

INTRODUCCION

Aquellos que sueñan durante el día conocen muchas cosas que los que sueñan sólo por la noche ignoran. Edgar Allan Poe

Oscuridad. Las aguas del Atlántico norte son las mas oscuras, frías y dolorosas de todos los mares y océanos del mundo. No sólo porque las condiciones atmosféricas así lo quieren, sino porque la historia así lo ha dictado.

Cuando sueña la noche es una mini-campaña para *La Llamada de Cthulhu* pensada para un pequeño grupo de personajes (3-5) con experiencia suficiente para moverse en ambientes cerrados y contando sólo con sus propios recursos. Aun así, no estaría de más algún personaje versado en magia o conectado de un modo u otro con la otra realidad. Aunque la aventura ha sido pensada y proyectada para jugar con el sistema de juego de los años 20, debido a la fecha de juego -1912- se puede adaptar también sin ninguna dificultad al *Cthulhu by Gaslight*.

ANTECEDENTES

Todo el mundo sueña, y todo el mundo tiene ilusiones... Una mañana de otoño de 1902 Tom Shadwell se levantó de mal humor. No es que las cosas le fueran mal, era uno de los empresarios mas ricos de la Costa Oeste de los EE.UU, sino porque la noche anterior había conocido a una persona de la que no se olvidaría el resto de su vida. Shadwell, hombre de negocios conocido por sus innatas artes de vender sea como sea y al precio que sea, se había encontrado con la horma de su zapato. Sin embargo, no era el haberse encontrado con alguien mejor que él lo que le irritaba, sino el hecho de que esta persona le enseñara *el truco* para ser mejor vendedor y él lo hubiese aceptado reconociendo así su derrota. Jamás imaginaría que a partir de entonces disfrutaría y padecería de las mieles del triunfo sobre *la vida del resto de las personas*.

Shadwell había conocido la noche anterior al Hombre Negro, a Nyarlathotep, y en pocos años se convertiría en uno de sus sicarios preferidos sobre la Tierra. Durante años, Shadwell viajó por toda la urbe vendiendo sueños imposibles a los espíritus desgraciados para volverlos aún más débiles. Mientras él se regocijaba en la *venta de sueños*, su amo disfrutaba pisoteando las ilusiones de miles de personas, minando poco a poco la confianza en si misma de la

humanidad. Sin embargo, esto sólo era un principio, el Dios Oscuro tenía otros planes para su peón preferido, planes que prepararían un poco más su llegada a la Tierra. Mientras que para Nyarlathotep no era mas que el principio de una larga procesión hacia su victoria, para Shadwell era la ilusión de su vida.

SINOPSIS

El Titanic. Para muchas personas de la época una victoria del hombre sobre la naturaleza, para otras el inicio del reinado de la tecnología sobre la humanidad, para algunos el símbolo del mal común reunido en un sólo objeto, la punta de lanza del egoísmo, la vanidad y las ansias de poder. En esta aventura el *Titanic* será utilizado como un recipiente, tal vez el mas apropiado, donde se juntarán todas las frustraciones humanas; donde triunfarán.

En 1912 se reunirán a bordo del *Titanic* un grupo de personas aparentemente sin ninguna conexión entre sí. Sin ellas saberlo han sido elegidas por su especial personalidad e ilusiones. Todas ellas irán cayendo poco a poco bajo el peso de sus propias angustias, ayudadas por Shadwell, que les llevará a realizar actos en otro tiempo impensables. El *Titanic* se convertirá entonces en una hoguera donde arderán esas personas, una hoguera que se consumirá a si misma. Los personajes serán testigos, en un principio, de los sucesos, pero poco a poco, sea por su inestimable filantropismo o por intereses personales, se irán metiendo en el torbellino.

AJUSTES HISTÓRICOS

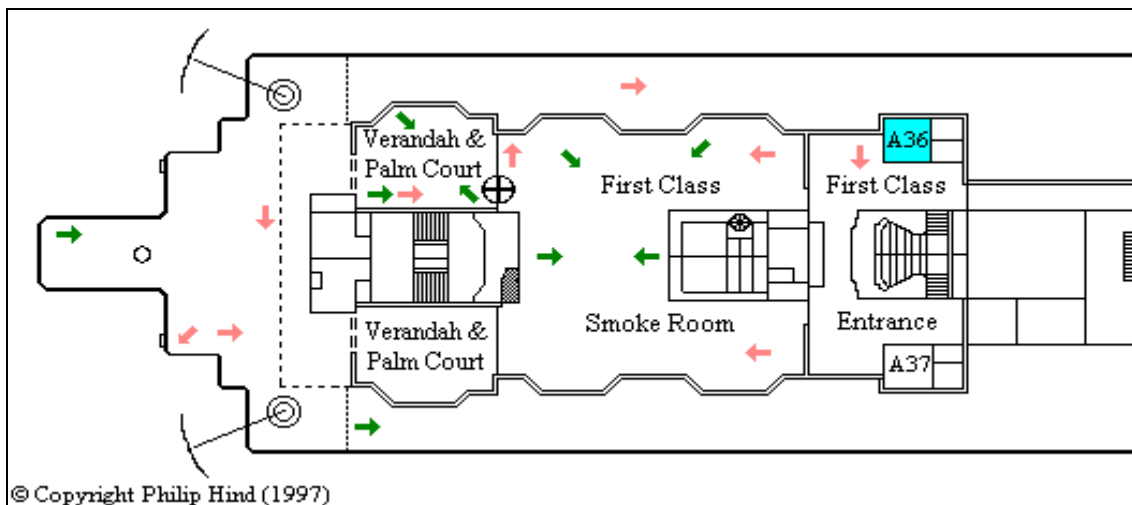
El *Titanic* es histórico y esta aventura ficción, sin embargo ambas se complementan. Que el marco de la acción sea un hecho inamovible no tiene porque condicionar a los jugadores. Es cierto que el fin del *Titanic* debería ser inapelable, pero no así los acontecimientos, personajes y acciones. De todos modos, la historia está llena de matices y puntos de vista diferentes y por mucho que se

estudie un hecho, éste está siempre abierto a nuevas investigaciones.

Para tener una referencia histórica de la realidad del *Titanic* el DJ siempre tendrá marcados a aquellos personajes reales con un * indicativo. Ello quiere decir que estas personas actuarán y se comportarán de un modo establecido (siempre a expensas del desarrollo

de la aventura). Asimismo, a medida que se desarrolle la aventura, el DJ tendrá a su disposición una información real de los acontecimientos acompañada de la ficticia, sean coincidentes o no... Ello dependerá de la pericia de los jugadores.

MAPAS Y PLANOS DEL TITANIC



CUBIERTA A SECCION 1ª

La cubierta A es la correspondiente a los pasajeros de primera, siendo por lo tanto su acceso restringido al resto de los *no ricos*. Esta cubierta pretende ser el no va mas de la ostentación y a fe que lo consigue. Todas los habitáculos interiores, sean camarotes o no, están forrados con paneles de madera noble y el suelo es alfombrado o de moqueta. La atención de la tripulación es máxima y se puede hacer vida normal sin salir de ella.

Verandah & Palm Court

Esta es una sala de reposo pensada especialmente para las mujeres. Decorada en ambientes tropicales es perfecto para tomarse cualquier aperitivo o una copa mientras se disfruta de las vistas.

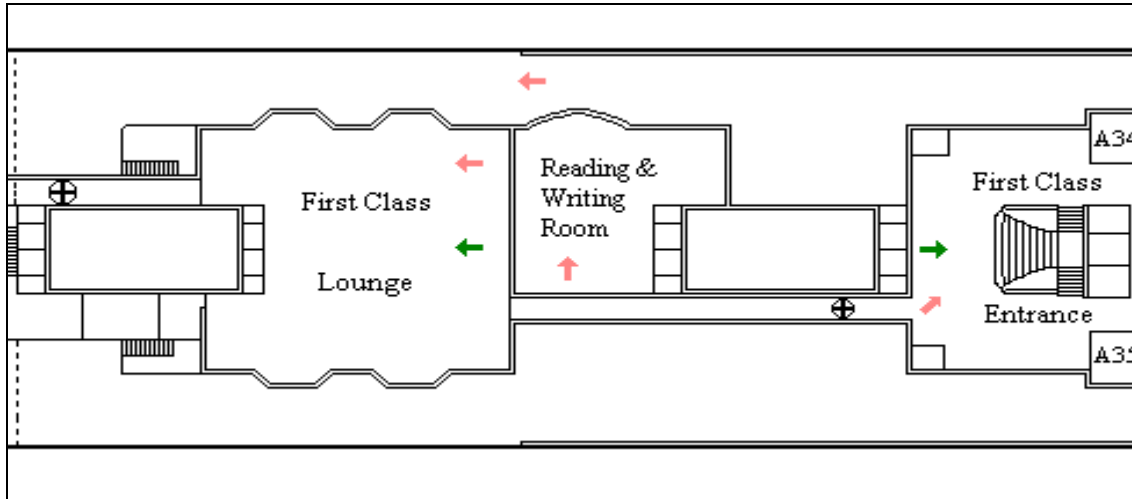
First Class Smoke Room

Este salón es el lugar de recreo preferido de los pasajeros masculinos de la primera clase. Elegantemente decorada cuenta con numerosas mesas sillas y sillones para el acomodo de decenas de personas mientras toman una copa, discuten o juegan a las cartas. Dispone de una barra con un camarero permanente. Está conectado con el Verandah & Palm Court por unos pasillos. Es el lugar ideal para las intrigas de a bordo, ya siempre hay alguien a todas horas leyendo algo o tomando la última copa de la noche. Es aquí donde se celebran las partidas de cartas privadas entre los pasajeros de primera clase.

First Class Entrance

La entrada para pasajeros de primera clase. Tiene escaleras tanto para arriba como para abajo. Los camarotes A36 y A37 se encuentran aquí. Ambos son completos e individuales, aunque algo molestos por hallarse en medio de

los salones de recreo. En el A36 está ocupado por Thomas Andrews y el A37 vacío (o ocupado por algún personaje).



CUBIERTA A SECCION 2ª

Continúan los salones de recreo para los pasajeros de primera.

First Class Lounge

Este enorme salón es el principal punto de encuentro de la cubierta. Aquí se hacen las recepciones y acuden personas de ambos sexos por igual. También hay mesas y sillones pero a diferencia de la Smoke Room, aquí no se juega ni hay ninguna barra.

Reading & Writing Room

Esta pequeña sala es la pequeña biblioteca de a bordo. Salpicada de sillas y sillones por doquier aquí se reúnen los pasajeros mas eruditos para hojear o leer algún libro. Desde las 8.00 AM hasta las 10.00 PM siempre está presente el encargado para resolver cualquier duda. Hay libros en todos los idiomas, pero especialmente en inglés y francés. La temática varía, pero se pueden encontrar desde los clásicos hasta literatura del XIX, pasando claro está por los mas famosos libros de náutica. Los principales libros de interés para los PJs que aquí se pueden encontrar son:

The Golden Bough, de Frazer. En su edición reducida inglesa. +5 % a los Mitos de Cthulhu, multiplicador 1 y pérdida de COR -1D2. Hechizos: Símbolo Arcano.

People of the Monolith, poema de Justin Geoffrey. En su edición inglesa. +3 % a los Mitos de Cthulhu. Sin multiplicador y con una pérdida de COR de -1D3. Sin hechizos.

Mitos y Leyendas de monstruos marinos, de Grayse. En su edición inglesa. +1 % a los Mitos de Cthulhu. Sin multiplicador ni pérdida de COR. No hay hechizos. El libro es una pequeña discusión erudita sobre las principales apariciones monstruosas marinas desde el siglo IV a.C. Hace especial referencia al Kraken y a su posible conexión con un dios marino llamado Kaltu.

James Clayhorne, 44 años, británico, encargado de la biblioteca.

Silencioso, ordenado y metódico, es además muy diligente y siempre al servicio de los demás.

FUE 9 CON 12 TAM 13 INT 16 POD 13
DES 10 APA 10 EDU 18 COR 60 P. vida 13

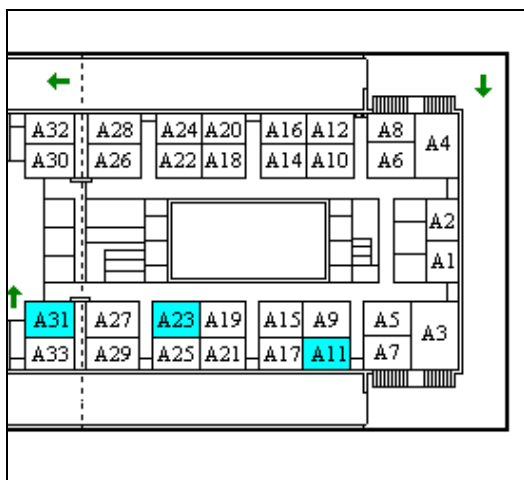
Habilidades: Antropología 25%, Buscar Libros

90%, Ciencias Ocultas 15%, Discreción 30%,
 Discusión 60%, Elocuencia 75%, Historia 55%,
 Lingüística 45%, Nadar 50%, Psicología
 30%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100%,
 Francés 80%, Alemán 60%, Español 45%, Ruso
 25%, Holandés 20%.

First Class Entrance

Similar a la citada anteriormente en la
 sección 1ª. Aquí se encuentran los camarotes
 A34 y A35, individuales y completos. Ambos
 están ocupados, el A35 por Broukère.



CUBIERTA A SECCION 3ª

Última parte de la Cubierta A y dedicada
 exclusivamente a camarotes. El A3 y el A4 son
 dobles, mientras que los A27, 29, 31, 33 y los
 A26, 28, 30 y 32 son camarotes individuales a
 los que se entra por la misma puerta (camarotes
 de grupo). El resto son individuales. Todas están
 ocupadas excepto el A1, A6, A10, y A25.

El camarote A31 está ocupado por Henry
 Blank, el A23 por Barkworth, el A11 por la
 señorita Rosenbaum, el A2 por Shadwell, El
 A24 por Litskovsky, el A15 por Abdallah al-
 Ansâri y el A4 por Criskley y su mujer.

Los camarotes individuales poseen también
 un pequeño sillón-cama para casos especiales.
 Todos estos camarotes tienen ojos de buey hacia
 el exterior y calefacción. Asimismo están
 equipados con un pequeño bar, un estudio, una
 mesa, un sillón y *la necesaria* (el lavabo). Por
 su parte las dobles tienen lavabo para mujeres y
 hombres por separado.

Tom Shadwell, *El Vendedor*, 42 años, estadounidense y sicario de Nyarlathotep.

Shadwell es un fornido hombre que siempre
 va vestido elegantemente. Sus modales y
 educación son perfectos y aparenta ser un
 hombre incapaz de hacer ningún daño. Vista
 como vista siempre hay una prenda de la que no
 se desprende, su preciada *chaqueta*. (N. del A.
 Shadwell no es un personaje mío, sino una
 adaptación *sui generis* del personaje de la
 novela *Sortilegio* de Clive Barker).

FUE 12 DES 12 INT 17 CON 17 (22) APA
 14 (19) POD 21 (31) TAM 17 EDU 21 p. Vida
 17 (20)

Habilidades: Comerciar 99%, Crédito 90%,
 Cond. Automóvil 60%, Elocuencia 99%,
 Charlatanería 99%, Discusión 99%, Regatear
 99%, Mitos de Cthulhu 30%, Camuflaje 65%,
 Ocultarse 50%, Escuchar 50%, Psicología 99%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100%,
 Francés 50%, Alemán 25%.

Armas: Pistola .45 60%. Daño 1D10.

Armadura: 4 puntos debido a la chaqueta.

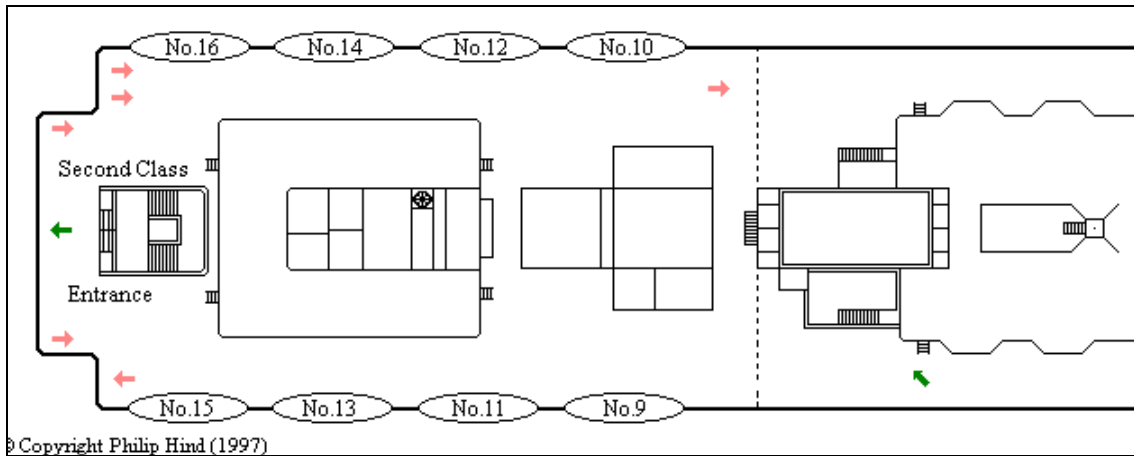
Hechizos: Contactar con Nyarlathotep, Símbolo
 Arcano, Convocar a un Horrendo Cazador,
 Consunción, Explosión mental.

Objetos especiales: *La chaqueta*. Esta prenda
 es un poderoso artefacto de los Mitos
 proporcionada por el mismo Nyarlathotep a
 Shadwell por los servicios prestados. A
 parentemente es una cara y elegante chaqueta
 negra, pero en realidad es un objeto creado para
 el engaño y la destrucción de almas. Una vez
 puesta proporciona +5 a la CON, +5 a la APA y
 +10 al POD hasta que se quite de nuevo (los
 puntos no son acumulables). También
 proporciona 4 puntos de armadura siempre que

el impacto sea en el pecho o abdomen (de 1-10 en 1D20).

