

La llamada de
CTHULHU

LA
SEGUNDA
ANFORA

Enrique Camino



LA SEGUNDA ÁNFORA

PREÁMBULO

Te recomendamos leer este texto a tus jugadores antes de empezar la acción propiamente dicha:

La pantalla aún está en negro, pero se empieza a oír un sonido. Una voz entona una letanía casi musical. Quizá en algún dialecto árabe, o persa... o en una lengua mucho más antigua.

Un hombre mayor pero no demasiado, negro, con barba rala y canosa, vestido con una túnica clara y un turbante sencillo, canturrea mientras se balancea sentado. Está una sala oscura apenas iluminada por lo que parecen llamas que hacen titilar las sombras. Junto a él hay otro hombre en el suelo. No le llegamos a ver la cara, pero gime y su cuerpo está lleno de quemaduras. La persona sentada le acerca un pequeño cuenco y le ayuda a incorporarse para que beba de él. El yacente, del que vemos ahora su cara vendada, bebe y tose.

EL ASALTO

Baltimore, Maryland, 2 de octubre de 2018. 10:28 horas.

Los investigadores acompañan a un grupo de SWAT (Special Weapons And Tactics, fuerzas especiales de la Policía) que está a punto de realizar un asalto a una vivienda. Están en el pasillo de un edificio de pisos, donde nada destaca en particular más allá de cierta dejadez en el mantenimiento. Hay una docena de agentes con equipo táctico alineados a ambos lados de la puerta. Los personajes llevan su ropa habitual (buen momento para que les preguntes cómo van vestidos y cuál es su aspecto), además de un pesado e incómodo chaleco antibalas negro con la palabra POLICE impresa en enormes letras blancas. Si es adecuado para su profesión pueden ir armados con pistolas o revólveres (armas de mayor calado están reservadas para los cuerpos especiales, y los investigadores van armados para su propia protección, nunca para participar en el asalto).

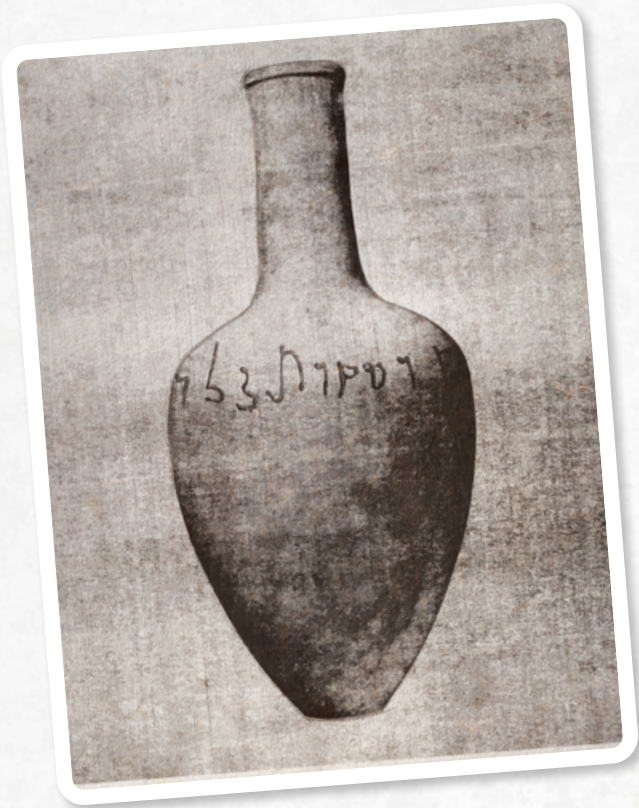
El objetivo de la intervención es detener a los integrantes de una red de tráfico de antigüedades e incautarse de los artefactos que puedan tener en su poder. Los investigadores participan en calidad de asesores (en función de su historial profesional). Basta con que un personaje haya sido invitado por la policía para justificar que este haya solicitado también la presencia del resto.

Pregunta a los jugadores cómo se sienten sus personajes. ¿Están nerviosos?, ¿han participado ya en operaciones similares?, ¿conocen a alguno de los agentes?, ¿recuerdan alguna acción similar que saliera mal?, ¿hay algo que deben recordar hacer por su seguridad...?

