres animados... Nos llevaron hasta la excavación, donde retienen a los demás. Tienen a un niño, a un hombre y a una chica. Uno de los nuestros consiguió escapar... Los muertos están intentando sacar algo de un pozo. Están usando herramientas y dinamita. Hay algo terrible en el agua. Está dentro de nosotros, extendiéndose, como una enfermedad. Puedo sentir cómo devora mi alma. ¡MATADNOS! ¡SACADNOS LAS ESPINAS! ¡POR FAVOR!».

Extraer la espina de su pecho les libraría del dolor y morirán entre gritos, lo que podría llamar la atención. Solicita una tirada conjunta de **Suerte**. Un fallo significa que James Stanton y Dean Walters acudirán desde la excavación cercana para investigar.

Si los investigadores deciden quedarse para ver qué es lo que ocurre, necesitarán hacer una tirada de **Sigilo** para evitar ser descubiertos. Si los descubren, los sirvientes no-muertos intentarán someter a los investigadores y conducirlos hasta la caseta (véase **Captura de los investigadores**). Si los investigadores extrajeron las espinas de cualquiera de los cautivos,





los sirvientes descartarán los cadáveres despreocupadamente y atarán a los investigadores capturados a los postes vacíos. Escapar de esas ataduras requiere superar una tirada Difícil de FUE o DES. Si fracasa, el jugador podrá forzar la tirada. Recuerda que el jugador deberá justificar la tirada forzada. Una de las consecuencias del fracaso podrá ser que el investigador tire tanto del poste que acabe por arrancarlo y caiga de bruces en las aguas del lago. Si no, se desmayarán y despertarán durante la noche, cuando aparezca Gla'aki.

Si todavía siguen retenidos al caer la noche, Turner y su banda acudirán al lago para invocar a Gla'aki y ofrecerle a los investigadores como sirvientes imperecederos. Si los investigadores no extrajeron la espina de alguno de los artistas, resucitará al caer la noche como un sirviente no muerto.

Día 3: La excavación

El desarrollo de esta escena dependerá de las acciones de los investigadores: si avanzan ciegamente hasta la excavación o si se acercan con cautela (véase **Una aproximación más cautelosa**, en la página 386).

INTENTAR ACCEDER DE FORMA FRONTAL Y DIRECTA

Al avanzar por el camino, los investigadores escucharán sonidos de actividad más adelante. Al doblar un recodo, se encontrarán con uno de los sirvientes no-muertos del equipo de prospección, Richard Gibson, que permanece junto a una barrera de madera que bloquea el camino. Éste serpentea hasta perderse de vista; sin embargo, los investigadores serán capaces de vislumbrar unas casetas y un claro del que procede el sonido de maquinaria.

Si los investigadores no se muestran hostiles, Richard será sorprendentemente civilizado y cortés, aunque no les permitirá acceder a la excavación. Recuerda que, a pesar de que Richard es un sirviente no-muerto, todavía puede pasar por humano, todavía está bastante fresco. Explicará que se trata de un lugar de trabajo en el que están llevando a cabo unas voladuras y que no es seguro para el público.

Los investigadores pueden intentar hacer una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar**. Un fallo significa que se les expulsará de allí. Si fuerzan la tirada y fracasan, habrán malgastado su tiempo y llegarán otros sirvientes no-muertos, lo que podrá provocar un enfrentamiento. Un éxito significa que Richard los llevará ante Carl White, el capataz de la excavación.

DENTRO DE LA EXCAVACIÓN

La excavación está compuesta por cinco casetas provisionales dispuestas alrededor de un claro. En el centro del claro se encuentra el cráter de una voladura que conduce al pozo que contiene el cristal.

James Stanton, Dean Walters y Carl White hacen viajes entre el pozo y la caseta más cercana (el almacén), donde recogen cuerdas y herramientas para fijarlas al cristal y extraerlo a la superficie. Durante la noche les ayudan Turner y su banda.