Pero su verdadero poder radica en el forro, hecho de un material multicolor desconocido en la tierra. Cuando el poseedor de la chaqueta se la desabotona y deslumbra con el brillo del forro a una víctima mientras dice: *¿ Está seguro de que no hay nada que usted quiera ?* (el hechizo requiere 4 puntos de magia) hay una lucha de POD entre ambos. Si vence el

Vendedor la víctima será un pelele en sus manos, ya que ésta realizará *cualquier cosa* que éste desee, puesto que la víctima ve ante sí la posibilidad de realización del mayor de sus sueños si obedece las órdenes. Si resiste a la lucha de POD, la víctima sólo quedará deslumbrada y atontada (sin efectos en combate). Además proporciona un 25% mas de posibilidades de contactar con Nyarlathotep.

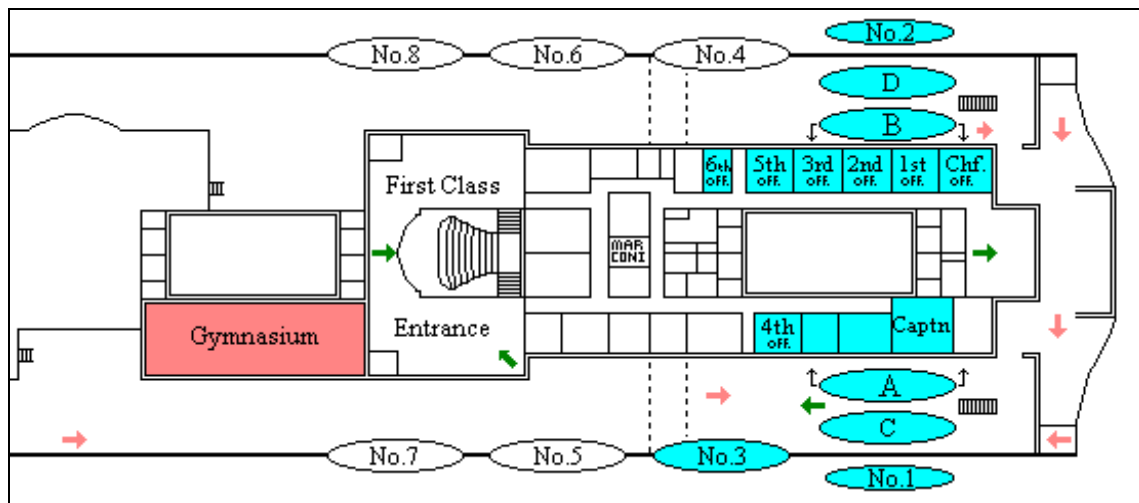


CUBIERTA DE BOTES SECCION 1ª

Esta es la primera y principal cubierta del *Titanic* y allí donde trabajan la mayoría de oficiales de a bordo. Aquí están los botes números 9 al 16.

Second Class Entrance

La entrada para pasajeros de segunda clase, sin interconexión con la Cubierta A de primera. Toda esta cubierta está al aire libre.



CUBIERTA DE BOTES SECCION 2ª

El puesto de mando del barco. Botes del 1 al 8 y los cuatro desmontables A-D. El acceso a las salas de mando está restringido.

Gymnasium

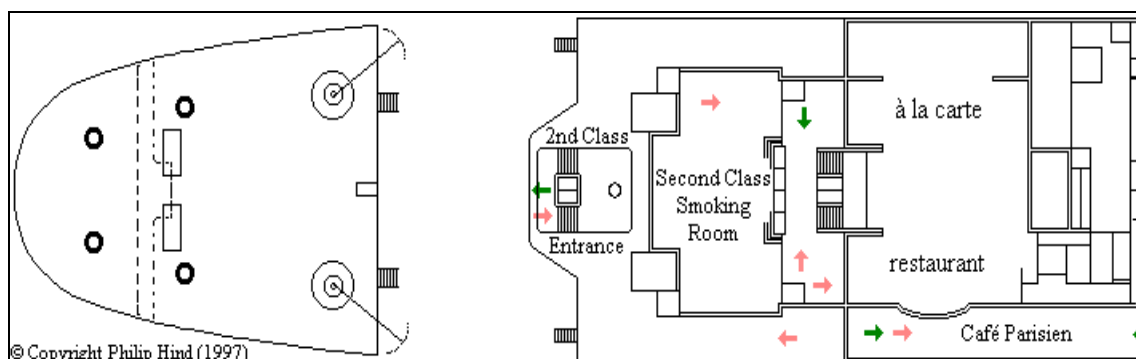
Equipada con los últimos aparatos de la época (bicicletas estáticas, remo, etc). El Instructor del gimnasio es un fornido hombre llamado T.W. McCawley. Sólo abre de 7.00 AM a 20.00 PM.

Puente de Mando y camarotes de la oficialidad

La principal sala del *Titanic* está resguardada por los camarotes de los 7 oficiales y el capitán.

Marconi

Esta es la sala del radiotelegrafista Phillips, relevado por su ayudante cada 12 horas. Siempre hay alguien en esta sala.



CUBIERTA B SECCIÓN 1ª

Destinada a los pasajeros de segunda, es una de las mas concurridas de todo el buque junto a la C.

Second Class Entrance y Second Class Smoking Room

Similares en espacio a las de la Cubierta A pero sin la calidad y comodidad de la primera clase. Están decentemente atendidas por el personal.

À la Carte restaurant

Este pequeño y delicioso restaurante está dedicado a los pasajeros cuya cartera esté lo suficientemente abultada. Las mesas son limitadas y hay que pedir reserva con antelación. La mayoría de los pasajeros de

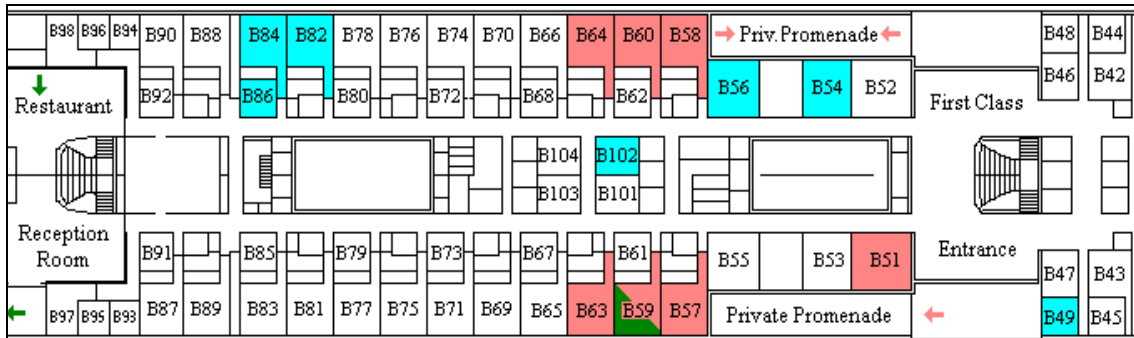
primera comen aquí por lo menos una vez al día.

Café Parisien

Otra selecta sala decorada a modo de café parisino de principios de siglo. Las tertulias de sobremesa se entretienen aquí. Es visitada sobretodo por las mujeres. El servicio, exquisito, es el mismo que el del restaurante *À la Carte*.

Cubierta adyacente

La sección de cubierta de popa dibujada en el mapa no se corresponde directamente con el resto, sino que se ha añadido porque está a la misma altura que la Cubierta B. Por lo tanto para llegar a él hay que salir de la Cubierta. El mismo caso ocurre con la cubierta adyacente de la sección de proa explicada mas adelante.



CUBIERTA B SECCIÓN 2ª

Dedicada casi exclusivamente a los camarotes de los pasajeros de segunda. En los camarotes B54-56 está Joseph Bruce Ismay y su mujer. En el B82-84 Benjamin Guggenheim y mujer. Y en el B18 Mrs. Louis Albert Hippach. El resto están ocupados excepto los B69, B2 y B90.

Restaurant Reception Room

Esta es la sala donde se espera mesa para comer así como donde se hace la reserva. El

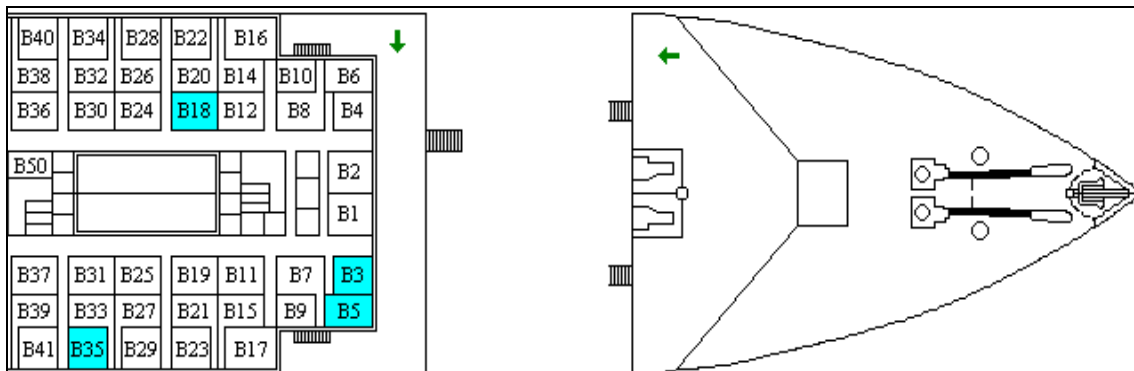
restaurante y el café anexo abren a las 12.00 AM y cierran a las 22.00 PM.

Private Promenade

Cubiertas de paseo exclusivos para pasajeros de primera clase. Sólo abre de 8.00 AM a 21.00 PM.

First Class entrance

Ídem anteriores.



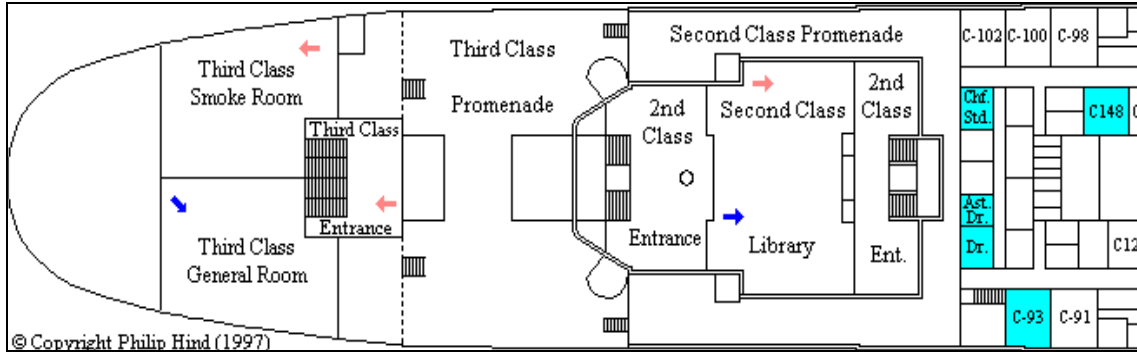
CUBIERTA B SECCIÓN 3ª

La parte de proa también dedicada a camarotes. Los ocupados vienen especificados en el apartado anterior. La cubierta adyacente de proa es similar a la explicada en la sección 1 de esta cubierta.

La cubierta en U de la derecha es un pequeña cubierta al aire libre usada por los pasajeros de esta sección como lugar de paseo como en las cubiertas privadas. La diferencia estriba en que

esta no está clasificada como cubierta de paseo, no tiene horas fijadas y

tanto tripulación como oficialidad suelen pasar por aquí cuando es necesario. Los camarotes adyacentes a ella tienen sus ojos de buey en esta cubierta.



CUBIERTA C SECCIÓN 1ª

La cubierta C es la dedicada al pasaje de tercera clase y a algunos tripulantes especiales. La configuración de los camarotes libres es exclusiva de cada Guardián.

Third Class Entrance, Smoke Room, General Room y Promenade

Similares a los de las clases anteriores, pero con menor espacio y comodidad.

Second Class Library

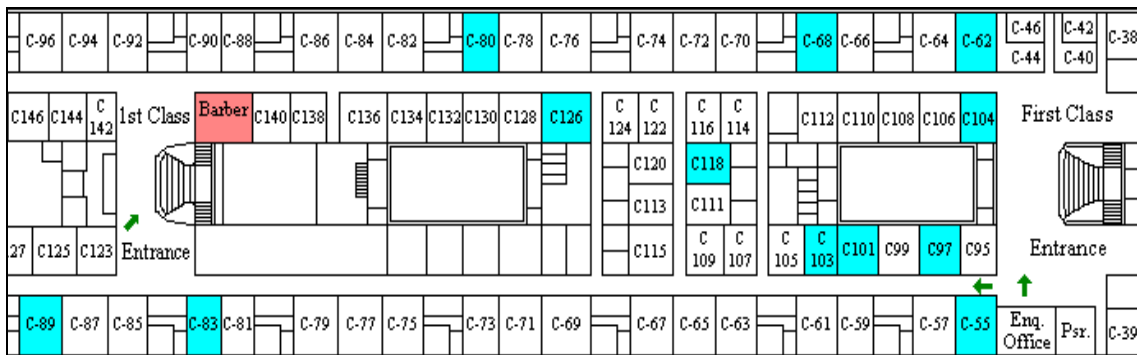
Idéntica a la de primera clase pero sin la asistencia del encargado. También hay una menor cantidad de libros.

Chief Steward

El camarote de Adrew J. Latimer. El *Jefe de camareros* es en realidad una especie de sobrecargo (N. del A. oficial de a bordo que ejerce misiones administrativas y de enlace entre tripulación y pasaje) en funciones que se encarga de solventar cualquier queja de los pasajeros.

Dr. and Assistant

Camarotes del cirujano William F.N. O'Loughlin y su asistente J. Edward Simpson.

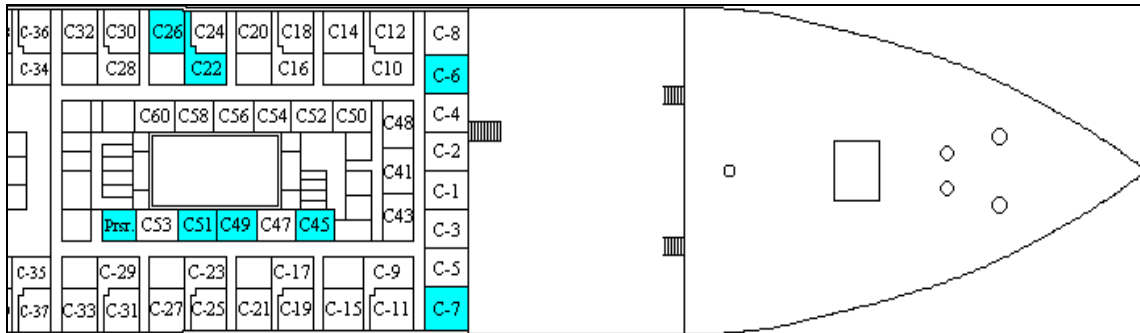


CUBIERTA C SECCIÓN 2ª

Dedicada a los camarotes de tercera clase. En la C-104 se encuentra el Mayor Arthur Gosfrey Peuchen y en el C-69 Paul Henri Dietrich.

Barber

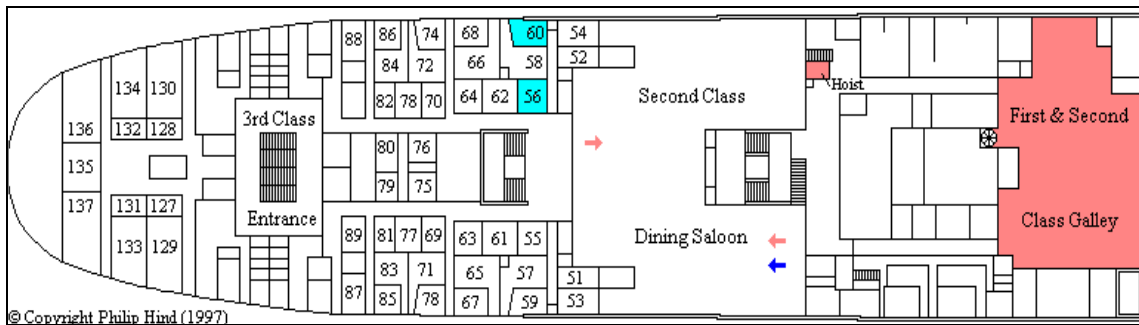
Barbería para hombres. Abre de 9.00 AM a 19.00 PM con descanso para comer.



CUBIERTA C SECCIÓN 3ª

Como las anteriores, de nuevo los camarotes de los pasajeros de tercera categoría. La

particularidad y disposición de la sección de proa está especificada en los anteriores apartados.



CUBIERTA D SECCIÓN 1ª

Esta cubierta es la más heterogénea y compleja. Sirve tanto como hospedaje de la tripulación como comedor del pasaje, además de albergar otras instalaciones de interés.

reparten los almacenes de cocina, refrigeradores especiales, despensas, hornos dependencias dedicadas al mantenimiento de la misma. Siempre hay alguien aquí puesto que la cena acaba a las 23.00 PM y los desayunos se reparten a partir de las 6.00 AM. A medio día esta es la sala más bulliciosa de todo el buque.

Third Class Entrance

Ídem anteriores.

Hoist

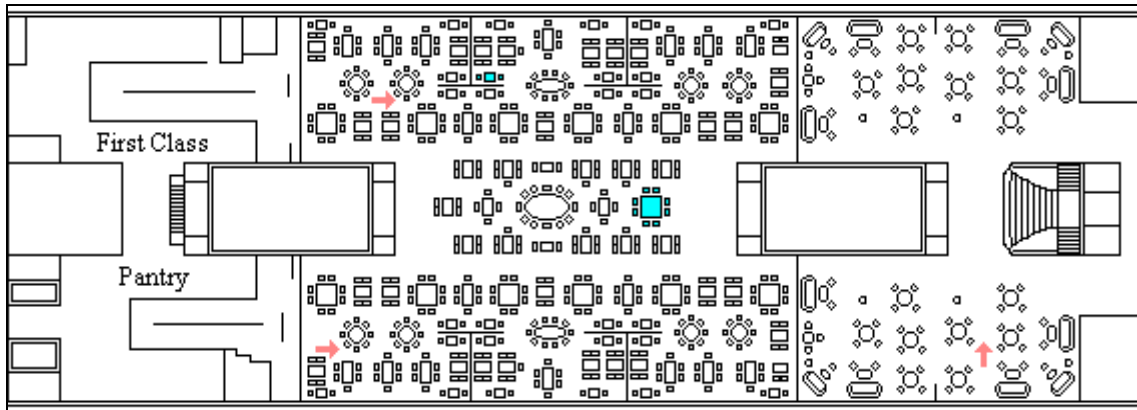
Montacargas especial para la entrega de comida a otras cubiertas del buque. Es lo suficientemente grande para que una persona de TAM 13 máximo entre en ella.