El verdadero objetivo del grupo, más allá de su colaboración con la policía, es localizar un ánfora concreta que presuponen que puede estar en el piso. No la han visto nunca y solo tienen un bosquejo (**ayuda de juego 1**). El ánfora es de color ocre, presenta una cenefa de inscripciones en alfabeto nabateo en su parte superior, cuenta con un sello de cera en la boca y tiene aproximadamente metro y medio de altura.

Los policías entran mientras los investigadores se quedan detrás. Alguien grita órdenes y se oye algún disparo y algo que se rompe. La confusión dura poco. Cuando el grupo accede al piso ve a un hombre árabe vestido de forma tradicional tumbado en el suelo de la sala adyacente, herido de bala en el pecho. Los policías informan por radio de que han entrado y que la zona es segura. Uno de los agentes confirma la muerte del hombre en el suelo colocándole dos dedos sobre el cuello. Las fuerzas especiales se retiran para que los personajes «hagan su trabajo». En pocos minutos vendrá más personal para ayudar con la catalogación.

El grupo se queda a solas en el piso, que es relativamente pequeño. La estancia principal a la que se accede directamente desde la entrada está llena de cajas de cartón y pequeños objetos de estilo árabe de toda forma y tamaño. Algunas piezas parecen estar expues-



tas, o quizá estaban fuera de sus envoltorios para ser evaluadas, limpiadas o restauradas.

En la otra sala está el cuerpo del hombre en el suelo. Allí hay también dos piezas destacadas dispuestas en vitrinas. En la de la izquierda, situado sobre un podio, hay algo parecido a un abrevadero en miniatura hecho en piedra, con bajorrelieves de animales domésticos. La vitrina de la derecha está rota —aparentemente por uno de los disparos—, y en su interior hay un ánfora de cerca de metro y medio de altura, recostada sobre un cojín rojizo. El disparo habría alcanzado también a la propia ánfora, que presenta un agujero y varias fisuras en su base.

Mientras los personajes observan el entorno y tratan de identificar la pieza que necesitan llevarse, de pronto, el hombre en el suelo comienza a mascullar: «Protejan la otra ánfora», agarra al investigador más cercano por el tobillo y le estira para que se acerque a su cara. Repite las palabras «protejan la otra ánfora» y le entrega una cadenita que se quita del cuello. De ella cuelga una llave pequeña con una etiqueta metálica con el número 314. En ese preciso momento el hombre muere.

A SOLAS CON EL ÁNFORA

El ánfora es tal como se la habían descrito y figura en el bosquejo que tienen en su poder, aunque, como ya se ha dicho, la base está rota.

El primer personaje que toque el objeto siente un escalofrío (información solo para ese jugador). Por lo demás, todo es normal. Pesa lo que se le supone a una pieza de esas dimensiones y material, y es fácilmente transportable en la bolsa negra de pruebas que han llevado consigo.

Es difícil saber si el ánfora contiene algo y qué es. Si deciden retirar el tapón de cera (o si deciden acceder al contenido de cualquier otra forma más vandálica) en el interior hay una masa del tamaño de un puño que podría ser de piel correosa putrefacta. Algún personaje con conocimientos médicos puede suponer fácilmente que probablemente se trata de tejido muscular. (En realidad es un corazón humano momificado, pero esto es imposible de averiguar sin llevarlo a un laboratorio, cosa que procuraremos que los personajes no tengan tiempo de hacer).

En este momento el investigador que haya tocado el ánfora en primer lugar debe quedar apartado del grupo. Puede oír un ruido en otra sala, querer investigar algo más o incluso ir al cuarto de baño. Solo necesitamos unos segundos. Repentinamente, una de las paredes cercanas a él se deshace en fuego. Entre las llamas, una cara demoníaca toma forma y le mira directamente. Es un rostro reptiliano plagado de apéndices puntiagudos y que, de algún modo, lo atrae. De la misma manera que surgió, la visión desaparece, y la pared retorna a su estado previo. Si investiga la pared no ve nada fuera de lo normal, ni en los materiales, ni en la temperatura, ni nada que haga pensar en nada más que una alucinación momentánea (COR 0/1).