La primera caseta es la oficina del capataz. En ella se exponen unos mapas de prospección geológica de los bosques, con varios lugares marcados (posibles ubicaciones de depósitos minerales), y contiene instrumental básico de laboratorio. Si los investigadores tienen la oportunidad de examinar los documentos que hay aquí, descubrirán que se han hallado ciertos depósitos minerales que desafían cualquier análisis, y que el equipo ha sido enviado a recuperar esos depósitos de la cuenca de drenaje para prevenir la posible contaminación del embalse.

La segunda de las cinco casetas es el dormitorio del equipo, y contiene las escasas posesiones que trajeron consigo.

La tercera es una cocina y un comedor (que no se han utilizado últimamente).

La cuarta caseta tiene las ventanas cegadas y está señalizada como «almacén». Esta es la caseta que se utiliza para recluir prisioneros.

La quinta caseta, en el extremo más alejado, está señalizada como «cobertizo de herramientas», y contiene equipo de perforación y otras herramientas, como dinamita.

La explicación y la emboscada de Carl

Si los investigadores consiguen acceder a la excavación podrán encontrarse con Carl White, que al principio será bastante agradable con los investigadores y les sugerirá que pasen a su oficina. Teniendo en cuenta que él y su equipo acaban de ser convertidos a la causa de Gla'aki, no sufren los efectos perjudiciales de la exposición a la luz solar, pero sigue siendo un caluroso día de verano, por lo que será mejor buscar la sombra para mantener una larga conversación.

Carl está dispuesto a dar a los investigadores una versión saneada de las actividades del equipo. Explicará (con honestidad) que han sido enviados al bosque para llevar a cabo una prospección geológica. No dirá que están buscando depósitos minerales que podrían contaminar el suministro de agua del embalse. Dirá que han encontrado indicios de un posible yacimiento de platino en este lugar; de ahí las voladuras y explosiones. Todavía no han encontrado nada, pero esperan hacerlo pronto.

Si al grupo no le satisfacen sus respuestas, Carl se ofrecerá a mostrarles el resto de la excavación, pero intentará evitar

mostrarles el interior del pozo y el monolito de cristal que están intentando liberar con explosivos. Se trata de una estratagema concebida para conducir a los investigadores a una trampa.

Captura de los investigadores

Carl acabará llevando a los investigadores a la cuarta caseta, y los demás sirvientes se empezarán a acercar de forma casual para ayudarlo en la captura. Carl invitará a los investigadores al interior para enseñarles algunas muestras de los minerales que ha descubierto.

El interior está oscuro, pero con la puerta delantera abierta habrá la luz suficiente como para poder ver. Carl conducirá a los investigadores a una habitación donde se encuentran retenidos los prisioneros (Jane Strong y Brian y Arthur Hall). Mientras tanto, los sirvientes cerrarán la puerta para impedir la entrada de la luz (ya que son capaces de ver perfectamente en la oscuridad) y se abalanzarán sobre los investigadores con la intención de inmovilizarlos y capturarlos.

Turner, Vincent y Louis (si no se libraron de él) estarán en la habitación adyacente, resguardándose del sol, y acudirán a ayudarlos en cuanto escuchen los sonidos de lucha. Turner puede usar el hechizo **Dominar** (véase la página 262) para asegurarse de que se captura a los investigadores sin problemas.

En cualquier caso, llegados a este punto, las cartas ya estarán sobre la mesa y los sirvientes no podrán permitir que los investigadores escapen. Si someten a los investigadores, los encerrarán en la caseta oscura hasta que caiga la noche, cuando los llevarán hasta el agua para convertirlos en esclavos del dios de Turner.

El resto de prisioneros y sus guardianes

Si son capturados, los investigadores podrán hablar con los demás prisioneros:

Jane: Se la llevaron del escondrijo en plena noche, donde la tenía prisionera la banda de Harris. «Los muertos» aparecieron caminando y mataron a su captor empalándolo en la rama de un árbol.