Second Class Dining Saloon

Esta enorme sala es el comedor para los pasajeros de segunda y tercera clase. El servicio y la comida son más que aceptables.

First & Second Class Galley

Esta sala y las adyacentes a ella son las cocinas del buque. Alrededor de ellas se



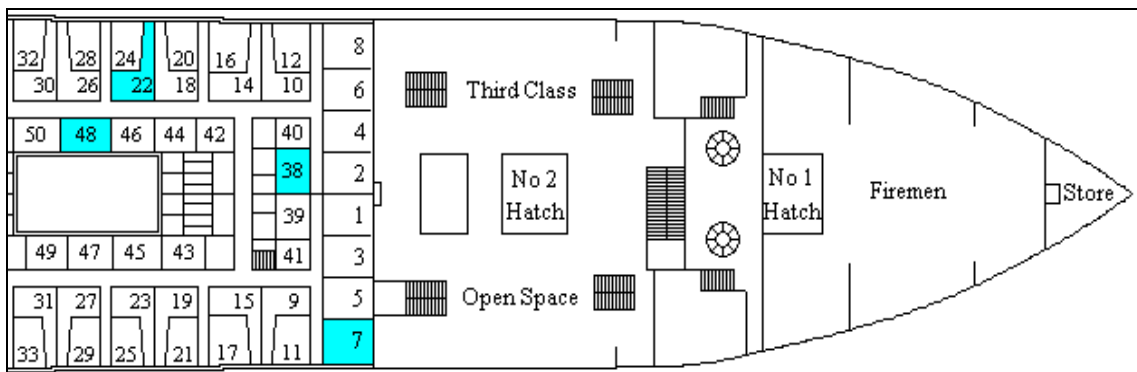
CUBIERTA D SECCIÓN 2ª

Esta sección central está dedicada al enorme y lujosísimo comedor de primera clase. A su derecha hay una sala anexa para tomar los aperitivos o el té de las 6. Estamos ante las dos salas mas caras de todo el buque. En la mesa mas cercana a la caldera de la derecha (para 8 comensales) es la que ocupa por lo general el

capitán Smith y sus 7 oficiales. En la mesa situada al lado del tabique central izquierdo de la sección de arriba se sientan a comer J. Bruce Ismay y su mujer.

First Class Pantry

Despensa principal de los manjares de primera clase.



CUBIERTA D SECCIÓN 3ª

Sección final de la cubierta D.

Third Class Open Space

Gran espacio abierto para el recreo de los pasajeros de tercera clase. Decentemente asistido.

Nº 1 y Nº 2 Hatch

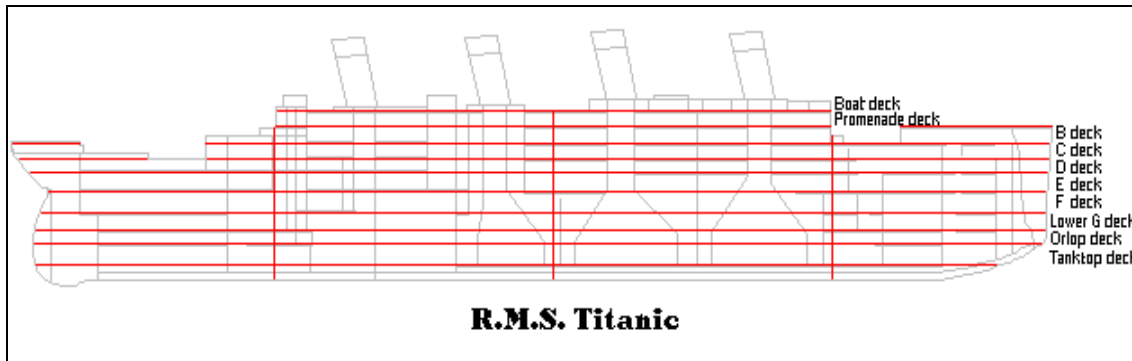
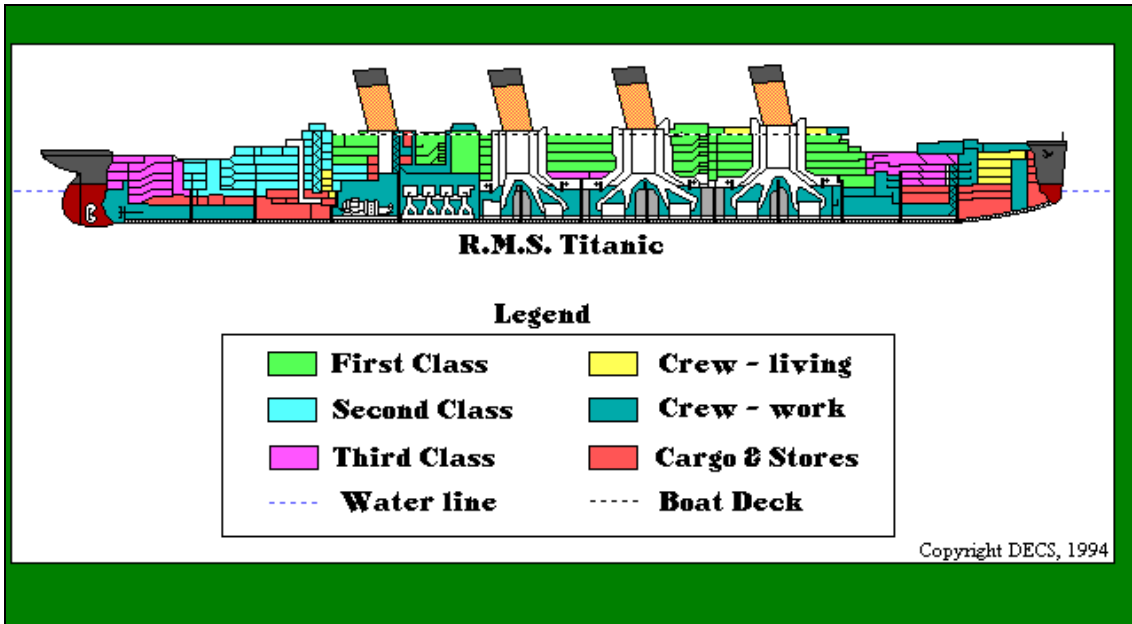
Escotillas de emergencia.

Firemen

Alojamiento de la pequeña brigada de bomberos del *Titanic*.

Store

Pequeño almacén de la brigada de bomberos del buque.



CUBIERTAS E,F,G, ORLOP DECK Y TANKTOP DECK

Las cubiertas E,F y G del *Titanic* son de acceso restringido para el pasaje. En ellas trabaja la tripulación o se usan como bodegas. La *Tanktop deck* está destinada a los compartimentos estancos del buque.

Cargamento del *Titanic*

El cargamento general total es de 560 toneladas e incluye 11.524 piezas individuales. En las bodegas y despensa hay 46.000 piezas de vajilla de porcelana, 26.000 platos y bandejas de plata, 28.000 botellas, 7.000 vasos, 36.000 huevos, 150 kilos de caviar, 800 cajas de frutos secos, 2.000 latas de compota y mermelada, 200 sacas de correo con más de 400.000 cartas. El cargamento de carbón sube a más de 12.000

toneladas. 75.000 libras de carne fresca, 11.000 libras de pescado fresco y más de 1.750 cuartos de helado y 5 pianos de cola en los salones, completan, por poner un ejemplo, el cargamento del buque.

Especificaciones del buque

Motor: Dos motores de 4 cilindros, triple expansión, acción directa de 30.000 hp 75 rpm. Una turbina de baja presión Parsons de 16.000 hp 165 rpm.

Velocidad máxima: 23 nudos.

Hélices: Tres. Central: 16 pies/5,3 metros; Derecha/Izquierda: 23 pies/7,6 metros.

Pasajeros: 329 1ª clase, 285 2ª clase, 710 3ª clase.

Tripulación: 899.

Botes salvavidas: 20. 16 de madera y 4 desmontables.

Capacidad total: 1.178.

PRELUDIO

Ante aquel alto capitolio... su pálida corte rodeada de belleza y destrucción...
Percy Bysshe Shelley

INTRODUCCIÓN PARA EL GUARDIÁN

El 10 de abril de 1912 zarpará de Southampton con destino a Nueva York el mayor y mas lujoso barco construido hasta la fecha, *El Titanic*. El buque, auténtico hotel flotante, tenía 269,1 metros de eslora, 30 cm. más que su gemelo el *Olympic*, 28 de manga y desplazaba 46.328 toneladas. Sus calderas, de cinco metros de diámetro cada una, y con un total de 159 hornos consumían 650 tn. diarias de carbón. La tripulación constaba de 904 personas, 397 entre oficiales y marineros, y 507 para atender el hotel de 3.000 camas.

Los investigadores, amantes de la aventura y de las nuevas experiencias que propone su incesante conocimiento del mundo, no deberían pasar la oportunidad de embarcarse en este monstruo flotante. La experiencia podría ser única en su vida. Para ello, el Guardián dispone de varias alternativas para *enrolar* a sus personajes:

- A) La más simple y sencilla, aunque no la aconsejada, sería usar este escenario como complemento de una campaña mas larga, con lo que un obligado y aburrido viaje por mar podría ser mas alegre.
- B) Otra opción, semejante a la anterior, sería la posibilidad de que un antagonista perseguido por los PJs zarpara en el buque, con lo que los intrépidos jugadores no tendrían mas remedio que perseguirlo.
- C) La tercera, mas acorde con la aventura en sí, sería aquella en la que los jugadores recibieran una invitación de Primera Clase de la *White Star Line* (propietaria del buque, mas adelante absorbida por su rival *Cunard*) para navegar en el viaje inaugural de su buque insignia por los servicios prestados con antelación o como premio especial por ser el primer viaje. Dicha invitación sería exclusiva para uno o dos de los personajes de mas alcurnia del grupo (si los hay)
Documento 1. El resto del grupo debería acomodarse en 2ª y 3ª, mucho mas baratas.

- D) La cuarta, relacionada con la anterior, estaría vinculada a la constructora del buque *Harland & Wolff*. El consejo de accionistas, lejos de las especulaciones de insumergible que rodean al buque (propaganda de la *White Star*) y para mantener su prestigio en el futuro, contratan en secreto a un grupo de investigadores especializados para que den fe, valoren y elaboren un informe sobre las capacidades y comportamiento reales del barco en alta mar. Los pasajes se repartirían entre 1ª, 2ª y 3ª clase para no crear sospechas.
- E) Una quinta podría ser, aunque no es muy deseable, que algún Pj viajase como *polizón*. Para ello debería de ocultarse en el barco hasta su partida y luego intentar alguna escaramuza dentro. Las tiradas para entrar y esconderse dentro del buque no deberían ser muy difíciles en los días de frenética actividad de carga, pero una vez dentro la vida del Pj tendría que ser un infierno (si lo encuentran !!) si no es que el Guardián es muy *educado*.
- F) Y por supuesto la última posibilidad debería ser embarcarse como marinero, camarero, fogonero, cocinero, músico o bombero, entre otras de las muchas alternativas. Este papel, sin embargo, estaría sujeto a muchas contrapartidas para el jugador, aunque si el dinero escasea nunca es malo probar.

EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA

5 de abril de 1912, Viernes Santo. El *Titanic* llega al puerto de Southampton antes de medianoche totalmente decorado y vestido con sus pendones y banderas inaugurales para ser aprovisionado antes de zarpar el día 10.

6 de abril de 1912, Sábado. Se realiza el enrolamiento de la mayoría de los tripulantes, además de embarcar todo el cargamento. Los jugadores que hayan tomado la alternativa de jugar como tripulantes tienen ahora su oportunidad. Aquellos que sean británicos, y por

lo tanto puedan ser afiliados en la *British Seafarer's Union* pueden ser enrolados con facilidad con sólo traer un certificado médico y tener unos mínimos de Nadar 30 % y Mecánica 30 %, o dos o mas de las siguientes habilidades a más de 40 %: Conducir Maquinaria, Navegar, Dibujar Mapas, Primeros Auxilios, y Electricidad. Otra opción, para los británicos, es la de ser afiliado a la *National Sailors'and Firemen's Union* y ser embarcado como bombero. Los mínimos son en este caso de dos de las siguientes habilidades a más de 40 %: Conducir Maquinaria, Primeros Auxilios, Nadar, Trepar, Saltar y Lanzar.

Para aquellos que no son británicos las posibilidades son menores, puesto que la bajada de producción de carbón de Southampton obliga a muchos de los ahora parados a embarcarse a toda costa. Sin embargo, hay alguna como cocinero (mínimo de 60 % en Cocinar), camarero o asistente (mínimo de 40 % en Discreción y Hablar dos idiomas además del Inglés al 40 %) o músico-cantante (Tocar algún instrumento a más de 75 % o Cantar a más de 75 %). Las otras alternativas se dejan a discreción del Guardián.

La mayoría de la tripulación será británica (*a British crew for a British ship*), generalmente de Southampton, Liverpool, Londres y Belfast (sede de la constructora del *Titanic*), aunque siempre se cruza algún francés, alemán o belga.

Durante todo este día los Pjs que hayan sido enrolados como tripulantes estarán las 24 horas cargando las 5.800 toneladas de carbón y limpiando después todas las estancias del barco que hayan estado expuestas al polvo negro.

7 de abril de 1912, Domingo Santo. El *Titanic* sigue amarrado en el muelle especial Berth 44. Los Pjs seguirán cargando las 1.880 nuevas toneladas de carbón que siguen llegando en diversos buques contenedores.

8 de abril de 1912, Lunes. Llegan los cargamentos de comida, lo que significa mas trabajo para los Pjs, que lo cargan en las neveras de la cubierta G. Si alguno de ellos logra librarse por unos minutos de su tarea verá a un hombre elegantemente vestido contemplar con serenidad al *Titanic*: es Thomas Andrews, su constructor, que estará allí hasta las 6.30 PM, hora a la que regresará a Belfast para firmar unas cartas en las oficinas de la *Harland&Wolff*.

Thomas Andrews Jr.*, 38 años, británico, arquitecto naval.

Nieto del principal propietario de la constructora *Harland & Wolff*, Andrews es uno de los mejores y mas serios arquitectos navales de Europa, siendo un niño prodigio de la profesión. Su principal baza es la construcción del *Titanic* y el *Olympic*. Ocupa el camarote A-36.

FUE 10 CON 13 TAM 14 INT 17 POD 16
DES 12 APA 15 EDU 21 COR 75 pt.Vida 14

Habilidades: Arquitectura naval 95%, Buscar Libros 50%, Crédito 75%, Derecho 50%, Dibujar Mapas 95%, Discusión 65%, Elocuencia 50%, Equitación 35%, Historia naval 75%, Matemáticas 90%, Nadar 75%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés y Francés 99%.

Armas: Ninguna.

9 de abril de 1912, Martes. Continúa el cargamento de provisiones y correo. Los Pjs que trabajen verán subir ahora a toda la oficialidad del buque para su inspección personal. Allí se encontrarán con Andrews. Todos ellos, excepto el comandante de la nave, Smith, pasarán la noche allí. Durante este día pasará un acontecimiento especial. Mientras todo el mundo mira la llegada de los nuevos y vistosos visitantes, una de las gruas que carga una voluminosa caja de madera reforzada de unos 3 por 3 metros cederá y la caja caerá estrepitosamente sin romperse. Las posibilidades de que uno de los Pjs pasara por allí es del 5%, tirada que si consigue tendrá que rezar para sacar su Esquivar o recibir 4D6 de daño. Las posibilidades para otro estibador que no sea Pj es de un 25%. Una tirada de Descubrir hace ver que la caja proviene de Londres. Este acontecimiento no tiene nada que ver con la aventura, pero provocará las suspicacias de los Pjs.

Este será el último día antes de la partida oficial del buque, que será el 10 de abril. Todos los tripulantes tendrán que tener su equipaje (mínimo) preparado para el día siguiente.

CAPITULO 1: 10 DE ABRIL DE 1912, MIERCOLES

Los verdaderos viajeros sólo parten por partir; corazones a globos semejantes a su fatalidad jamás ellos esquivan. Y gritan "Adelante" sin saber bien porqué.

Charles Baudelaire

PRIMEROS PASOS

El 10 de abril de 1912 es el primer día de la corta singladura naval del *Titanic*. Es ahora cuando la mayoría de los personajes que no sean tripulantes se embarquen.

A las 7.30 AM, ya con toda la oficialidad a bordo, los marineros, fogoneros, bomberos y camareros comienzan a subir al buque.

A las 9.00 AM sube a bordo J. Bruce Ismay, presidente de la *White Star Line*, rodeado de una cantidad ingente de fotógrafos y periodistas.

Joseph Bruce Ismay *, 50 años, británico, fundador y presidente de la White Star Line.

Rico, famoso y de una personalidad magnética. Hecho a sí mismo, admira a aquellos que han luchado como él y los ayudará en situaciones problemáticas. Odia la publicidad y es un excelente deportista (caza, tenis, fútbol y pesca).

FUE 12 DES 15 INT 16 CON 12 POD 16
TAM 13 APA 16 EDU 21 COR 80 P.Vida 13

Habilidades: Contabilidad 90%, Crédito 95%, Derecho 70%, Invertir 80%, Discreción 60%, Discusión 55%, Nadar 50%, Psicología 50%, Regatear 70%, Jugar al tenis y fútbol 60%, Pesca 75%, Elocuencia 45%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100%.

Armas: Escopeta calibre 20 80%. Daño 2D6.

Entre las 9:30 y las 11:30 AM los trenes de la compañía empiezan a traer a los pasajeros de 1ª, 2ª y 3ª procedentes de Londres. Todos los personajes que no sean de origen francés o vivan allí embarcarán ahora.

Precios, equipajes y armas

Los precios del pasaje del *Titanic* son los siguientes:

A) Para los pasajeros de primera el precio normal del viaje, que incluye camarote, comida y 1 metro cúbico de equipaje es de 550\$. Para los de segunda es de 350\$ y 0,6

metros cúbicos de equipaje; y los de tercera 160\$ y 0,3 metros cúbicos de equipaje.