LA CONSIGNA

La pequeña llave que les ha entregado el hombre moribundo corresponde a una consigna en la estación central de autobuses. Cualquier investigador puede darlo por hecho fácilmente.

El ambiente en la estación depende de la hora del día a la que vayan. Si deciden visitarla nada más salir del piso asaltado podemos calcular que estarán allí sobre las doce o la una del mediodía. Seguro que has

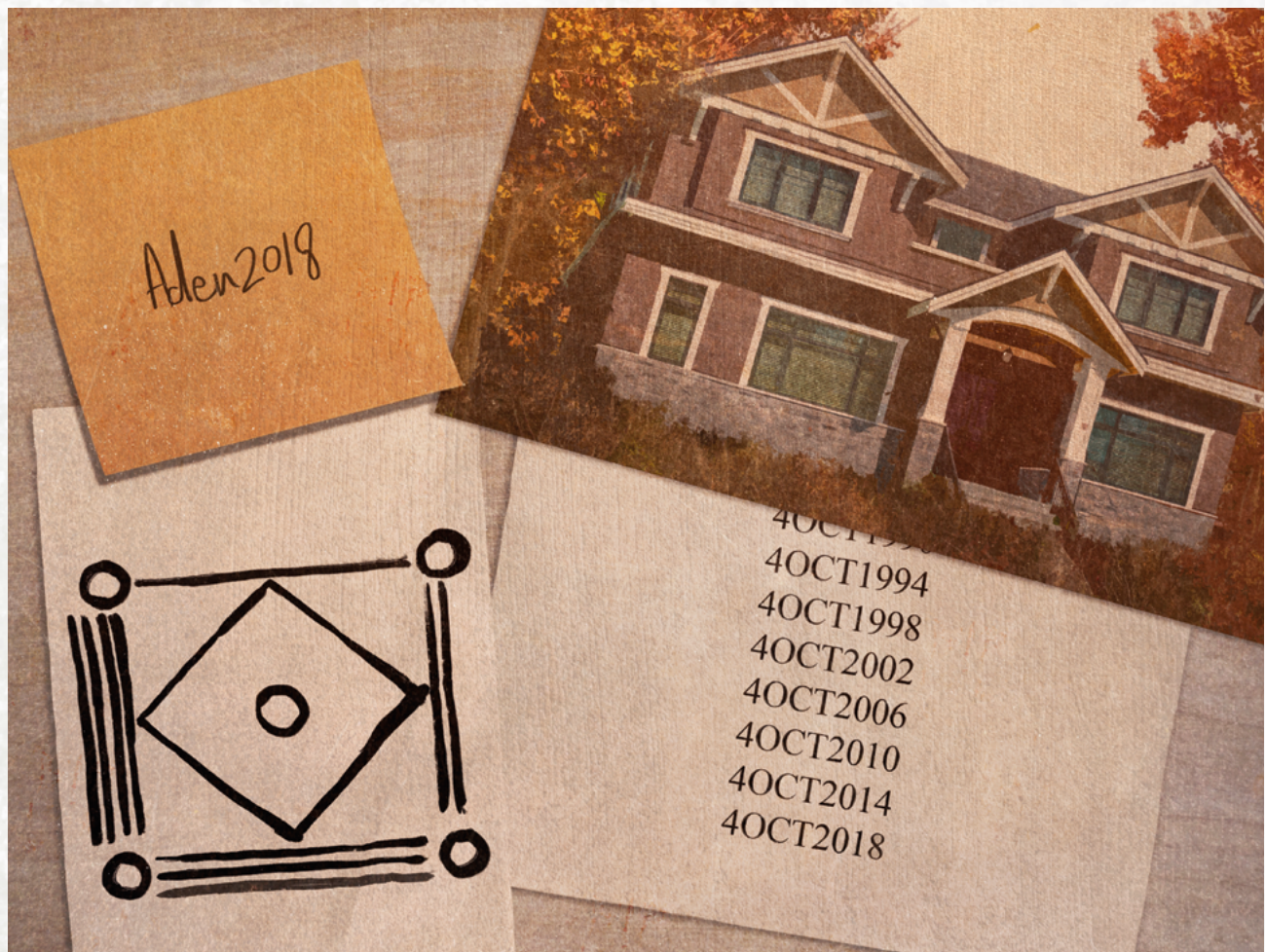
estado más de una vez en una estación de autobuses, por lo que no te vamos a dar demasiadas directrices para describir esta escena. Lo importante es jugar con la paranoia de los personajes, así que asegúrate de que haya bastante gente por allí. Deja caer someras descripciones de alguien sentado en un banco leyendo el periódico, de un empleado de limpieza dejando su carrito junto a una papelería que vacía, quizá tomándose demasiado tiempo, o de un grupo de hombres de aspecto árabe, dos o tres, conversando de pie cerca de la zona de consignas.