Brian y Arthur: Regresaban del bosque cuando encontraron a los artistas y decidieron pasar la noche con ellos. Vieron los cuadros y se dieron cuenta de que todos estaban teniendo los mismos sueños. Brian está muy conmovido y confuso; escuchó hablar a sus captores. Uno dijo que «se uniría a su nuevo dios». Se llevaron a los artistas y no regresaron. Arthur, el niño, se limita a balancearse atrás y adelante, entre lágrimas.

Los sirvientes estarán montando guardia, y pueden aparecer cuando lo desee el Guardián. Si pueden evitarlo, no harán daño a los prisioneros antes de la noche.

La fuga

Si los investigadores han sido capturados, las ataduras que los retienen serán bastante firmes; les llevará un buen rato liberarse. Los investigadores pueden hacer una tirada Extrema de **DES**, ya sea para intentar liberarse de sus ataduras o para ayudar a otro investigador. Se puede forzar esta tirada, y la consecuencia del fracaso será llamar la atención de los sirvientes.

Cualquier sirviente que se encuentre en la sala adyacente podrá escuchar todo lo que los investigadores digan más alto que un susurro. Intervendrán si escuchan algo sospechoso. Una tirada exitosa de **Sigilo** permitirá a los investigadores (una vez libres de sus ataduras) atravesar la habitación hasta la puerta sin que los oigan. La puerta conduce a la sala principal de la caseta, donde los sirvientes montan guardia.

A partir de aquí el desarrollo de la situación dependerá del Guardián. Algunos puntos a considerar son: qué hora era cuando los investigadores entraron en la caseta, cuánto tiempo tienen hasta la puesta de sol y cuánto han tardado en liberarse. También cabe considerar la presencia de Turner y su banda en la sala contigua. Si descubren que los prisioneros se han liberado, no dudarán en recurrir a la fuerza para someterlos. Si consiguen llegar a la luz del día, su detención dependerá de Carl y del equipo de prospección, ya que Turner y sus hombres no les perseguirán bajo el sol. Huir de la excavación desencadenará una cacería mortal, ya que los sirvientes no pueden arriesgarse a que los investigadores escapen cuando están tan cerca de lograr su objetivo.

Si los investigadores no consiguen liberarse, al caer la noche les conducirán hasta el lago para ser convertidos en sirvientes no muertos (véase **Dia 3: El lago**, en la página 383).

Una aproximación más cautelosa

Los investigadores más sensatos vigilarán la excavación durante un tiempo para hacerse una idea de lo que está ocurriendo. A lo largo de lo que queda del día, verán a los sirvientes no-muertos (excepto a Turner y sus hombres, que esperan en la caseta a que anochezca) caminando atareados por la excavación, llevando herramientas y cuerdas hasta el pozo. Podrán escuchar el sonido de los trabajos que se llevan a cabo en el interior del pozo y, al atardecer, los sirvientes habrán confeccionado un elaborado sistema de poleas sobre el pozo que transita desde la excavación hasta la orilla del lago cercano. Poco después, al caer la noche, los trabajadores, con la ayuda de Turner y sus hombres, empezarán a manejar las poleas y utilizarán el camión para extraer un cristal azulado. Parece como si una fuente de luz refulgiera en su interior.

Si los investigadores no intervienen, los trabajadores arrastrarán el cristal hasta el lago e invocarán a Gl'a'aki, que emergerá de las aguas, agarrará el cristal y comenzará a drenar su poder. El cristal despedirá una intensa luz azulada

(como se vio la noche anterior, tras la explosión) que al cabo de pocos segundos resultará dolorosa para la vista. La luz acabará muriendo con un destello y Gl'a'aki se sacudirá en el agua. Con un bramido estremecedor, se sumergirá bajo las olas y los sirvientes no muertos regresarán a la excavación, henchidos de gozo por haber cumplido el anhelo de su dios. Los investigadores que sean testigos de todo esto deberán hacer la tirada de **Cordura** correspondiente por haber visto a Gl'a'aki.