- B) El equipaje máximo en el camarote es de 2 maletas de tamaño medio.
C) No se permiten animales de compañía.

En cuanto a las armas:

Las armas de fuego son clandestinas en el Reino Unido y por lo tanto en sus buques. Los personajes deberán abstenerse de llevarlas a bordo. Si uno de los personajes intenta llevar una al buque en su equipaje de camarote los porcentajes serán los siguientes: Habilidad de Descubrir del Aduanero, que es de 60%, *menos* la habilidad de Camuflaje del jugador en porcentaje. Si el personaje es mujer la Habilidad del aduanero será de un 40%. Si el porcentaje final es 0% o negativo, el aduanero sólo conseguirá descubrir el arma con un 01. Se hace una tirada por cada arma.

Si las armas se portan encima los porcentajes serán similares pero el aduanero tendrá un 70%. A las mujeres no se las registra por educación.

Las armas blancas, si se especifica su función (coleccionismo, regalo, ect) se podrán pasar. Esto no incluye las de gran tamaño como espadas, lanzas, ect, las cuales se someterán a una tirada de Derecho, Elocuencia o Discusión a discreción del Guardián.

Las armas ocultas en el equipaje de bodega pasa automáticamente la aduana, pero el acceso a ellas es casi imposible una vez en el buque.

La partida

Aproximadamente a las 12:00 AM silban las sirenas del *Titanic*, el buque va a partir. Los dos remolcadores del muelle, el *New York* y el *Vulcan* lo sacan con lentitud de Southampton.

DE VIAJE A FRANCIA

Tras unos pequeños retrasos en el muelle, nuestro buque recorre las 24 millas que le separan de Cherbourg (Francia) con lentitud. Es el momento de que los personajes recorran y visiten el barco a su libre albedrío, puesto que no se llegará a Cherbourg hasta las 5:30 PM, (

bastante rápido ya que el récord en 1930 es de 4 horas y 19 minutos).

Los personajes pasajeros de primera pueden tener varios encuentros importantes con alguno de los PNjs en las diferentes salas del buque:

En el Smoke Room de primera (Cubierta A sección 1ª).

Uno de los primeros encuentros puede darse en este salón, donde ya se encontrarán varios de los caballeros discutiendo entre ellos de la grandiosidad del buque o simplemente bebiendo. Uno de los que más chocará la atención será un elegante hombre de pequeña estatura y canosa cabellera que bebe whisky sin parar en una esquina del bar. Sonriente y amable, entablará pronto cualquier tipo de conversación con los personajes, siempre que sea animada. Sin embargo nunca será él el que aborde primero a los PJs. Si los personajes le invitan, Hans Titus Litskovsky les relatará, a modo de relato épico, sus hazañas como tahir. Si los personajes se lo proponen, puede animarse a buscar jugadores para una partida de póker esa misma noche.

Hans Titus Litskovsky, 52 años, alemán, tahir y trotamundos.

De aspecto descuidado y educación algo limitada, sólo sus caras ropas dan pistas de su alta alcurnia como rico hacendado bávaro, aunque su origen es siempre dudoso. Litskovsky es un viajero incansable, además de borracho y tahir empedernido. De personalidad psicótica, alterna grandes momentos de pasión con caídas de ánimo demasiado graves. Últimamente se alternan cada vez mas.

FUE 8 CON 6 TAM 10 INT 15 POD 7
DES 9 APA 7 EDU 14 COR 35 P. Vida 8

Habilidades: Beber 100 %, Charlatanería 90%, Elocuencia 80%, Jugar al póker 100%, Jugar a cualquier otro tipo de juego de baraja 75%, Regatear 55%, Historia local (de

cualquier país) 25%, Lingüística 20%, Camuflaje 60%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés y Alemán 100%. Hablar Francés, Español, Belga 60%, Hablar Árabe, Griego 50%.

Armas: Revólver .22 40%. Daño 1D6. 3 tir/as.

Objetos: Posee varias barajas marcadas para jugar, que solo un jugador experto puede identificar como trucadas (jugar/3 en %).

Posee también una petaca de tres compartimentos, donde lleva whisky, vodka y ron que nunca se agotan beba lo que se beba y de una calidad insuperable. Lleva una S de oro grabada. Si alguien le pregunta que significa la letra éste responderá que es la inicial del hombre que se la regaló, aunque fue hace tiempo y no se acuerda de él.

Características especiales: Este es uno de los PNjs marcados por Shadwell, quien le prometió hace años que pronto jugaría la *partida de su vida*. Como acto de buena fe le regaló la petaca para saciar su sed de alcohol de la que Litkovsky nunca se desprende y con la que Shadwell siempre sabe donde está.

En el Varandah & Palm Court (Cubierta A sección 1ª).

Otros encuentros de importancia se dan aquí. En una mesa central se encuentra Ismay dialogando distendidamente con Algernon H. Barkworth sobre temas de derecho y política. Si los personajes se dirigen a ellos, éstos les invitarán a sentarse con ellos, pero su conversación no destacará por su interés por ahora. Barkworth será un fijo para la partida de póker de mas adelante.

Algernon H. Barkworth *, 46 años, británico, juez de paz.

Este apacible hombre es juez de paz en un pueblo de Yorkshire, y uno de los personajes mas sociables del buque. Aunque es lento y discreto se apunta a todo.

FUE 11 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 17
DES 9 APA 13 EDU 17 COR 80 P.Vida 13

Habilidades: Botánica 25%, Derecho 60%, Crédito 45%, Elocuencia 50%, Discreción 35%, Historia 55%, Nadar 50%, Primeros Auxilios 40%, Regatear 30%, Jugar al póker 40%.

Idiomas: Leer / Escribir / hablar Inglés 85%, Leer / Escribir Latín 25%.

Armas: Ninguna.

En cualquier lugar de la Cubierta de Paseo de primera.

Paseando por cubierta los personajes se pueden encontrar al matrimonio Criskley mirando como el barco se aleja de la isla. Ancianos ya, los Criskley viajan a Nueva York a visitar a su hija mayor que se casó con un norteamericano hace un par de años. De paso

disfrutarán de unas pequeñas vacaciones que empiezan ya en el buque. Criskley, ex-oficial del ejército colonial británico en África, hizo fortuna tras su retirada vendiendo algunas de las posesiones de su familia e invirtiendo el dinero en diversos negocios. El matrimonio es muy afable y ambos son muy cándidos al hablar y actuar. Si los personajes son atentos con ellos, los Criskley no dudarán en invitarlos a casa de su hija en Nueva York. Mr. Criskley es también uno de los hijos en la partida.

Albert J. Criskley, 63 años, británico, ex-oficial y empresario.

Ex-capitán, alto pero algo delgado y frágil ya, lleva todavía el porte de un oficial. Sin embargo no viste con ostentación y es muy amable y educado.

FUE 7 CON 10 TAM 15 INT 14 POD 6
DES 10 APA 13 EDU 13 COR 35 P.Vida 13

Habilidades: Camuflaje 55%, Descubrir 40%, Derecho 25%, Dibujar Mapas 30%, Discreción 40%, Equitación 70%, Lanzar 50%, Mecánica 40%, Mitos de Cthulhu 5%, Nadar 40%, Ocultarse 55%, Seguir Rastros 30%, Tratar Envenenamientos 25%, Tortura 80%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 70 %, Hablar Belga y Español 40%, Francés 35%, Swahili 30%.

Armas: Fusil .30-06 de cerrojo 75%. Daño 2D6+3. Tiros 1 de cada 2.

Revolver .38 60%. Daño 1D10. 2 tiros asalto.

Sable 45%. Daño 1D8+1+1D8 especial.

Objetos: El sable mágico. Una magnífica pieza regalada por Shadwell a Criskley para que éste recordara los buenos tiempos. El arma está perfectamente equilibrada y produce +1D8 de daño adicional por ser mágica. Además sus heridas sangran con especial énfasis y fuerza (1D3 la primera vez que se vea). En la empuñadura lleva grabada una S en oro. La guarda celosamente en un compartimento oculto de su maleta (-25% a Descubrir).

Características especiales: Otro de los marcados por Shadwell. Criskley fue un sádico cuando era soldado, y de algún modo lo sigue siendo, oculto dentro de sí. En sus campañas en África se divertía desollando niños nativos para satisfacer sus deseos de sangre. Nunca nadie, ni en el ejército ni su mujer, se enteraron de sus atrocidades, excepto Shadwell, que le prometió *la última cacería*.

El encuentro con Shadwell

Este encuentro solo se dará cuando hayan finalizado el resto y es obligatorio que se produzca, sean cuales sean los acontecimientos. Los Pjs encontrarán a Shadwell paseando con curiosidad y confianza por alguna parte del buque, con las manos entrelazadas por detrás y silbando una animada canción que los Pj no sabrán reconocer. Shadwell forzará con enorme disimulo el encuentro, y sus primeras palabras serán: “ *vaya, nuevos pasajeros a bordo, que divertido* “. con una enorme sonrisa de vendedor de enciclopedias: “ *Hola, me llamo Shadwell, ¿ y ustedes ?* “. Si hay alguna mujer entre los jugadores le besará la mano con un refinado gesto. “ *me encanta conocer nuevas personas* “. Si los pjs le preguntan acerca de él lo único que responderá es que este es un viaje de placer, tras atender unos negocios muy importantes en Londres. “ *¿ Fuman ?* dirá Shadwell en un momento de la conversación, enseñando una pitillera de oro y marfil. Los cigarrillos son inofensivos, pero de una calidad inmejorable. Los Pjs no reconocerán la marca. Una tirada de Psicología permitirá descubrir que nunca se sabe si Shadwell miente o dice la verdad, es un verdadero experto en el arte de interactuar con los demás.

De repente se oirán las campanas de alarma del barco y un rechinar en el interior del mismo (son las compuertas de los compartimentos estancos que bajan). Es un ensayo general de la situación de emergencia que están haciendo Thomas Andrews y los ingenieros del buque para probar si los sistemas de la infra-estructura necesitan atención. Es un procedimiento normal en cualquier viaje inaugural de un nuevo barco. Para saberlo hace falta una tirada de Conocimientos/4 o una de Navegar o Historia Naval. Si alguno de los Pjs es marinero o similar lo sabrá automáticamente. De todos modos el susto será enorme. Tras la falsa alarma Shadwell dirá riendo: “ *¿ Nos vamos a pique tan pronto ?, ¡ Que aburrido !* “. (N. del A. este incidente de emergencia no ocurre realmente hasta el día siguiente, 11 de Abril, pero me ha parecido que el momento de la acción lo requería; de todos modos, el Guardián puede omitirlo o repetirlo al día siguiente).

Tras hablar un rato mas con ellos, se despedirá y seguirá en peregrinación, con la misma actitud, por todo el barco.

CHERBOURG

A las 5:30 PM aproximadamente, el *Titanic* llega a la ciudad francesa de Cherbourg, donde recogerá a los últimos pasajeros y Pjs. Los

principales serán: Henry Blank, Edith Louise Rosenbaum, Benjamín Guggenheim, Louise Albert Hippach y Pierre Albin Broukère. Allí permanecerá hasta las 8.30 PM, hora a la que partirá hacia Queenstown, Irlanda, recorriendo la costa sur de Inglaterra.

Henry Blank *, 40 años, estadounidense, negociante de joyas.

Natural de Providence, Mr. Blank hizo fortuna en la compraventa de joyas, lo que le llevó a realizar numerosos viajes a Francia y Suiza. Regresa ahora a los EE.UU.

FUE 10 CON 14 TAM 9 INT 14 POD 15
DES 11 APA 12 EDU 15 COR 75 P.Vida 12

Habilidades: Contabilidad 75%, Crédito 50%, Derecho 25%, Elocuencia 45%, Regatear 60%, Tasar joyas y piedras preciosas 80%.

Idiomas: Hablar/ Leer / Escribir Inglés 75%, Hablar Francés y Alemán 40%.

Armas: Ninguna.

Edith Louise Rosenbaum *, 33 años, estadounidense, periodista.

Esta atractiva joven trabaja de periodista *freelance* de modas, en especial en París, donde vive la mitad del año.

FUE 9 CON 13 TAM 11 INT 16 POD 15
DES 10 APA 17 EDU 15 COR 75 P.Vida 12

Habilidades: Buscar Libros 35%, Cantar 30%, Crédito 35%, Charlatanería 60%, Discreción 50%, Fotografía 45%, Moda 85%, Psicología 45%.

Idiomas: Hablar/ Leer / Escribir Inglés y Francés 75%.

Armas: Ninguna.

Benjamín Guggenheim *, 46 años, estadounidense, empresario minero.

Alto, apuesto, educado, millonario y WASP. Guggenheim es uno de los personajes del momento. Y uno de los personajes que forjarán la leyenda del *Titanic*.

FUE 12 CON 14 TAM 16 INT 17 POD 13
DES 10 APA 16 EDU 20 COR 65 P.Vida 15

Habilidades: Contabilidad 80%, Crédito 95%, Derecho 50%, Discusión 50%, Equitación 35%, Historia 40%, Nadar 60%, Elocuencia 60%, Psicología 25%, Minería 90%, Geología 45%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100 %.

Armas: Puñetazo 70% . Daño 1D3+1D4.

Louis Albert Hippach *, 44 años, estadounidense, turista.

Natural de Chicago, vuelve a los EE.UU a reunirse con su marido, rico empresario. Viaja con su hija en primera, pero al saber que sólo quedaba una cabina libre deciden coger un pasaje de segunda.

FUE 7 CON 11 TAM 9 INT 12 POD 15
DES 12 APA 14 EDU 16 COR 65 P.Vida 10

Habilidades: Crédito 40%, Charlatanería 60%, Discreción 35%, Bailar 55%, Regatear 25%, Flirtear 60%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 80%, Hablar Francés 40%, Español 35%.

Armas: Ninguna.

Un hombre tímido

Uno de los nuevos pasajeros, Pierre Albin Broukère, es otro de los marcados por Shadwell. Entrará a bordo el último y con un aire desconfiado. En una mano lleva una estuche porta-instrumento, donde lleva un violín. No hablará con nadie y se meterá con rapidez en su camarote hasta el día siguiente. Por muchos que sean los intentos de entablar amistad por parte de los PJs, Broukère no hablará y se desaparecerá con celeridad por los pasillos.

Pierre Albin Broukère, 24 años, francés, músico violinista.

Tímido, desconfiado, algo nervioso, paranoico y niño-prodigio, sólo piensa en su música. Físicamente es un joven apuesto, rubio y corpulento.

FUE 13 CON 13 TAM 16 INT 19 POD 5
DES 20 APA 17 EDU 15 COR 25 P.Vida 15

Habilidades: Cantar 30%, Discreción 90%, Escuchar 100%, Tocar el violín 125%, Música 100%, Historia de la música 90%, Mecánica 30%, Ocultarse 20%, Pasar desapercibido 80%, Matemáticas 40%, Camuflaje 40%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Francés 75%., Hablar Italiano y Alemán 30%.

Armas: Ninguna.

Objetos: Broukère nunca se desprende de su violín, que para él es su fetiche y único amigo. De hecho se le puede escuchar hablando con él. Pierre será capaz de matar si alguien le roba o

rompe el violín. Huérfano desde los 5 años, a sido su única familia desde que un hombre se lo regaló hace unos años. En el estuche hay grabado una S en oro, ya que es otro de los regalos de Shadwell. Proporciona un 25% a tocar el violín adicional y los sonidos que salen de él son casi celestiales. En manos expertas, con este instrumento se pueden hacer obras maestras de piezas vulgares. Cada vez que Pierre toca el instrumento, todos aquellos que estén en un radio de 50 metros y que lo oigan hacen una tirada de POD contra el del violín, que es 20, para no sufrir alucinaciones paranoides como las que sufre el propio Pierre cuando no toca su preciado instrumento (ver tabla).

Características especiales: Uno de los preferidos por Shadwell, Pierre es un concertista que sueña con superar al propio Paganini, uno de sus ídolos. Por supuesto Shadwell le ha prometido que pronto entrará en el Olimpo de la música.

Tabla de Alucinaciones

Se hará una tirada por personaje o PNJ cada vez que Pierre toque el violín y se falle la tirada. Nunca se podrá repetir mas de una vez una misma alucinación en un personaje jugador y éste creará firmemente y hasta el final (de 1 a 20 minutos según alucinación) de que es verdad. El Guardián puede adaptar siempre las alucinaciones a las situaciones específicas de la aventura, pudiendo inventar unas nuevas para ilustrar los miedos personales de ese personaje en particular.

1D12 ALUCINACIÓN

- | | |
|---|--|
| 1 | El PJ siente como unas manos invisibles le tocan la espalda, pero cuando se vuelve no ve nada. |
| 2 | El PJ amigo mas próximo sonríe e intenta atacarle con su arma habitual. |
| 3 | El PJ ve sombras que se mueven y se esconden. Su forma es humanoide. |
| 4 | El PJ amigo mas cercano se transforma en él mismo cuando le mira y le ataca. |
| 5 | El PJ ve como se le cae la piel a tiras. |
| 6 | El PJ se ve solo. No hay nadie a su alrededor ni en todo el buque. |
| 7 | El PJ ve como nadie le hace caso, como si no existiera. Le ignoran. |
| 8 | El PJ envejece 1 año cada minuto. |
| 9 | El PJ oye ruidos y pasos detrás de él que cuando se gira no oye, |

- | | |
|----|---|
| 10 | El monstruo o enemigo mas cercano en el tiempo aparece de repente y ataca al personaje. |
| 11 | El PJ empieza a derretirse poco a poco |
| 12 | La piel del PJ se empieza a endurecer y convertirse en escamosa poco a poco. |

Las tiradas 1,3,6,7 y 9 no tienen efectos en la COR. Las tiradas 5,8,11 y 12 son de 1/1D10. Las 2 y 4 tienen 1/1D8. Por último la 10 depende del monstruo o enemigo.

LA HORA DE LA CENA

Una vez que el barco parta hacia Irlanda, los investigadores pueden dirigirse a comer a cualquiera de los restaurantes del *Titanic*, pero como quiera que es el primer día, todo el mundo se deja ver por el restaurante principal (Cubierta D sección 2ª). La situación en la cena será la siguiente:

En una mesa para cuatro comerán el matrimonio Criskley, Henry Blank y la señorita Rosenbaum.