En el momento en que un personaje se dirija a los armaritos, un hombre se cruza fugazmente con él (con quien lleve la llave en ese momento, si es que van en grupo) y le susurra: «Liberadlo». Si el investigador lo interpela, el hombre niega haber dicho nada. Se trata de un joven rubio con el cabello algo largo y descuida-

do, barba de tres o cuatro días, vaqueros, una camisa roja de cuadros abierta sobre una camiseta blanca de tirantes y una gorra azul oscuro de camionero. La primera impresión es que la voz del joven no concuerda con la que le ha susurrado al personaje.

El contenido de la consigna 314 (que obviamente puede abrirse sin problema con la llave) es el siguiente:

- ⑨ Una foto del exterior de una casa de campo, sencilla, con dos plantas, rodeada de árboles y hojas naranjas y marrones caídas alrededor (**ayuda de juego 2**).
- ⑨ Un plano con anotaciones para viajar desde la ciudad en la que están a una casa solitaria en una zona boscosa. Está en un área despoblada, en la falda de una montaña cerca de un lago, en Groton, en el estado de Vermont. Cualquier buscador web o *app* de mapas les confirma que se encuentra a unas



ocho o nueve horas en coche. (Si consultan otros medios de transporte, realmente el coche es el más rápido, ya que las conexiones por avión no son tan sencillas).

- ③ Una hoja de papel con un extraño diagrama de una estructura formada por diversos círculos y líneas (**ayuda de juego 3**).
- ③ Una hoja impresa con una lista de varias fechas, con un intervalo exacto de cuatro años: la última fecha es dentro de dos días (**ayuda de juego 4**). (Se adjunta la lista con las fechas propuestas en este escenario, que acabará con el 4 de octubre de 2018, ya que «hoy» es día 2).
- ③ Un nota pòsit con el texto, escrito a mano, «Aden2018» (**ayuda de juego 5**).

Si comentan toda esta información con sus superiores sus órdenes son, por un lado, enviar fotos de todo lo que hayan encontrado y, por otro, localizar la casa del plano y, si hubiera allí una segunda ánfora —como el aviso del hombre moribundo parece indicar— protegerla en la propia casa hasta que llegue un especialista, que debería estar allí en uno o dos días.

SOBRE LA CASA

Si se les ha ocurrido solicitar que se busque información sobre el lugar al que se dirigen, mientras están de viaje reciben un correo electrónico seguro con los siguientes datos:

- ③ La casa se construyó en 2010 y pertenece a una empresa de importaciones y exportaciones con Arabia Saudí: Arabimpo Inc., con sede en Adén (actual Yemen).
- ③ La empresa cuenta con una oficina en Baltimore, EUA, localizada en un edificio de oficinas de representación (la empresa paga por tener disponibilidad de una línea telefónica, alguien que recoja los mensajes y una sala de reuniones cuando la necesite, pero no tiene una verdadera presencia de trabajadores allí).