Reunirán a sus prisioneros y los llevarán hasta el lago para convertirlos antes de reunirse con su dios en las profundidades de las aguas oscuras.

Los investigadores podrán esperar a que caiga la noche (seguro que no serán conscientes del hecho de que la oscuridad no entorpece a los sirvientes no muertos) y la distracción de los trabajadores con el cristal para liberar a los prisioneros.

También cabe destacar que hay multitud de herramientas desperdigadas por la excavación, incluyendo dinamita. Si los investigadores son capaces de destruir el sistema de poleas y/o hacer añicos el cristal (no se puede destruir, pero sí reducir a fragmentos más pequeños) también impedirán o retrasarán los intentos de Gl'a'aki de recuperarlo y absorber su poder. Matar a los trabajadores no muertos también socavaría la capacidad de intervención de Gl'a'aki.

Si los investigadores se marcharan en busca de ayuda, a su regreso se encontrarían con que han utilizado lo que quedaba de dinamita para volar todo el yacimiento por los aires. Las casetas estarán calcinadas, el lago estará tranquilo y solo quedará un rastro de pies que se arrastran en el barro.

CONCLUSIÓN

Si los sirvientes no-muertos tuvieron éxito, Gl'a'aki habrá dado un pequeño paso hacia la libertad. Hay muchas esquivas de cristal repartidas por todo el mundo que este deberá drenar antes de poder volver a ser libre. Tiene un largo camino por delante, pero se trata de un camino que ahora es un poco más corto.

Si los investigadores eran conscientes de que había prisioneros en la excavación pero fueron incapaces de salvarles, sufrirán la pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Si rescataron a Jane Strong y frustraron los planes de Gl'a'aki, los investigadores que hayan seguido sus motivaciones (si se les entregó una motivación al comienzo de la aventura) recibirán una recompensa de 1D6 Puntos de Cordura.

Si rescataron a los prisioneros, los investigadores obtendrán 1D6 Puntos de Cordura, además de una recompensa económica. Se convertirán en celebridades locales y les dedicarán deslumbrantes artículos en el Bennington Banner.

Una nota sobre la mortalidad

Esta aventura, especialmente el enfrentamiento final, ha sido concebida para un grupo de investigadores novatos de *La llamada de Cthulhu*. Por lo tanto, la mortalidad es bastante baja. Sin embargo, si el Guardián desea subir las apuestas puede equipar a los sirvientes de Gla'aki con armamento del periodo de la Guerra Civil. Al fin y al cabo, desertaron del ejército de la Unión, y puede que no lo hicieran desarmados. Como sugiere el rifle que hay en la cabaña de Turner, podrían tener armas en buen estado en cualquier otra parte. Así, esto se podría convertir en un tiroteo entre los sirvientes y los investigadores.

PERSONAJES NO JUGADORES

Cuando se proporcionan las características de un grupo de personajes no jugadores se pueden utilizar los mismos valores para cualquiera de ellos; sin embargo, el Guardián podrá alterar las características a su antojo.

JOSEPH TURNER y su BANDA, *sirvientes no muertos*

Joseph Turner y su banda llegaron a este lugar en 1865, evitando ser reclutados por el Ejército de la Unión. Fueron convertidos en sirvientes de Gla'aki y han permanecido en la zona desde entonces. Actualmente tienen más de monstruos que de humanos.

La banda de Turner está formada por Turner y otros cuatro: August, Jacob, Vincent y Louis. Utiliza para ellos las características de los sirvientes de Gla'aki del **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**.

Los sirvientes tienen un punto débil y pueden ser destruidos. Si se les expone a la luz del sol, Turner y su banda recibirán un dado de penalización en todas sus acciones por cada hora de exposición. Lo único que alivia la propagación de la descomposición verde es pasar tiempo dentro de los féretros de piedra. Sus cuerpos se desintegrarán para siempre al cabo de tres horas de exposición solar ininterrumpida.