En otra individual se puede ver a Litskovsky, mientras la oficialidad en pleno come en la reservada para ellos. Shadwell come también sólo.

Finalmente en una amplia mesa cenan Guggenheim, su mujer, Barkworth, Ismay y Andrews.

A la media hora mas o menos, la siempre precavida figura de Broukère aparecerá por la entrada al restaurante hablando con un camarero para que le lleve la cena al camarote. Como no es muy usual, la discusión durará unos minutos hasta que accede y Broukère desaparece. Si los personajes siguen al camarero con la comida verán que este se dirige hasta la cabina A35. Broukère nunca dejará entrar a nadie mas.

Sin embargo la atracción principal de la cena será la mesa del matrimonio Criskley y sus acompañantes. Si los Pjs no están muy lejos de su mesa verán unos gestos de cariño de Rosenbaum hacia su barriga, mientras que una tirada de Psicología dejará entrever la sonrisa maliciosa de Criskley hacia ella. Si están muy cerca, con una tirada de Escuchar se podrá oír parte de la conversación: "... *Estoy muy contenta (Rosenbaum)* " y "... *enhorabuena, me alegro por usted.... (Criskley)* ". En realidad Rosenbaum acaba de reconocer ante sus comensales que está embarazada de unos pocos meses, aunque no se nota mucho por sus ropas, pero como quiera que no es muy joven y no está muy bien visto lo guarda en secreto. Criskley, por su parte, se regocija al pensar de

que podrá tener en sus manos el cuerpo de un pequeño feto humano ensangrentado muy pronto.

Una tirada de Descubrir tras estos acontecimientos revelará que Shadwell ha estado muy atento para la actitud de los personajes. Si alguno le mira directamente sonreirá.

La cita

Una vez acabada la cena, Litkovsky se acercará a los Pjs y les avisará que ya tiene lugar, hora y jugadores para la partida de póker. Será a las 12:00 PM (ahora son las 10:00 PM) en el Smoke Room de primera (Cubierta A sección 1ª) y los jugadores serán él, Barkworth, Criskley y los Pjs que quieran. Además Mr. Shadwell y Mr. Andrews se ha interesado por ver como juegan, así que estarán presentes.

LA PARTIDA DE PÓKER

Este es uno de los acontecimientos centrales de la noche y uno de los mas complicados. A partir de las 11:30 PM empiezan a llegar los jugadores, mientras que Litkovsky, mas borracho que nunca, está allí desde que ha acabado la cena bebiendo y practicando con la baraja, que esta vez no está trucada. La mesa de juego es redonda y está cerca de la barra, donde se situarán Andrews y un curioso camarero que atiende la barra. En una mesa mas pequeña estará Shadwell que actuará de *croupier* y caja, repartiendo las cartas y cambiando el dinero. No habrá nadie mas.

Las reglas de juego.

Se jugará en dólares americanos por su mayor agilidad para el cambio. La apuesta mínima es de 10\$ y la máxima de 250\$. Shadwell, que actua de caja, tiene 5.000\$ en billetes pequeños. La partida está pensada para 5 jugadores, así que si la cifra es mayor el Guardián debería animar a algún Pj para que no juegue. La carta mas baja será el 6.

1D100	CARTA
1-4	6 de corazones
5-8	6 de diamantes
9-12	6 de tréboles
13-16	6 de picas
17-20	7 de corazones
21-24	7 de diamantes

25-28	7 de tréboles
29-32	7 de picas
33-36	8 de corazones
37-40	8 de diamantes
41-44	8 de tréboles
45-48	8 de picas
49-51	9 de corazones
52-54	9 de diamantes
55-57	9 de tréboles
58-60	9 de picas
61-63	10 de corazones
64-66	10 de diamantes
67-69	10 de tréboles
70-72	10 de picas
73-74	J de corazones
75-76	J de diamantes
77-78	J de tréboles
79-80	J de picas
81-82	Q de corazones
83-84	Q de diamantes
85-86	Q de tréboles
87-88	Q de picas
89-90	K de corazones
91-92	K de diamantes
93-94	K de tréboles
95-96	K de picas
97	A de corazones
98	A de diamantes
99	A de tréboles
00	A de picas

Las reglas del póker americano (simplificadas y adaptadas a la aventura) son las siguientes: Se establece el orden de colocación en la mesa y el primero en salir, que será el que haga el primer *envite* o apuesta. Cada jugador recibe 5 cartas (una tirada por carta cada jugador en la Tabla de Cartas. Si se repite alguna, se vuelve a tirar, para que todos los jugadores tengan distintas cartas). Por cada 5 puntos percentiles en la habilidad jugar al póker se puede añadir, si se desea, 1 punto en la tirada con el dado de 100. Esto representa la habilidad particular de cada jugador para el juego. Barkworth, por ejemplo, que tiene un 40% puede sumar hasta 8 puntos más y Litkovsky 20.

Una vez que el primer jugador hace su apuesta y *abre* la partida, el jugador de su izquierda y los siguientes tendrán estas posibilidades:

- Paso. Decir *paso* significa no apostar y quedar excluido de esa mano.
- Juego. Decir *juego* significa igualar la apuesta y seguir la mano.
- Relanzar. Decir *relanzo* significa elevar la apuesta del anterior jugador y seguir en la mano.

El siguiente paso es el del *descarte*. Cada jugador que quede en juego, tiene derecho a

cambiar de una a cuatro cartas de su mano. Otra posibilidad es la de considerarse servido. Para los descartes habrá que tirar de nuevo en la tabla, teniendo cuidado de no repetir cartas. Las descartadas tendrán que ser anotadas por el Guardián para no ser jugadas de nuevo. Acabado este segundo proceso de distribución se efectúa una segunda ronda de apuestas. El que ha abierto el juego tiene ahora otras tres posibilidades:

- A) Fichar. Decir *ficho* es que apuesta el dinero mínimo permitido (10\$).
- B) Enviar. Decir *envio* es hacer una apuesta.
- C) Aceptar. Decir *acepto* es seguir en el juego pero a la expectativa.

El resto de los jugadores podrán *pasar* y abandonar el juego o *ver* y seguir en él, aceptando y apostando la cantidad anterior o *envidar* y aumentar la apuesta. La mano termina cuando todos los jugadores han dicho *paso* o *veo*. De los que queden en juego gana el que tiene mejor mano.

El valor de las cartas y jugadas es el siguiente: de menor a mayor 6,7,8,9,10,J,Q,K y A.; de menor a mayor corazones, diamantes, tréboles y picas; de menor a mayor Pareja, Doble Pareja, Trío, Escalera, Full, Color, Póker, Escalera Real.

Los jugadores

Sus características de juego son las siguientes:

Litkovsky. Tiene 3.000\$ para jugar. El envite máximo que seguirá será de 250\$, aunque tiene un 70% de posibilidades de que acepte una superior si tiene buena mano (de Color para arriba).

Criskley. Tiene 4.000\$ para jugar. El envite máximo que aceptará será de 100\$. Tiene un 30% de posibilidades de que acepte una superior si tiene buena mano.

Barkworth. Tiene 2.500\$ para jugar. El envite máximo para él es de 150\$. Tiene un 50% de posibilidades de que acepte una superior si tiene buena mano.

La acción

Durante la partida se sucederán algunos acontecimientos especiales de interés para los Pjs. Mientras que Andrews sigue con atención la partida sin decir nada, Litkovsky no para de beber de su petaca. Una tirada de Descubrir por parte de los jugadores revelará que hace tiempo que el contenido debería de haberse acabado hace tiempo. Otra posibilidad sería que

Litkovsky fingiera beber, que no lo hace. Barkworth está siempre muy tranquilo, pierda o gane. Por su parte Criskley estará siempre muy nervioso, ya que tiene la mente en otra cosa (la señorita Rosenbaum). Por último, Shadwell escrutará continuamente a todos los presentes con una amplia sonrisa, pero no dirá nada.

Cada mano dura 25 minutos aproximadamente. Andrews se retirará a la 1:15 AM a su camarote (a las tres manos). Criskley a las 2:30 AM (a las seis manos), si no es que pierde todo su dinero antes. Barkworth a las 2:55 AM (a las siete manos). Litkovsky, al ver que la gente se retira a sus camarotes, dará por concluida la partida., retirándose a su camarote para dormir. Barkworth irá a cubierta hasta las 3:15 AM para tomar un poco el aire, mientras que Criskley se irá directamente a descansar.

En estos momentos sólo quedarán Shadwell, el camarero y algún PJ. Shadwell, con un rápido movimiento de manos, barajará y descubrirá una mano de 5 cartas al azar. Las cinco cartas son el 8 de tréboles, el 8 de picas, el As de tréboles, el As de picas y la J de diamantes. Una tirada de Historia/3, Jugar al Póker o Conocimientos/5 revela que ésa es la mano que tenía Will Bill J.B. Hickok, famoso pistolero y tahur del Salvaje Oeste, cuando fue asesinado mientras jugaba en 1876.

INTERLUDIO

Mientras los Pjs se divierten jugando, uno de los PNjs claves de la partida lleva a cabo el primer paso de su plan de acción. Estamos hablando de un hechicero.

Paul Henri Dietrich, 49 años, alemán, sacerdote-astrólogo de Daoloth.

De apariencia física vulgar, Dietrich es el perfecto hombre gris que no destaca por nada. Sin embargo es uno de los rivales mas peligrosos de la aventura, Está en el C69.

FUE 12 CON 11 TAM 14 INT 18 POD 40
DES 9 EDU 19 APA 10 COR 0 P. Vida 13

Habilidades: Astronomía 95%, Buscar Libros 70%, Contabilidad 80%, Crédito 80%, Charlatanería 35%, Dibujar Mapas 80%, Mitos de Cthulhu 40%, Psicología 40%, Elocuencia 75%, Electricidad 80%, Biología 50%, Química 35%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés, Alemán y Francés 100%, Leer / Escribir Mi-Go 60%.

Armas: Ninguna.

Hechizos: Llamar a Daoloth, Llamar a Yog-Sothoth, Crear Portal, Fabricar Hidromiel Espacial, Símbolo Arcano, Absorción de Poder, Consunción, Convocar a un Vagabundo Dimensional, Contactar con un Perro de Tíndalos, Contactar con un Hongo de Yuggoth, Convocar a un Ángel Descarnado de la Noche, Convocar a un Byakhee, Mirar al Futuro (de la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth*, pags. 13-16)

NUEVO HECHIZO: LLAMAR A DAOLOTH

Para convocar a Daoloth sólo son necesarias tres cosas: que la estancia o lugar esté en la mas absoluta oscuridad, la acertada configuración de los astros (15 de abril de 1912), y un objeto especial , *el cilindro de metal transparente* (ver mas adelante). Por lo demás es similar a cualquier otro hechizo de llamada de Dioses. (Ver reglas pags. 71-73).

Objetos: El cilindro. Ver abajo. El amuleto.

EL CILINDRO DE METAL TRANSPARENTE

Este extraño artefacto es un cilindro de 7 por 20 cm. hecho de un metal transparente y duro como el acero. La confección del mismo es extraterrestre, puesto que solo la tecnología de los Mi-Go puede crearlos y enseñarlos a usar correctamente. Su uso es exclusivo para la convocatoria de Daoloth. Para ello el cilindro se colocará de pie en medio de una estancia cerrada y los mas posiblemente oscura. El mago, que debe de conocer el hechizo correspondiente, y sus seguidores comenzarán el ritual. Al poco el cilindro comenzará a absorber la poca luz residente en la sala hasta que quede totalmente a oscuras. Es entonces cuando empezará a cambiar de forma aleatoriamente, manteniendo siempre el mismo peso y volumen. Cuando acabe el ritual el cilindro volverá a su anterior aspecto y Daoloth aparecerá, absorbiendo el cilindro. Además el uso del cilindro proporciona un 20% mas de probabilidades de llamar al Dios.

Paul-Henri es el único sacerdote-astrólogo humano de Daoloth (ver pags 29-30 del

suplemento *Fragmentos del Terror*) en la Tierra. Su elección como tal fue estudiada minuciosamente por los Mi-Go establecidos en el globo mientras Paul-Henri participaba como director adjunto en una expedición minera alemana en los Andes en 1899.

Todavía inexperto y sin serle otorgados todos los poderes de un auténtico sacerdote-astrólogo (ver o predecir el futuro y moverse en el espacio interdimensional), los Mi-Go le encomiendan una última misión para culminar el aprendizaje.

La tecnología humana, todavía rudimentaria, avanza rapidamente, y los Mi-Go necesitan una prueba palpable de su máximo esplendor para examinarlo y comprobar el nivel real de la ciencia humana. Desgraciadamente, el *Titanic* es una de las muchas pruebas escogidas. Prediciendo su final trágico, los sacerdotes-astrólogos Mi-Go preparan un fin alternativo para el buque mas afín a sus propósitos: ser engullido y transportado a otro mundo por la masa caótica de Daoloth, donde los Hongos de Yuggoth podrán recogerlo y examinarlo con tranquilidad.

Dietrich esperará a los momentos finales del *Titanic* tras ser herido de muerte por el iceberg, para realizar el final del ritual y que Daoloth engulla el buque mientras se hunde en los abismos. Como quiera que Daoloth se expande a una velocidad de 8 metros de radio por asalto y que tiene que alcanzar un TAM aproximado de 10.000 para engullir todo el *Titanic*, necesitará algunos minutos para ello. Mientras lo hace, Paul-Henri creará un Portal que le llevará lejos de aquí, cerrándolo a su paso.

Las dificultades del hechicero son varias. Por una parte sólo tiene un cilindro, por lo que no podrá repetir el hechizo si falla. Por otra parte posee 30 puntos de POD. Uno de ellos es necesario para crear el portal, y debe de quedarse con un punto de magia para no caer desmayado, por lo que le quedan 38 puntos para realizar el hechizo, lo que supone un 38%, que sumado al 20% adicional del cilindro son 58%. Por ello, y para tener una ínfima probabilidad de fallar necesita mas POD, por lo menos 40 puntos mas, que los obtendrá mediante el hechizo Absorción de Poder (de la campaña *Las Sombras de Yog-Sothoth* , pero modificado),., realizado sobre sus víctimas, cuidadosamente escogidas.

ABSORCIÓN DE PODER bis

Cuesta 1D8 de puntos de COR. Se tira resistencia de los puntos de magia del realizador

del hechizo contra los de la víctima. Si el primero gana la tirada absorbe todos sus puntos de magia. Si la pierde, pierde 6 puntos de magia. Los puntos de magia absorbidos permanecerán en el hechicero durante 5 días, luego desaparecerán.

UN GRITO DE ALARMA

Aproximadamente a las 2:00 PM, el Mayor Arthur Godfrey Peuchen, regresa a su camarote C104 tras estar departiendo con unos amigos en el Smoke Room de tercera (Cubierta C sección 1ª). Cuando llega a la altura de su camarote, de repente y sin darse cuenta se siente más débil y cae desmayado bajo los efectos del hechizo de Dietrich, que gana 15 puntos de magia, restándole 15 para tener los adecuados para convocar a Daoloth. Nadie encontrará su cuerpo hasta que a las 3:00 PM, el grito de una camarera, que hace su turno de noche, alerte a toda la cubierta. Como la partida ha acabado a esas horas, los PJs pueden correr a saber que es lo que ha ocurrido.

Mayor Arthur Godfrey Peuchen *, 53 años, canadiense, militar.

Natural de Montreal, regresa a su país vía Nueva York.

FUE 12 DES 10 INT 12 CON 11 POD 15
APA 9 TAM 16 EDU 14 COR 70 P. Vida 14

Habilidades: Camuflaje 60%, Conducir Maquinaria 35%, Descubrir 50%, Discreción 80%, Electricidad 25%, Escuchar 40%, Ocultarse 30%, Primeros auxilios 80%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 70%.

Armas: Fusil .30-06 de cerrojo. 70%. Daño 2D6+3. 1 tiro cada 2 asaltos.

Cuchillo 60%. Daño 1D4+2+1D4.

Puñetazo 65%. Daño 1D3+1D4.

Patada 35%. Daño 1F6+1D4.

Cuando los investigadores lleguen al lugar de los hechos ya están allí el Cirujano William F.N. O'Loughlin y su asistente J. Edward Simpson ayudando a la víctima. También esta otra camarera y muchos curiosos pasajeros.

Si los Pjs interrogan al mayor una vez se recupere, éste les relatará lo ocurrido.

Documento 2. La camarera está en estado de shock y es incapaz de articular palabra. El resto de los pasajeros no sabe nada, ni ha oído nada de nada. Si hablan con el doctor les dirá que ha

sido un desmayo fulminante, pero no sabe las causas. Es extraño que un hombre sano y sin ningún problema de ningún tipo como él se haya desmayado si n mas.

William F.N. O'Loughlin y J. Edward Simpson *, de 53 y 30 años, irlandeses, médicos de a bordo.

El Cirujano jefe es de Dublín y su ayudante de Belfast. Ambos son pelirrojos y parecen padre e hijo. Son muy eficientes en su trabajo, pero no dejan que nadie se entrometa en él.

FUE 12 CON 11 TAM 16 INT 17 POD 15
DES 17 APA 14 EDU 20 COR 70 P. Vida 14

Habilidades: Crédito 30%, Diagnosticar Enfermedades 90%, Farmacología 80%, Primeros Auxilios 99%, Psicoanálisis 35%, Psicología 75%, Tratar Enfermedades 90%, Tratar Envenenamientos 60%, Cirugía 80%, Discusión 20%, Química 60%, Biología 20%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100%, Leer / Escribir Latín 40%.

Armas: Ninguna

Objetos: Maletín médico. Ver mas adelante.

El maletín de O'Loughlin

Destaca por llevar un completo equipamiento de drogas médicas muy modernas que serán de un uso especial mas adelante. Por ahora sólo se especifican:

A) Hidrato Clórico: Es un sedante relativamente rápido que se administra oralmente como píldora para dormir. Una dosis excesiva (más de 10 pastillas a la vez) es peligrosa (veneno de POT 10). El alcohol y otros narcóticos pueden aumentar estos efectos (el alcohol lo sube a POT 15). Sabe mal pero su sabor puede ocultarse mezclado con comida o bebida. Tiempo de entrada en efecto: 30-60 minutos. Duración: 4-9 horas.