LA CASA EN EL BOSQUE

El viaje en coche hasta el lugar que indica el mapa dura varias horas. Según se van acercando al lugar, tanto su GPS como las señales de los teléfonos mó-

CONTROLAR EL PASO DEL TIEMPO

No podemos prever en qué orden van a descubrir tus jugadores cada pista, ni cuánto interactuarán entre ellos o qué tiempo emplearán en discutir posibles explicaciones, así que queda en tus manos monitorizar el paso del tiempo. Lo importante es que, según avance el escenario y, sobre todo, cuando estén ya en la casa, vayas informándoles de que la fuerza del viento en el exterior va continuamente en ascenso. En algún momento, incluso les sobresalta un golpe que dan las ramas de un árbol del jardín contra los ventanales. Cuando el sol comienza a ponerse (o cuando decidas que viene bien) pueden ver remolinos de hojas levantadas por la ventisca.

viles van fallando cada vez más. Los últimos kilómetros deben hacerlos consultando las notas del mapa que encontraron en la consigna, pues ya no hay señal para ninguno de los dispositivos. La atención que iban dedicando a las pantallas pasa ahora a ser reclamada por el mapa y el entorno. Una extensión interminable de árboles rojos y naranjas flanquea los caminos, y la espesa alfombra de hojas caídas esconde algunas de las bifurcaciones, obligando al grupo a consultar el mapa una y otra vez, e incluso a desandar parte del camino en un par de ocasiones. Aunque, si bien no son demasiado fáciles de transitar, hay pocos caminos por el lugar, con lo que encontrar el edificio no es una tarea tan complicada finalmente.

Nada más salir del coche notan que la brisa es algo más fuerte de lo que resultaría agradable. Por lo demás, la casa está igual que en la foto. La imagen parece que se tomó desde la parte delantera, prácticamente desde el lugar al que acaban de llegar los personajes. La única diferencia es que hay una valla de seguridad que recorre el perímetro de la propiedad entre el edificio y ellos. Se trata de una malla metálica de cuadrados diagonales, encastrada a espacios regulares en pilares de piedra de un metro ochenta o dos metros de alto. Frente a la puerta principal hay una verja de metal negro de dos hojas por donde presumiblemente entran los vehículos.

PRIMERA VISIÓN

Ya que el viaje hasta la casa de la foto dura varias horas, las opciones lógicas que se le presentan al grupo son parar a dormir en un hotel de carretera o hacer turnos para conducir y dormir en el coche. En cualquiera de los dos casos, puedes aprovechar para jugar la escena descrita a continuación. Si uno de los investigadores se ofrece para conducir toda la noche (lo desalentamos, ya que estaría demasiado cansado para funcionar correctamente durante el día siguiente), y no hubiera forma —sutil— de hacerle cambiar de opinión, juega la escena con los demás. La información acabará saliendo a la luz cuando pongan sus sueños en común más adelante.

Si el grupo se organiza para no dormir en absoluto entre el momento en que encuentran la primera ánfora y la llegada a la casa, debes colocar esta visión en forma de alucinación y jugarla por separado con cada personaje, por ejemplo, en el instante en el que avistan la casa, antes de entrar.

Esta escena corresponde a un sueño (o alucinación) que tiene cada uno de los personajes. Aunque es (casi) exactamente la misma para todos, recomendamos jugarla por separado para fomentar la confusión. Puedes leer o parafrasear el texto indicado a continuación:

Sales de tu tienda. Acaba de anochecer y degustas un té mientras te deleitas con la infinidad del desierto. Tu camello rumia algunas raíces reclinado sobre el suelo y muge distraído.

Mañana deberías llegar al cruce de caminos, a la antigua ruina, y encontrarte con el resto de elegidos que anunciaba la profecía.

Por fin sientes que estás a punto de llegar al final del largo viaje. Tan solo un día más, aunque el cielo de la noche te dice que se avecina una tormenta para mañana...

En el caso de que cada investigador «real» provenga de un punto cardinal diferente (como se propone en los investigadores pregenerados y se aconseja hacer para personajes nuevos), puedes añadir esa información aquí: «Llevas días viajando desde el norte/sur/este/oeste...».

La última frase es diferente para cada investigador, ya que cada uno porta un elemento distinto. Si tienes menos de cuatro jugadores, asigna los elementos en el orden en que aparecen a continuación e ignora aquellos de más.