Turner ha sido especialmente bendecido por Gla'aki, y es algo más poderoso que un sirviente normal.

JOSEPH TURNER, *sirviente no muerto predilecto de Gla'aki*

FUE 70	CON 120	TAM 80	DES 55	INT 65
APA 0	POD 75	EDU 0	COR 0	PV 20

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Magia: 15

Movimiento: 7

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Turner cuenta con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide y además está armado con un cuchillo.

Combatir (Pelea) 50% (25/10) daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo (daño 1D6+1 + Bonificación al daño).

Esquivar 15% (7/3).

Hechizos: Ajar un miembro, Dominar, Crear barrera de Naach-Tith (si Turner está desesperado, podrá refugiarse en algún lugar, tal vez en posesión del cristal, y utilizar este hechizo para mantener a raya a los investigadores).

Habilidades: Sigilo 55%.

Pérdida de Cordura: Ver a Turner produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

AUGUST, JACOB, VINCENT y LOUIS, *la banda de Turner, sirvientes de Gla'aki*

Tienen el aspecto de seres humanos en avanzado estado de descomposición. Por comodidad, utiliza los valores normales de los Sirvientes de Gla'aki (véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**), o puede que prefieras determinar valores únicos para cada uno de ellos. Los Guardianes que prefieran aumentar la letalidad de estos sirvientes pueden incrementar su CON y su DES.

Todos ellos van armados con un cuchillo o una herramienta similar.

Pérdida de Cordura: Ver a August, Louis, Jacob o Vincent produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

EL EQUIPO DE PROSPECCIÓN de STRONG, *sirvientes de Gla'aki*

Carl, James, Dean y Richard acaban de ser convertidos en sirvientes no-muertos de Gla'aki. Todavía parecen humanos. Utiliza los valores normales de los Sirvientes de Gla'aki (véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 324), o puede que prefieras determinar valores únicos para cada uno de ellos.

Todos ellos van armados con un cuchillo o una herramienta similar.

Pérdida de Cordura: Ver a estos sirvientes de aspecto humano no produce ninguna pérdida de Cordura, aunque examinarlos con más detenimiento produce una pérdida de 1/1D8.

SIDNEY HARRIS y EUGENE CLAYTON, *secuestradores a la fuga*

Los dos tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 70	CON 65	TAM 65	DES 65	INT 50
APA 50	POD 50	EDU 55	COR 50	PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 40% (20/8) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Esquivar 31% (15/6).

Harris está armado con una escopeta:

Armas de fuego (Escopeta) 50% (25/10) daño 4D6 / 2D6 / 1D6.

Clayton está armado con un fusil:

Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 40% (20/8) daño 2D6+4.

Habilidades: Intimidar 50%, Sigilo 35%.

LUCAS STRONG,

Director del Consejo de Aguas

FUE 65	CON 75	TAM 75	DES 65	INT 90
APA 70	POD 80	EDU 75	COR 80	PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.

Esquivar 32% (16/6).

Habilidades: Crédito 80%, Encanto 70%, Persuasión 60%,
 Psicología 40%.

JANE STRONG,

víctima de un secuestro, 16 años

FUE 50	CON 75	TAM 45	DES 70	INT 80
APA 70	POD 65	EDU 65	COR 65	PV 12

Bonificación al daño: Ninguna

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Habilidades: Encanto 60%, Sigilo 50%.

ALISTAIR LAWSON y BRIAN HALL, padres enseñando a sus hijos a cazar

Los dos cazadores tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 50	CON 60	TAM 65	DES 65	INT 65
APA 60	POD 70	EDU 70	COR 70	PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.

Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 35% (17/7) daño 2D6+4.

Habilidades: Sigilo 40%.