B) Codeína: Es un narcótico semi-sintético, inyectado como analgésico o mitigador de dolor. No es tan poderoso como otros opiáceos como la morfina o la heroína, pero todavía es usado habitualmente. Se usa para controlar el pequeño y mediano dolor o en operaciones. Tiempo: 30-60 minutos. Duración: 4-6 horas.

C) Epinefrina: También conocido como Adrenalina es una droga de rápida acción que se inyecta. Se usa para contrarrestar deficiencias cardíacas (ataques al corazón).

También se usa para parar hemorragias durante operaciones, por sus efectos de constricción de los vasos sanguíneos. Si se administra en combinación con otras drogas puede prolongar los efectos de ellas (+2 horas o +5 a la POT). Tiempo: 5 minutos. Duración: mas de 4 horas.

- D) Morfina: La morfina es un narcótico sedante derivado del opio. Se usa para contrarrestar dolores intensos o en cirugía. Se puede inyectar o tomar por vía oral. Las sobredosis son peligrosas (mas de 5 pastillas o 3 dosis inyectables veneno de POT 15). También es adictiva si se toma durante largos períodos. Tiempo: menos de 1 hora. Duración 4 horas.
- E) Fenobarbitol: Es un barbitúrico con efectos sedantes, pero se usa mas generalmente como calmante en episodios epilépticos, suprimiendo la actividad del cerebro. Se puede inyectar o tomar vía oral. Es peligroso en grandes dosis (POT 10 con mas de 10 pastillas o 3 inyecciones). Tiempo: 30-60 minutos oral, 10-15 minutos inyectado. Duración 24-48 horas.
- F) Procaina: o Novocaína se usa como anestésico local durante extracciones dentales o cirugía. Se inyecta a veces en combinación con la epienfarina para prolongar sus efectos. Tiempo: 10-15 minutos. Duración: 40-60 minutos.
- G) Quinina: La quinina es la única droga contra la malaria conocida en la época. Se puede tomar vía oral o inyectarse. Si se usa en altas dosis para tratar directamente la enfermedad y no para prevenirla produce dolores de cabeza, oídos, nauseas y visión borrosa. Tiempo y duración: una vez tomada toma efecto contra la malaria en 1-2 días.

Fin del día.

El incidente del Mayor es el último acontecimiento del primer día, por lo que los Pjs pueden retirarse a descansar si lo desean. La actividad normal del buque no empieza hasta las 6:00 AM, así que hay que aprovechar el tiempo. Hay que recordar que el *Titanic* es un barco de recreo. El día 11 será un día duro para todos y hay que reponer fuerzas.

NOTA SOBRE EL SUEÑO

Todo el mundo quiere saber, todo el mundo quiere estar en el momento justo y en el sitio adecuado, pero no siempre es así.

Los personajes son humanos, y los humanos duermen. Para un perfecto y sano día de aventuras se necesitan de 6-8 horas de reposo. Por cada hora menos de sueño el Guardián podrá restar un 5% a las habilidades de Percepción, Agilidad y Manipulación hasta un máximo de 30%. Además un personaje no puede pasar en vela mas de una noche si no se haya en una situación límite. Si llega la ocasión de que un Pj pase una noche sin dormir, al día siguiente por cada hora sin acción o tensión se hará una tirada de CON por 5 para no caer dormido. Esta última regla se puede alterar si el Guardián lo cree así.

Si los Pjs quieren estar al tanto de todos los acontecimientos, tendrán que vivir a lo militar, es decir, haciendo rondas de vigilancia y dormir por turnos.

CAPÍTULO 2: 11 DE ABRIL DE 1912, JUEVES

Si el ojo pudiera ver a los demonios que pueblan el universo, la existencia sería imposible.

Talmud, Berakhoth, 6

QUEENSTOWN

Una soleada mañana de Abril, el *Titanic* llega a tierras irlandesas. Como es costumbre en transatlánticos de su tamaño, fondea a dos millas del puerto y sobre las 11:30 AM empiezan a llegar nuevos pasajeros y correo en los buques *América* e *Irlanda*. De los nuevos, dos tendrán gran importancia: el árabe

Abdallah al-Ansâri y un joven y extraño muchacho irlandés.

Abdallah al-Ansâri, 35 años, árabe, rico comerciante.

Su aspecto puede llevar a confusión, ya que de padre árabe y madre inglesa, al-Ansâri, podría pasar perfectamente por occidental.

Aunque joven, el negocio del contrabando le ha reportado rápidos beneficios.

FUE 15 DES 14 INT 18 CON 13 POD 6
TAM 16 APA 12 EDU 14 COR 35 P.Vida 15

Habilidades: Antropología 25%, Camuflaje 45%, Derecho 50%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Esquivar 65%, Lanzar 30%, Mecánica 75%, Nadar 25%, Ocultarse 80%, Regatear 80%, Contabilidad 60%, Crédito 70%, Trepar 50%, Charlatanería 60%.

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés y Árabe 70%. Hablar español 50%.

Armas: Pistola .38 80%. Daño 1D10. 2 tir./a.

Escopeta Recortada 70%. Daño 4D6.

Puñetazo 80%. Daño 1D3+1D4.

Patada 60%. Daño 1D3+1D4.

Navaja 90%. Daño 1D4+1D4.

Objetos: Al-Ansâri ha subido todas sus armas a bordo escondidas en las maletas. La pistola y la navaja siempre las lleva consigo. Lleva también un libro antiguo cuyas tapas son de piel humana (ver mas adelante), regalo de Shadwell, aunque no lleva ninguna S grabada. Este es el último de los elegidos por nuestro amigo, y actua como heraldo de Y'gonolac.

Características especiales: Al-Ansâri empieza su vida adulta, tras dejar una adolescencia mendicante, como matón de un chantajista de los barrios bajos de Londres. Debido a su gran eficacia e inteligencia al-Ansâri se convierte en guardaespaldas personal de su jefe y cuando éste muera amo de todos sus negocios. En este momento es cuando conoce a Shadwell, que le promete mas poder y dinero del que jamás soñará. Para ello sólo tendrá que hacer algunos *trabajitos*, como son llevar a bordo del *Titanic* a Y'Gololac por medio de las *Revelaciones de Glaaki*, que deberá a pasar a dominio público para que éste pueda actuar con libertad.

Las Revelaciones de Glaaki: Este libro de los Mitos encuadernado en piel humana es un arma de doble filo, ya que además de su peligro potencial, es un instrumento para atraer a Y'gololac. Sus características son: Escrito en Inglés, +15% a los Mitos, multiplicador por 3 y -2D6 a la COR. Los hechizos que se pueden aprender son los siguientes: Contactar con un Gul, Llamar a Hastur, Contactar con Y'gololac, Llamar a Nyogtha y Signo de Conjuración.

Y'gololac (Primigenio), extracto de las reglas, pág. 63.

Descripción: Y'gololac es una figura abotargada y brillante que vive bajo tierra en

unas enormes ruinas, tras una pared de ladrillos. Se sabe que acostumbra a acudir cuando se lee en voz alta su nombre, o este se pronuncia en presencia del mal. Es un dios menor, pero extremadamente maligno.

Culto: Se describe en el libro *Revelaciones de Glaaki*. Es un culto pequeño pero busca continuamente aumentarlo acercándose a los que son especialmente perversos o sutilmente malignos, en un intento de que se conviertan en sus Sumos Sacerdotes.

Notas: Usualmente toma la apariencia de un humano normal, algo neurótico y fofo (en este caso de Jack O'Meara (C3), joven irlandés). Cuando contacta con una persona pervertida por el mal y el pecado, la posee para después absorberla. Posteriormente, su forma puede mutar a voluntad entre la persona poseída y la suya propia, brillante y acéfala, enorme y desnuda, y con húmedas bocas en la palma de las manos.

Si Y'gololac ataca psíquicamente, la víctima debe tirar su POD por 5 o menos en porcentaje cada asalto para no ser dominada. Una vez lo es, pierde 1 punto de INT y otro de POD cada asalto hasta que, o bien Y'gololac es obligado a marcharse, o bien consume por completo la mente y el alma de la víctima. Si recibe mas de 75 puntos de daño, elegirá la retirada. Por lo general sólo puede atacara personas que hayan sabido de él, leyendo por ejemplo las *Revelaciones de Glaaki*, pero es muy hábil en concitar a la gente para que lea los pasajes de ese horrible libro sin darse cuenta de lo que hace.

Si lucha contra más de un enemigo, utilizará sus bocas para destruirlos y devorarlos. El daño causado por las bocas de Y'gololac es permanente y no puede curarse, puesto que las heridas supurantes que causa nunca se curan ni se cierran,

FUE 25 CON 125 TAM 25 INT 30 POD 28
DES 14 P.Vida 75. Mov.10

Armas: Toque 100%. Daño: pérdida de 1 punto de INT y de POD cada asalto.

Devorar 100%. Daño: 1D4 puntos de daño no curable.

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Y'gololac conoce todos los hechizos de Convocatoria, Atadura y Contacto.

COR: Los que presencien la transformación de un cuerpo humano en Y'Gololac pierden 1D20 puntos si no pasan la tirada de COR, y 1 si la consiguen.

PRIMEROS CONTACTOS

El barco estará cargando hasta la 1:30 PM, hora a la que partirá a Nueva York directamente. Al poco de partir se producirá un pequeño incidente, sin consecuencias graves, cuando un pesquero francés pasa tan cerca del *Titanic* que los pescadores acaban mojados

El libro y el cebo

Una vez acomodado en su camarote correspondiente, Al-Ansâri irá rápidamente a hablar con el bibliotecario de 1ª, Clayhorne, para pedirle que le guarde un libro especial muy antiguo, las *Revelaciones*, mientras dure el viaje, ya que no se atreve a dárselo al sobrecargo (que se encarga de guardar las piezas de valor). Clayhorne, receloso al principio, accederá. Lo guarda en un cajón con llave del escritorio de la biblioteca (FUE 15).

La comida

El acontecimiento principal de la comida será que tras ella, y en la sobremesa , se repartirá el *periódico* del buque (pagando, claro) a aquellos que lo deseen. **Documento 3.** El único que falta es Litkovsky, que tiene una resaca increíble de la noche anterior y duerme en su camarote. Broukère no se atreve todavía a salir de su camarote para comer. Mientras todo el mundo come tranquilamente, Shadwell, que siempre come sólo, se levantará un momento e irá a hacerle una visita a Clayhorne. Ha visto como Al-Ansâri le daba el libro, y tiene ganas de desencadenar la acción y de divertirse un rato. Cuando llega donde está el utiliza la *chaqueta* para disuadir al bibliotecario, mostrándole su mayor sueño, que es salir de ese maldito buque, que odia con todo su corazón y ser admitido en Oxford como profesor. Como condición previa, Shadwell le dice que tiene que estudiar los saberes del libro. Clayhorne coge el libro y se va a su camarote (86 de la Cubierta D) para hacerlo. Con una fina sonrisa, Shadwell vuelve a la mesa. Son las 2:00 PM y Y'gononac ya tiene una primera presa.

Sobremesa movida

Muchas son las cosas que los Pjs pueden hacer durante las horas posteriores a la comida (2:00-4:00 PM), pero serán los acontecimientos los que desborden a los jugadores. Clayhorne, ávido de saber, devora las páginas del libro casi a la misma velocidad que éstas le carcomen el

alma. A los pocos minutos, alguien llama a su puerta... Lo último que sentirá Clayhorne será el fétido aliento y una sonrisa picarona de un joven muchacho.

La primera víctima

Nadie se dará cuenta de la falta de Clayhorne hasta pasada la sobremesa (5:00 PM), cuando muchos de los pasajeros pasen la tarde leyendo algún libro y echen en falta al encargado y sus acertadas recomendaciones sobre sus favoritos (Milton, Poe, Baudelaire, Lewis, Blake, Beckford, Walpole o Mathurin). Si las quejas son muchas o los Pjs se interesan, pueden preguntar a algún camarero sobre Clayhorne. La única información que conseguirán será la del número de camarote C86.

La puerta del camarote de Clayhorne está cerrada por dentro, y si los Pjs llaman el bibliotecario tardará unos momentos en abrir con mucho cuidado. Y'gononac acaba de absorber a Clayhorne y ahora posee su cuerpo. Una tirada de Idea permite recordar que Clayhorne parece mas gordo, o por lo menos su cara está mas hinchada. Además habla demasiado lentamente y sus pausas entre frases no tienen sentido. Por lo demás parece normal. No dejará jamás entrar a los Pjs dentro de su camarote, excepto si éstos usan la violencia (Y'gononac utilizará su disfraz hasta el último momento). Como excusa por su falta al trabajo dirá que no se encuentra muy bien, pero que enseguida irá de nuevo a sus quehaceres diarios. Acto seguido cerrará la puerta, esconderá el libro en una pequeña caja fuerte (FUE 60), combinación 56382, y saldrá del camarote, cerrándolo, para volver a la biblioteca. El número de la combinación de la caja fuerte está escrito en el forro interior de una pequeña lámpara de mesa (Descubrir -25%).

VIAJE AL OTRO LADO

Las 9:00 PM . Tras una cena sin acontecimientos especiales la tripulación se esmerará para que el baile honorífico sea espectacular. La banda de a bordo ensaya sus mejores canciones y los camareros preparan los cócteles mas exquisitos. Todo estará preparado para el momento mas especial de la noche. Todos aquellos que quieran asistir tendrán que hacerlo con sus mejores galas (smoking para los hombres y traje de noche para las mujeres).

Todos los pasajeros de primera asistirán al baile exceptuando a Broukère , Litkovsky y Peuchen

Broukère

No saldrá de su habitación, pero aprovechando que cerca de allí toca la banda, ensayará con su violín. Litkovsky, que pasará por allí para llegar al baile sobre las 23:00 PM, sufrirá una alucinación que le llevará a un paroxismo temporal por su baja COR.

Litkovsky

Totalmente borracho, Litkovsky llegará tarde al baile. Un frío sudor recorre su rostro, su boca está desencajada y sus manos tiemblan. Casi a rastras, caerá en medio de la sala y balbuceará con voz entrecortada y chillona: “ ... *Me siguen... están ahí...son ellos... me han encontrado.... por favor...* “. Litkovsky ha sufrido una alucinación (la 3 de la Tabla) al oír el violín de Broukère y la pérdida de COR le ha producido una crisis nerviosa.

El escándalo producido en la sala llevará a muchas de las mujeres a retirarse (incluida Rosenbaum) y a los hombres de *pro* a llevar al borracho a su camarote. Litkovsky se resistirá, sin embargo, durante unos minutos. Criskley aprovechará el barullo para seguir a Rosenbaum y Shadwell, entre sonrisas saldrá fuera acompañado de Bruce Ismay.

Una mirada al pasado

Criskley, con los ojos inyectados en sangre, seguirá a Rosenbaum a su camarote y forzará, con gran disimulo, su entrada. Una vez dentro golpeará a Louise hasta dejarla inconsciente y con un abrecartas que encontrará allí mismo le abrirá el vientre lentamente hasta sacarle a su hijo de las entrañas. Si los Pjs ven esta acción pierden 1/1D8 puntos de COR. Si Criskley es descubierto y atacado, luchará como un poseso hasta que ni le queden puntos de vida. Es, además, inmune a las tiradas de consciencia durante el combate debido a su estado de frenesí. Si sobrevive a los Pjs (N. del A. cosa difícil tal como van armados últimamente) será encerrado en su camarote por orden del capitán hasta la llegada a Nueva York

Criskley acabará con la vida del niño y lo dejará al lado de una madre agonizante pero viva. La imagen requiere una tirada de COR 0/1D4. Se limpiará las manos con la sábana y dejará una tarjeta que le servirá de coartada y acusará a alguno de los componentes de la banda. **Documento 5.** Esperando que no haya nadie por los pasillos, regresará al baile.

Si ningún Pj llega antes de los 5 minutos posteriores al ataque lo hará Henry Blank, que verá la puerta entreabierta y llamará inmediatamente a los doctores. Rosenbaum sobrevivirá e intentará ocultar el hecho.

Confesiones de un borracho

Litkovsky será conducido a la fuerza a su camarote, donde será atendido por los doctores, que le recetarán unas pastillas de Hidrato Clórico para dormir. Si se le interroga acerca de lo que ha visto éste responderá antes de caer dormido: “ ... *ayúdeme... no son humanos... vienen a por mí.... no he hecho nada... por favor.....* “. Por su seguridad y descanso, los doctores ordenarán que todo el mundo abandone el camarote.

Shadwell

Shadwell paseará con tranquilidad por la cubierta acompañado por Bruce Ismay. Departirán amistosamente y los Pjs no advertirán ninguna acción sospechosa.

El laboratorio de los Hongos de Yugoth

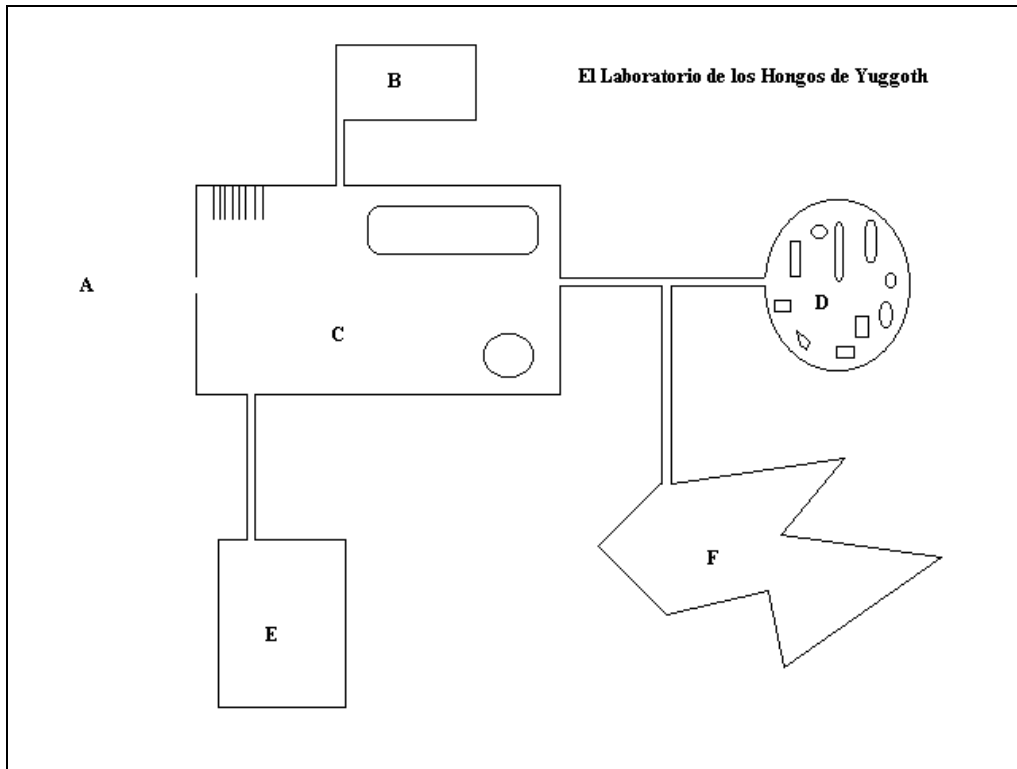
Mientras sucede todo esto en la Cubierta A, Dietrich volverá a atacar en la cubierta de segunda. Su víctima será la señorita Hippach. Dietrich ganará otros 15 puntos de magia para realizar el hechizo de llamada. Ahora sólo le quedan 10. Sin embargo, esta vez tendrá problemas, puesto que Hippach se resistirá durante unos momentos y gritará. En su huida dejará caer uno de sus más importantes objetos, el *amuleto*, que le acredita como sacerdote-astrólogo de Daoloth. Es un regalo de los Mi-Go pero como Dietrich no sabe usarlo, no le da mucha importancia.