- ① Primer personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la redoma llena de agua que te han encomendado llevar.*
- ② Segundo personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias el saquito lleno de tierra que te han encomendado llevar.*
- ③ Tercer personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la pequeña ánfora sellada que te han encomendado llevar. Pesa tan poco como si estuviera vacía.*
- ④ Cuarto personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la cajita lacada que contiene la yesca y el pedernal que te han encomendado llevar.*

Es probable que los jugadores te interrumpan y quieran saber cómo encaja esta escena con lo que han hecho hasta ahora. Sé seco y diles que eso es lo que ven y hacen en ese momento, y que a sus personajes no se les ocurrirían esas preguntas, pues ellos saben quiénes son. La única pregunta que puedes responder es «¿Dónde estoy?», diciéndoles que se encuentran cerca de Adan (es el nombre antiguo de Adén, y el que usarían estos personajes). Deja esto como un interludio onírico (que es lo que es). En cuanto despierten de nuevo en la realidad que conocen llegarán a la conclusión de que se trataba de un sueño.



Hay multitud de hojas caídas también sobre el camino que llega a la verja, tanto en el exterior como en el interior de la propiedad, y, en general, no parece que ningún automóvil haya pasado por allí desde hace tiempo. Tampoco hay vehículos en la zona ni nada que indique que la casa pueda estar ocupada.

Junto a la entrada hay un portero automático con una cámara. Pulsar el botón no provoca ninguna respuesta. Si insisten, enseguida notan que ni siquiera emite un zumbido eléctrico al apretar. En una esquina de la fachada hay una cámara de seguridad bastante grande apuntando hacia la verja. Si se fijan, no hay ningún led que indique que está activa, y no les sigue si se mueven (de hecho, está desconectada, pero eso no lo pueden averiguar desde dónde están).

Pueden dar todas las vueltas que quieran e incluso penetrar en la propiedad, ya que la casa está desocupada. Y seguro que se les acaba ocurriendo alguna forma de entrar en el edificio.

Empecemos por lo primero. Si abren un grifo hay agua corriente. Lo que no hay es agua caliente, ya que

el calentador funciona con energía eléctrica, y el suministro está interrumpido. Deben encontrar el panel de control y activar los diferenciales. El panel se encuentra junto a la puerta principal, al lado de un armario ropero que contiene un paraguas viejo y unas botas impermeables verdes manchadas de barro reseco.

Si se acuerdan de la cámara exterior de seguridad y deciden investigar la instalación, siguiendo el cable encuentran un pequeño monitor de señal de vídeo en circuito cerrado que muestra las imágenes que el dispositivo toma del exterior (si lo encienden). Pero estas no parece que acaben grabadas en ningún sitio. Esta cámara solo serviría para ver lo que hay fuera en un momento dado, pero no almacena las imágenes.

En general la casa está recogida. Es como si la hubieran cerrado por el final de la temporada. No hay ninguna señal de que nadie haya estado residiendo ahí en los últimos tiempos. No hay correo acumulado ni teléfono. No hay ropa ni objetos personales. Por supuesto, sigue sin haber señal en los teléfonos móviles.

AYUDA 2 - FOTO DE UNA CASA EN EL BOSQUE



INVESTIGADORES

A continuación, tienes cuatro fichas de investigadores pregenerados. Para estos personajes se dan las características y habilidades, el equipo, la edad y la profesión. El nombre, sexo y aspecto físico queda a discreción de tus jugadores.

ARQUEÓLOGA

42 años. Nacida en Siracusa, NY.

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 45 **DES** 45 **INT** 100

APA 35 **POD** 70 **EDU** 85 **COR** 70 **PV** 10

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 14

Suerte: 45

Armadura: Chaleco antibalas (6 puntos de protección)*

* Este equipo está disponible únicamente durante el asalto de la escena inicial.

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3-1 (BD)

Armas de fuego (Arma corta) Pistola de 9 mm 25% (12/5), daño 1D10, alcance 15 m, disparos 1 (3), munición 17, avería 98

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25%

Esquivar 22%

Habilidades: Arqueología 60%, Buscar libros 50%, Charlatanería 15%, Ciencia (Geología) 60%, Conducir maquinaria 30%, Crédito 30%, Descubrir 50%, Electricidad 21%, Electrónica 1%, Escuchar 25%, Historia 50%, Informática 5%, Lengua propia (Inglés) 75%, Otras lenguas (Árabe) 60%, Mecánica 35%, Orientarse 40%, Persuasión 40%, Psicología 20%, Tasación 10%