GEORGE LAWSON (14) y ARTHUR HALL (12), hijos aprendiendo a cazar

Los dos tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 35	CON 60	TAM 40	DES 75	INT 70
APA 60	POD 55	EDU 50	COR 55	PV 10

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.

Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 25% (12/5) daño 2D6+4.

Esquivar 40% (20/8).

Habilidades: Sigilo 55%.

GLA'AKI, PRIMIGENIO

Consulta su referencia en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, en la página 341.

— Llamadas oníricas —

Una noche agotadora

Tu sueño no te reporta el más mínimo descanso. No paras de dar vueltas durante toda la noche mientras sufres un bombardeo de imágenes que casi no eres capaz de recordar cuando despiertas. Puede que esto se deba a la caminata por el bosque del día anterior. Todo lo que recuerdas son unos árboles tenebrosos que te rodean, con sus hojas enfermizas y amarillentas cayendo al suelo. Tienes un terrible presentimiento. Hay algo ahí fuera. Vigilando. Esperando...

Te despiertas agotado. Como si no hubieras dormido en absoluto. Recibes un dado de penalización en todas las tiradas de CON del día siguiente, hasta que vuelvas a dormir.

La criatura del lago

Estás en la orilla de un lago de aguas estancadas. El agua fétida y negra se extiende ante ti, mientras que la pálida luna se refleja en su superficie oleaginosa. Un insalubre brillo amarillento resplandece a través de la línea de árboles que rodea el lago. Puedes sentir una presencia a tu espalda que te impide huir. Has permanecido allí durante horas y ahora sabes que por fin ha llegado el momento. Una luz extraña palpita bajo las aguas. Unos zarcillos emergen lentamente del agua, retorciéndose y extendiéndose en el frío aire nocturno. En los extremos, unos párpados se abren y pestañean, revelando unos ojos inhumanos que te miran directamente al alma. Un despliegue de espinas metálicas se empieza a dejar ver a medida que algo gigantesco emerge para saludar a la noche. Brillan bajo la luz de la luna, como metal pulido. Las espinas se retuercen y se erizan. Algo se te clava en el pecho y sientes su enfermiza penetración...

Te despiertas gritando.

[Haz una tirada de Cordura de 1D3/1D10 COR]

Una cabaña en la oscuridad

Hojas amarillas caen lentamente desde el denso entramado de ramas que hay sobre ti. Haces de luz penetran la oscuridad. Ante ti hay una cabaña desvencijada. La puerta se abre lentamente y emergen unas figuras. Caminan lentamente y con algún objetivo. Quieres darte la vuelta y correr, pero no puedes apartar la mirada de ellos. Tus músculos se agarrotan cuando tu cerebro ordena que se muevan, ¡estás indefenso!

Las figuras llevan unas ropas extrañas... A medida que se acercan, escuchas a la primera de ellas, que tiene voz de hombre. «Ven con nosotros. Únete a nosotros en Su servicio. Abraza tu nuevo destino y regocíjate en su gloria eterna». Su rostro está carente de vida, pálido e impertérrito. Una mancha de podredumbre color verde oscuro se extiende desde la cuenca de su ojo vacío. Sonríe y su piel se agrieta.

Despiertas aterrorizado.

[Haz una tirada de Cordura de 1/1D6 COR]

Un sendero a través del bosque

El bosque se extiende a tu alrededor. El sendero serpentea entre los árboles, cubierto de hojas amarillas recién caídas que han empezado a secarse y marchitarse como si estuvieran enfermas. Caminas lentamente por el sendero, en silencio. Eres lo único que se mueve. No hay viento. No hay ningún sonido. Todo está muerto. Sientes algo que te llama desde el sendero, delante de ti, fuera de tu vista. Más adelante hay un claro; la luz amarillenta se refleja en algo... ¿podría ser agua? Se rompe una rama detrás de ti y, al girarte para mirar, sientes un dolor profundo cuando algo se te clava en el pecho.

Te despiertas entre jadeos y balbuceos.