Será la hija de ésta quien la asistirá. Una vez un poco recuperada, Hippach cogerá el amuleto como prueba de que ha sido atacada. Una vez llegue el doctor, Hippach, muy enfadada relatará que ha sido atacada por un hombre y que se ha desmayado. Aunque lo intenta no recuerda el aspecto físico de éste. Hippach enseñará el amuleto como prueba pero se negará a entregarlo a nadie, a no ser que sea algún oficial. Si se encuentra presente algún Pj puede tirar Derecho, Crédito o Elocuencia para conseguir que le deje el amuleto para una investigación.

EL AMULETO

Es un pequeño colgante de una aleación parecida al oro que representa alguna especie de animal o demonio desconocido (un Hongo de Yuggoth en estado larval). En realidad es un portal que lleva directamente a un laboratorio de los Mi-Go en Yuggoth (Plutón). Para usarlo sólo hace falta ponérselo y pasar una tirada de

POD contra el POD del amuleto, que es 15, además de perder 1D3 de COR. Entonces el poseedor será transportado, desapareciendo de donde está. Para volver a la Tierra se requiere el mismo procedimiento. Se puede intentar la tirada cada 20 minutos.



Si alguno de los desaprensivos Pjs se pone el amuleto y lo hace funcionar aparecerá al instante en Plutón (Yuggoth). Mientras no se quite el amuleto no pasará nada pero si lo hace morirá por exposición al vacío. El paisaje es desolador, como una llanura siberiana, con restos de escarcha por el suelo. Es de noche, o por lo menos al Pj le parece. Su posición en el plano es la indicada por la **A**. Delante de él hay una estructura ciclópea de un negro brillante pulido que alcanza los mas de 500 metros de altura conectada por pasillos a la altura del suelo con otras de menor medida. Una enorme portón de 20 metros de altura preside el edificio. A una altura de 100 metros hay unos pequeños orificios (3 metros) por lo que pululan algunos Mi-Go (0/1D6).

Bloque C

Este edificio, de mas de 2 km. cuadrados, es la parte principal del complejo de los Mi-Go. La parte superior está cubierta por brumas, por lo que el Pj no podrá ver a las decenas de Mi-Go que vuelan por encima de él. Sin embargo oírás constantemente un zumbido como de insecto gigante encima de él (0/1D2).

A su izquierda hay una colección de enormes cubas de 10 metros de largo llenas de un líquido viscoso donde se mueven larvas de Chthonians de segundo y tercer instar (1/ 1D10). En dos de ellas también hay unos humanos de sexo masculino con un par de miembros perfectamente amputados. Los dos están vivos (0/1D3) y golpearán la cuba pidiendo ayuda al PJ. Delante, a unos 200 metros, hay una zona elevada a 2 metros donde se pueden observar diversos aparatos, instrumentos e ingenios de los Hongos. Una tirada de Electricidad o Medicina servirá para saber que se trata de alguna sala de cirugía de tecnología desconocida. También se

pueden ver algunos cerebros humanos y no humanos en cubas especiales.(0/1D3). Entre los objetos especiales se pueden destacar: Una especie de *cuchillo* u hoja afilada de tamaño medio para diseccionar hecha de un material dorado. Siempre hace 6 puntos de daño en ataque, su Resistencia es de 50 y como está hecha para usar con miembros en forma de pinzas, en manos humanas tiene un -5% a las tiradas de ataque y parada. Un *bote* lleno de un líquido viscoso (1 litro) dentro del cual sobrevivirá incorrupto y en perfectas condiciones cualquier ser vivo o parte de él durante varias decenas de años.

Al lado de esa especie de laboratorio hay una enorme cuba llena de un líquido rojizo burbujeante del que emanan vapores. Si el Pj se acerca tendrá que pasar una tirada de veneno de POT 10 para no caer desmayado dentro de ella y pasar una tirada de daño de 1D10 cada asalto. La cuba es un crematorio de restos orgánicos.

Bloque B

Es una especie de anexo al Bloque B, donde dos Mi-Go practican una delicada operación a una especie de bulba viscosa. Si el Pj no pasa una tirada de Discreción, los Mi-Go se sentirán molestos por su presencia y a pesar de llevar el amuleto, le atacarán.

Los Hongos de Yuggoth (ambos con las mismas características).

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 16 POD 15
DES 18 P. Vida 12. Movimiento 7/9 volando.

Armas: Pinzas 40% .1D6 + inmovilización.

Armadura: Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo daño posible.

Hechizos: Llamar a Daoloth, Convocar a un Vagabundo Dimensional.

COR: 0/1D6.

Objetos: Uno de los Mi-Go lleva un *cuchillo* como el antes descrito que puede utilizar contra el Pj a un 70%.

Bloque D

Esta es una de las salas mas interesantes del complejo, ya que está llena de cientos de ingenios, vehículos y construcciones de todo tipo., humanas y no humanas. De entre las humanas el Pj puede encontrar algún avión, algún pequeño navío o carabela del siglo XV, cañones del XVI, todo tipo de motores e incluso algún ingenio de asalto del siglo XIII. De entre las no humanas la mas destacable es un enorme

cilindro con formas bulbosas del que no se aprecia ninguna entrada. El Guardián puede hacer tirar COR (0/1D3) al Pj al comprender éste el significado de la sala y de los MI-Go. Si se hace una tirada de Descubrir se puede encontrar entre los escombros podridos u oxidados alguna armadura medieval de algún valor o algún escudo decorado.

Esta es la sala donde acabará el *Titanic* una vez haya sido estudiado por los Hongos, pues para ellos no tendrá ningún interés especial adicional.

Bloque E

Este es el recinto religioso del complejo. Totalmente vacío, exceptuando un altar de metal donde hay dos *cilindros de metal transparente*. No hay ningún Mi-Go. En las paredes hay incisiones que parecen algún tipo de texto desconocido para el PJ (a no ser que lea el idioma de los MI-Go. En ese caso hará una tirada para aprender el hechizo de Llamar a Daoloth).

Bloque F

Aquí reina el silencio. Las paredes y el techo son de una geometría tan anormal y extraña que provoca una tirada de COR (0/1). Esta es la sala mas peligrosa del complejo, ya que las paredes son portales dimensionales, que al mas mínimo contacto transportarán al incauto Pj a algún lugar desconocido:

1D4 LUGAR

- 1 En la Tierra, pero en algún lugar de las selvas amazónicas de Suramérica en el siglo XIV.
- 2 En Formalhaut, cerca de la guarida de Cthugha.
- 3 En las Tierras del Sueño de la Luna.
- 4 En un planeta parecido a la Tierra pero dominado por la Gran Raza de Yith.

Notas sobre el Viaje

Si el Pj sobrevive y vuelve sano y cuerdo a bordo del *Titanic* tendrá algunas secuelas. Por cada hora que pase en Yuggoth, serán 4 en la Tierra. El Pj aparecerá, junto con todos aquellos que haya recogido, en la misma posición en la que desapareció, pero envuelto en escarcha y

tiritando de frío. Por último, y no menos importante, es que en su viaje espacio-temporal ha atraído a un Perro de Tíndalos que llegará a los 2 días para encontrarse de nuevo con él.

el asesinato. Todo esto sucederá sobre las 4:00 PM.

El Perro de Tíndalos

FUE 18 CON 35 TAM 19 INT 19 POD 27
DES 12 Puntos de Vida 27. Mov. 6/40 volan.

Arma: Zarpa 90%. 1D6+1D6+ “ pus “.

Lengua 90%. Pérdida de 1D3 de POD.

Hechizos: Contactar con Tsathogghua, Llamar a Hastur, Convocar a un Vampiro Estelar, Convocar a un Byakhee.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos. Puede regenerar 4 puntos por asalto. Las armas mundanas no le hacen daño, excepto las mágicas.

COR: 1D3/1D20. Ver reglas págs. 54-55.

Cae el primero

Por último, la primera víctima de Shadwell, que utilizará a Bruce Ismay como instrumento. Una vez que los Pjs dejen de vigilarlo, *encantará* a Ismay para que éste utilice su poder como dueño del barco para hacerse con las llaves del camarote de Litkovsky. Una vez las consiga entrará en el camarote y hará beber incansablemente a un semi-insconciente Litkovsky hasta que su corazón se colapse para siempre. El alcohol ha aumentado la potencia del sedante, y el débil cuerpo de éste no lo ha soportado. Ismay no recordará haber cometido

CAPÍTULO 3: 12 DE ABRIL DE 1912, VIERNES

Personas con las que uno se cruza por la calle... se entregan en secreto a operaciones de Magia Negra, se comprometen o intentan comprometerse con los Espíritus de las Tinieblas, para satisfacer sus deseos de ambición, de odio, de amor, para hacer, en una palabra, el Mal.

J.K. Huysmans

AMANECE.....

El *Titanic* ha estado toda la noche viajando a una velocidad de 21 nudos, recorriendo unas 386 millas. Hace un día excelente, y sobre las 6:30 AM, cuando el barco comienza a desperezarse, empiezan a aparecer los primeros cadáveres.

Tras la muerte, la calma

El descubrimiento del cadáver de Litkovsky, y la muerte de Criskley (si se ha producido) son muy graves a bordo de un buque civil del prestigio del *Titanic*. Es por ello que el capitán Smith guardará celosamente el secreto de estas muertes, que no deberá salir de la boca de la oficialidad, los doctores y los pasajeros de primera que estén involucrados. También se incluirá a J. Bruce Ismay en la lista al ser el máximo mandatario de la *White Star Line* a bordo. Los cadáveres serán convenientemente refrigerados en la despensa general del buque (

Cubierta D sección 2ª) hasta la llegada a Nueva York, donde se abrirá una investigación. Todos los oficiales de a bordo estarán cualificados para llevar y usar armas de fuego si se da el caso a partir de ahora. El capitán ordenará asimismo una reunión de urgencia a las 9:00 AM en su camarote de toda la oficialidad y de los doctores para analizar la situación e investigar las causas de la muerte. Hasta dicha hora, los doctores harán una autopsia preliminar al cadáver de Litkovsky.

La oficialidad del *Titanic*

A bordo del *Titanic* la máxima autoridad es el capitán E.J. Smith de 63 años de una dilatada carrera naval. Por debajo de él en orden de autoridad encontramos a 7 oficiales: El Jefe de Oficiales Henry Tingle Wilde, de 40 años; el primer oficial William McMaster Murdoch de 39; el segundo Charles Herbert Lightoller, de 38; el tercero Herbert John Pitman, de 34; el cuarto Joseph Grave Boxhall de 28; el quinto Harold Godfrey Lowe de 29 y el sexto James Pell Moody de 25.

Para una mayor simplicidad ofreceremos unas características comunes a todos los oficiales. Para el capitán, se suma +30% a todas las habilidades.

Oficial tipo del *Titanic* *

FUE 12 CON 13 TAM 14 INT 16 POD 11
DES 16 APA 12 EDU 18 COR 55 P. Vida 14

Habilidades: Astronomía 20%, Pilotar buque 60%, Derecho 25%, Dibujar Mapas 60%, Charlatanería 50%, Electricidad 25%, Historia naval 40%, Navegación 70%, Mecánica 30%, Nadar 60%, Primeros Auxilios 45%, Saltar 30%.

Armas: A partir de ahora todos están obligados a llevar un revólver del .22 Revólver del .22. 30%. Daño 1D6. 3tir./ asalto. Puñetazo 60%. Daño 1D3+1D4.

La autopsia

Los doctores trabajarán de inmediato en el estudio de su camarote para llevar un informe de la autopsia de Litkovsky. **Documento 6.** Sólo una tirada crítica de Crédito o una combinada de Derecho y Discusión conseguirá que O'Loughlin deje ver el informe a los Pjs antes de pasarlo al capitán Smith. Si los jugadores interrogan al doctor éste no dirá nada más, pero su asistente, el joven Simpson, se dejará querer

por alguna tirada de Elocuencia. Lo mas jugoso de la entrevista con Simpson será lo siguiente:

Litkovsky fue encontrado en la misma posición que se le dejó la noche anterior. La dosis de sedante fue de caballo, pero regulada convenientemente por la gran ingestión de alcohol de éste. En su opinión, alguien le debió de dar mas bebida para provocarle la muerte. No pudo ser Litkovsky porque su petaca estaba todavía en su chaqueta, llena. Además un hombre en su estado nunca conseguiría levantarse, beber y volver a acostarse.

Por último Simpson destaca que aunque no han efectuado la autopsia completa, cree que este hombre está destrozado por dentro a causa del alcohol ingerido durante toda su vida. Un fin apropiado.

El camarote del taur

Moody no dejará entrar a nadie hasta nueva orden en el camarote de Litkovsky. Aunque porta un revólver y tiene permiso para usarlo no lo hará hasta que sea el último recurso. Si los Pjs consiguen entrar podrán hacerse con la incombustible petaca de Litkovsky. Ya no le hace falta.

...Y SE HACE DE NOCHE

El Viernes será, en lo que a acontecimientos jugables incumbe, bastante libre. Desde la reunión de oficiales hasta las 6:30 AM del sábado, el Guardián será libre de improvisar las acciones de los personajes siguiendo unas pautas básicas que se darán mas adelante. Es difícil mantener la tensión en un lugar cerrado durante tres días, sobretodo si uno se encuentra aislado, por lo que antes de que empiece la fiesta final (del sábado hasta la madrugada del lunes), el Guardián debe de adaptarse un poco a los Pjs y mantenerles fuera de la verdadera acción para que no se le vaya la aventura de las manos antes del caótico final. Todo esto ha de hacerse con mucha discreción y habilidad.

Sugerencias de ambientación a seguir

- Comienza a hacer frío de verdad. Algunos pasajeros comentan que no se puede leer o escribir a gusto en cubierta. Una tirada de Astronomía o Navegación revelará que tal vez la ruta se ha desviado un poco mas al norte de lo normal.
- La caldera número 6 de la zona de estribor/proa está consumiendo mucho

carbón ya que se ha incendiado accidentalmente. Este incidente no se solucionará hasta la mañana del sábado. Los Pjs pueden observar un continuo ir y venir de tripulantes (bomberos) y un cierto nerviosismo de los oficiales. Tal vez una tirada de Descubrir sirva para saber que los sistemas de calefacción de los camarotes de estribor no funcionan por seguridad y que la velocidad ha disminuido un poco.

- C) Durante todo el día los telegrafistas Phillips y Bride recibirán decenas de telegramas de felicitación de distintos buques (*Empress of Britain* y *La Touraine*). Todos estos mensajes advierten además de formaciones de iceberg, cosa común en Abril.
- D) Hacia las 8:00 PM el telégrafo dejará de funcionar extrañamente. Phillips y Bride trabajarán toda la noche hasta encontrar el error y solucionarlo sobre las 3.50 PM. ¿ Cuál es el problema real ?, ¿ Algún PNJ con alguna idea macabra ?
- E) Los Pjs deben de empezar a familiarizarse con la posible presencia de Y'gonolac en el buque. El uso del **Documento 4** debería advertirlos del peligro que corren.
- F) Los tomos de los Mitos de la biblioteca pueden ser de interés para su estudio. Los hechizos pueden ser útiles si se logran aprender. El Guardián debería ser un poco flexible y rebajar las 2D6 semanas de estudio.

Sugerencias sobre los PNJs

- A) Dietrich. Será el único de los PNJs que debe de permanecer de incógnito. El Guardián no hará uso de él hasta las escenas finales de la aventura.
- B) Rosenbaum. Intentará ocultar el incidente por todos los medios aunque ha sobrevivido de milagro. Sería un escándalo para su familia, ya que encima el hijo que iba a tener es de padre *desconocido*. No saldrá de su camarote para nada.
- C) Litkovsky. Que raro. Su cadáver podría desaparecer del día a la noche.
- D) Andrews Jr. Pasará el día muy nervioso y de malas pulgas por los incidentes de la caldera. Sin embargo, debido a su recto y honesto carácter no echará las culpas a nadie e intentará resolver el problema con la máxima discreción. Será un personaje neutro.
- E) Ismay. Seguirá disfrutando del viaje. Su participación es neutra.
- F) O'Loughlin. Preparado siempre para atender cualquier dificultad médica que pueda surgir a bordo, al doctor le pueden desaparecer misteriosamente fármacos peligrosos. ¿ Se

atreverán a comer los Pjs o sospecharán de algún cocinero sectario ?. También estará asistiendo en secreto a Rosenbaum. Su ayudante va siempre con él a cualquier sitio.

- G) Clayhorne / Y'gonolac. Uno de los PNJs mas vigilado por los jugadores es una baza muy importante durante esta parte de la aventura. Deberá de ser muy discreto y no llamar la atención. Los investigadores no deberían descubrirle, ya que juega un papel muy importante al día siguiente.
- H) Hippach. Se la verá muy activa durante toda la velada nocturna. Neutro.
- I) Guggenheim. El rico magnate debe de ser uno de los engaños a utilizar por el Guardián. Su magnética personalidad, a veces autoritaria le llevará a interesarse por todos los acontecimientos del buque. ¿ Porqué se inmiscuye en todo ? ¿ Que oculta ?. Realmente nada. Le encanta mandar, eso es todo.
- J) Shadwell. Otro de los personajes claves. Se divertirá despistando y engañando a los investigadores utilizando la *chaqueta*. Siempre parece estar en el momento justo y en el lugar adecuado.
- K) Blank. Es muy aficionado a pasear por cubierta, sea de día o de noche. Además está siempre mirando a las estrellas. ¿ Porqué será ?.
- L) Broukère. Se hará mas abierto y saldrá mas a menudo del camarote. Los Pjs pueden aprovechar la ocasión para conversar con él. De todos modos sigue tocando el violín de noche, produciendo alguna que otra alucinación entre el pasaje.
- M) Al-Ansâri. Éste puede ser uno de los PNJs mas aprovechables por el Guardián. Shadwell puede engañarle para que el ansia de poder y dinero de este PNJ le lleven a cometer algún que otro robo entre los pasajeros de primera. Nunca utilizará las armas de fuego.
- N) Criskley. Si todavía está vivo (es importante que lo esté) no saldrá de su camarote hasta el sábado. Los Pjs deben de olvidarse un poco de él. Su mujer tampoco saldrá.
- O) Mayor Peuchen. Muy peligroso. Tras el ataque sufrido se vuelve muy desconfiado y taciturno. No habla con nadie y si se siente amenazado puede saltar.
- P) La oficialidad del Titanic. Nerviosos, ocupados, poco colaboradores con el pasaje como es su misión. Los más jóvenes (4º, 5º y 6º oficiales o *juniors*) parecen casi fuera de sí si se les presiona mucho. El 3º oficial, Pitman, se encarga de ellos si hay algún problema.

Otras sugerencias de interés

Todas las sugerencias de ambiente anteriores son históricas y sucedieron de verdad. El Guardián puede inventarse otras que no alteren mucho el normal navegar del buque. Las premisas fundamentales son: El buque no debería sufrir ninguna alteración en su ruta, estructura o mando. Ningún personaje histórico debe de morir por ahora (a todos les llega el turno) y así debería suceder también con los no históricos. El Guardián también puede usar al Perro de Tíndalos ahora, pero es mejor reservarlo para el clímax de la aventura.

CAPÍTULO 4: 13 DE ABRIL DE 1912, SÁBADO

Cuando hubo succionado de mis huesos la médula y muy lánguidamente me volvía hacia ella a fin de devolverle un beso, sólo vi rebosante de pus, un odre pegajoso.

Charles Baudelaire

PROBLEMAS

Durante el viernes y el sábado el *Titanic* recorre 519 millas y ha hecho $\frac{3}{4}$ del viaje. A las 10:30 AM el Capitán Smith empieza su inspección diaria con cierta preocupación que se ve acrecentada cuando visita la sala de máquinas. El jefe de ingenieros Bell le avisa de que el incendio de la caldera 6 ha sido extinguido. Sin embargo los mamparos que forman parte de las carboneras muestran signos de daño a causa del calor extremo del fuego. Si uno de los Pjs es un tripulante que ha estado trabajando en las calderas (nunca en la 6) habrá oído este rumor del incendio ocultado al pasaje por seguridad con una tirada de Suerte. Asimismo una tirada de Mecánica/2 o Arquitectura Naval revelará que el mamparo exterior ha sido muy dañado y no resistirá un impacto a gran velocidad. Uno de los bomberos será el encargado de frotar con aceite las áreas

dañadas para evitar males mayores. La ruta demasiado al norte hace que el trabajo de los fogoneros sea mas intenso para procurar calor en las cubiertas del pasaje.....

Y'golonac y Al-Ansâri

Al-Ansâri será la próxima víctima del maligno Primigenio. Al-Ansâri ha leído algunas páginas de las *Revelaciones de Glaaki* y Y'golonac ha oído el mal que éste proyecta desde su interior.El momento y el lugar del ataque quedan a discreción del Guardián, pero no debe de haber testigos. Una vez poseído Al-Ansâri volverá a su camarote. El cuerpo de Clayhorne será encontrado por el primero que pase por el lugar (si no es un PJ un camarero u oficial). El espectáculo es dantesco. El cuerpo de Clayhorne está tirado en el suelo sin vida. Parece un saco de carne flácido al que le han absorbido toda la vida. Su piel es blanca, pero el

pus sale con lentitud de todos los poros y hendiduras de su cuerpo. Todos los huesos de su cuerpo están rotos y parecen llenos de agua por su extrema debilidad. Al lado de él hay un charco de vómitos blancos lleno de pus, vísceras y sangre. Algunas extrañas larvas de un enfermizo color carne reluciente salen con extrema parsimonia de los vómitos. Cualquiera que vea la escena completa requiere una tirada de COR 0/1D6.

El doctor O'Loughlin, a la vista de este repugnante cadáver ordenara quemarlo inmediatamente por algunos fogoneros de confianza, siempre con el beneplácito del capitán. Antes de ello recogerá algunas larvas para su estudio.

LAS LARVAS DE Y'GOLONAC

Aunque a Y'gonolac no se le conocen servidores ni retoños de ningún tipo, si posee un pequeño instrumento para perpetuar su influencia sobre el resto de las razas. Se trata de una pequeñas lombrices que expulsa Y'gonolac junto al cuerpo poseído con anterioridad. Las larvas sólo sobreviven cinco horas tras su expulsión. El mero contacto de la piel sobre ellas provoca la expulsión de unas esporas microscópicas sobre la víctima sin que ésta se de cuenta, que se irán reproduciendo con rapidez. Al cabo de 1 hora la víctima verá como la parte expuesta empieza a picarle. A las 2 horas las esporas ya han penetrado en el interior del cuerpo y la víctima siente un resquemor por toda la piel. A las 3 horas la zona afectada comienza a ajarse y cangrenarse a la vez que expulsa un pus blanco. Tirada de COR sólo para el afectado de 0/1D3. Esta herida, aunque no resta CON, paraliza y entumece la zona afectada para siempre, sin tener cura alguna. A las 4 horas las esporas han llegado al cerebro y acercan a la víctima al mal (tirada de POD contra POD cada hora. Las esporas tienen un POD de 10). Cuando la víctima falla la tirada de POD se vuelca definitivamente hacia el mal, provocando un fuerte cambio de personalidad. Con ello Y'gonolac *huele* una nueva y propicia víctima.

Las larvas sólo funcionan con razas que tengan las características de POD e INT y algo parecido a un cerebro. Por supuesto éstas no deben de ser malignas por naturaleza.

Por supuesto, cualquier PJ lo suficientemente estúpido como para tocar las larvas sin protección (el ayudante del doctor lo hará), será expuesto a estos peligros.

Criskley

Otro de los PNJs que perecerán durante este fatídico día, si todavía sigue vivo. El Guardián puede elegir la hora adecuada, pero siempre antes de la hora de la cena (8:00-9:00 PM). Un hilillo de sangre por debajo de la puerta alertará a Henry Blank, que pasaba por allí para llegar a su camarote (vaya, parece que Blank recorre mucho camino para llegar - ver mapa Cubierta A sección 3ª - por lo que puede despertar las sospechas de los avezados investigadores). Avisa de inmediato al oficial que mas cerca está en ese instante, el 3º Herbert John Pitman, que revólver en mano abrirá la puerta. Shadwell, que está en el camarote mas cercano, sale con curiosidad y con una amplia sonrisa a ver que ha pasado.

Una vez abierto el camarote, otro espectáculo para hombres. Todo el suelo del camarote está lleno de una sangre muy roja y espesa. Encima de la cama, también llena de sangre, aparece un cuerpo totalmente desfigurado de mujer (la esposa de Criskley). Ha sido acuchillada en todas partes y marcas de manos ensangrentadas aparecen por todas las paredes. A su lado está, muy limpio, el *sable mágico* de Criskley en su funda. El hombre en cuestión está colgado de la recia lámpara de techo. Carece de intestinos, que se los ha arrancado el mismo y aparecen tirados por el suelo. Ha muerto por afixia. Debajo de él hay una nota escrita por su puño y letra. **Documento 7.**

La escena requiere una tirada de COR de 0/1D6. Blank comenzará a vomitar al ver los cadáveres y Pitman, lívido, avisará a los ocupados doctores y al capitán. Shadwell, por su parte, sonreirá y murmurará antes de volver a encerrarse en su camarote: “ *...pobre, no ha sabido esperar su hora....* “.

Cualquier tirada de Idea por parte de los Pjs les alertará de que el suicidio (como así ha sido), es algo extraño. Nadie ha oído nada, todo se ha hecho en completo silencio y Criskley se ha colgado tras haberse reventado las vísceras con su sable y haberlo limpiado después. Lo que los Pjs no saben es que el estado de locura de Criskley llegó a tal extremo que perdió el sentido del dolor y la realidad. Una tirada de Psicología o Medicina pueden ayudar.

La noche antes

La última cena tranquila a bordo del *Titanic* se verá alterada por el desasosiego que han provocado los macabros sucesos. Aunque se ha

intentado ocultar los hechos, algunos de los pasajeros de primera y la mayoría de los tripulantes se han enterado de algo. Durante la cena, las miradas, murmullos y el silencio se adueñarán del comedor. Todas las miradas se posan en la mesa del capitán, al que llegan continuos mensajes, y del que se levanta algún oficial de vez en cuando. Sobre las 9:30 PM, O´Loughlin se levantará e irá atender a su ayudante, que ha caído enfermo de repente.

La infección de Simpson

Si los PJs acompañan al doctor a su camarote, éste les mostrará a Simpson, que acostado en su cama tiene la mano derecha cangrenada por la exposición a las esporas de las larvas de Y´gonolac. O´Loughlin está muy asustado por los últimos acontecimientos del *barco de locos* como él lo denomina, y cree que Simpson está enfermo por el contacto con las larvas, ... *el muy estúpido* - comentará - *tocó las lombrices sin guantes ni protección y ahora no se como parar la infección*. Simpson, amarillo por la morfina inyectada a la desesperada por el

doctor, se desgañita en sueños, mientras su mano vendada supura pus.

De repente, Simpson abrirá los ojos de par en par y ante el estupor de los PJs sonreirá diciendo: “ ... *por fin* ... “. Simpson ha sido vencido por el poder de las larvas de Y´gonolac y ahora es su esclavo. Al mismo tiempo, alguien llama a la puerta. Es Al-Ansâri, hinchado por la posesión de Y´gonolac, que viene a por su próxima víctima. Si alguno de los investigadores está infectado, la presencia del Primigenio aumenta el POD de las larvas en +5 puntos, y por lo tanto si fracasa en su tirada, se volverá extremadamente perverso y se unirá a Simpson y a Al-Ansâri contra los PJs.

Al-Ansâri atacará como tal hasta que sea vencido, entonces adoptará su verdadera forma y reanudará los ataques. Simpson y el PJ se unirán contra los investigadores. El doctor, por su parte, permanecerá en un rincón babeando.

Si los Pjs vencen a Y´gonolac, explotará en mil pedazos dejando un rastro de babas y pus por todo el camarote, además de un olor a podrido. Si vence, Y´gonolac adoptará la forma de cualquier personaje y seguirá poseyendo personas hasta el final del viaje.

CAPÍTULO 5: 14 DE ABRIL DE 1912, DOMINGO

Supe que el día fatal estaba muy cerca. Por la mañana, el sol brilló sin fuerzas sobre nuestras cabezas y por la noche se hundió en una nube oscura, como si fuera una bola de fuego. Black Hawk

Bien, ya estamos ante el último día de vida del *Titanic*, que zozobrará entre la madrugada del 14 al 15 de abril. Si todo va con normalidad Y´gonolac ha sido vencido y queda algún intrépido investigador con vida para vivir uno de los momentos mas trágicos del siglo, menuda suerte. A partir de ahora, los acontecimientos se precipitarán, y el Guardián debe de estar muy atento, ya que el curso de las acciones está muy previsto y tiene un horario a seguir. De aquí en adelante, todo será rápido y caótico, sin dejar pensar a los Pjs que queden con vida. El mas mínimo fallo puede conducirle a una muerte segura.

Acotaciones previas

El naufragio comenzará, para la acción de la aventura, a las 11:30 PM. Antes se sucederán los siguientes acontecimientos:

Amanece con tranquilidad. Hace el suficiente buen tiempo como para pasear por la

Cubierta de Botes, aunque por la tarde empezará a soplar un frío viento del suroeste. Entre el sábado y el domingo, el *Titanic* ha recorrido unas 546 millas. El buque ha recibido mensajes de aviso de icebergs de los buques *Caronia* y *Noordam*. Sobre las 12:00 AM el *Baltic* advierte al buque de que se han visto grandes masas de icebergs a 250 millas del *Titanic*. Poco mas tarde el *Amerika*, navío alemán, advierte sobre un gran iceberg, pero el mensaje no es enviado al capitán. Sobre las 6:00 PM el capitán Smith cambia la derrota del buque (N. del A. curso) un poco mas hacia el suroeste como precaución, pero sin dar órdenes de disminuir la velocidad. A las 7:30 PM tres mensajes del *Californian* alertan que el hielo se encuentra ahora sólo a 50 millas del *Titanic*. Sobre las 9:40 PM se recibe un nuevo mensaje del *Mesaba* advirtiendo de un bloque de hielo extremadamente grande a 78 millas del buque. A las 10:55 PM, a 10-19 millas del *Titanic*, el *Californian* no tiene mas remedio que detenerse por estar atrapado en el hielo, avisando a todos los buques del área. Los

operarios del telégrafo no hacen caso de estos avisos. Sobre esta hora, 24 de las 29 calderas del *Titanic* están a pleno rendimiento y el barco alcanza los 22 nudos, la máxima velocidad.....

11:30 PM, Domingo

Los vigías Fleet y Lee avisan de que una pequeña neblina se acerca directa al buque. Los pasajeros de cubierta y los Pjs verán como se acerca, muy rápidamente, una bolsa de humo.

11:40 PM, Domingo

Fleet ve alarmado un enorme iceberg delante, y avisa al puente de mando. El sexto oficial Moody avisa a primero, Murdoch, quien ordena parar las máquinas y cerrar las compuertas de los compartimentos estancos. Todo llega tarde, pues el iceberg rasga la proa del buque por debajo hasta 100 metros, abriendo 5 compartimentos estancos al mar, inundando hasta el fogón nº 9. Precisamente la parte rasgada es la dañada por el incendio. Los Pjs notarán un pequeño movimiento anómalo del buque (que no se mueve ni lo mas mínimo). Una tirada de Escuchar revelará un sordo chirrido metálico.

Dietrich, que había permanecido fuera de la aventura, vuelve a atacara cualquier camarero del buque, consiguiendo 10 los diez puntos de magia que le faltaban. Hinchido de poder, vuelve a su camarote para comenzar el ritual de llamada a Daoloth.

11:55 PM, Domingo

15 minutos después de la colisión, el correo de la Cubierta G flota en el agua que llena el compartimento. Una rápida inspección de Wilde, Boxhall y Andrews confirma al capitán Smith que el *Titanic* se está hundiendo. Phillips es avisado por el mando e inmediatamente manda un mensaje de alarma por telégrafo a todos aquellos que puedan oírle en todo el Atlántico Norte CQD...MGY...CQD...MGY...

12:00 AM, Lunes

Todas las calderas están inundadas ya y enormes nubes de humo negro salen por las chimeneas. Los investigadores que se hallen en esta zona que se empieza a inundar de agua, reciben daño debido a la afixia del humo de los fogones: su CON por 10 con 1D100 en el primer asalto, CON por 9 en el segundo, por 8 en el tercero y así sucesivamente. Si falla la

tirada recibe 1D8 de daño en ese asalto y en los sucesivos, esta vez sin tirada que valga.

12:15 AM, Lunes

Wallace Hartley, jefe de la banda, empieza a tocar desesperadamente *ragtimes* (N. del A. baile de la época) para tranquilizar a la tripulación. Esto sucede en el salón de 1º de la Cubierta A. Shadwell, utilizará su chaqueta para *encantar* a toda la banda para que toquen la música que les *salvará*. La banda tocará y tocará hasta que perezcan todos sus miembros. Al mismo tiempo, Broukère, completamente desquiciado, tocará con ellos con su violín hasta el frenesí de la muerte. Las alucinaciones causadas volverán loco a medio pasaje, que entre las risotadas de Shadwell pululará ahullando por toda la Cubierta. Algunos de ellos atacarán a los investigadores en medio de su locura

12:25 AM, Lunes

El capitán Smith da la orden de empezar a llenar los botes salvavidas con mujeres y niños. La orden será seguida al pie de la letra por el 2º oficial Lightoller. El caos es ahora mayor, y se suceden peleas entre los pasajeros para llegar a los botes.

12:45 AM, Lunes

El bote salvavidas nº7 es arriado al agua con 28 personas de una capacidad total de 65. Al mismo tiempo. El sobrecargo Rowe lanza, bajo la dirección de Boxhall, el primer cohete de auxilio desde la Cubierta de Botes. Dietrich ya ha finalizado el ritual de convocación y sale despedido del camarote hacia un lugar seguro para crear el portal. Los PJs verán a Dietrich antes de que lo haga. Si le atacan, al ver que canta y gesticula raramente, éste les contestará como pueda (recordar que le quedan pocos puntos de magia). Si los Pjs son listos dejarán que haga el portal para desaparecer por él rápidamente. Un Guardián especialmente macabro nunca dejará esta opción.

Daoloth, El Rasgador de los Velos, Dios Exterior (págs 29-30 de FT)

Descripción: La estatuilla de Daoloth era ... no informe pero sí tan compleja que el ojo no podía reconocer forma descriptible alguna. Había hemisferios y metal brillante acoplados mediante largos tubos de plástico. Los tubos eran de un color gris maté, y no podía ver cuales

estaban más cerca porque se unían en una masa mate de la que sobresalían cilindros individuales. Al mirarla tuvo la impresión de que de entre los tubos le contemplaban ojos, pero por dondequiera que mirara de la construcción solo veía los espacios entre ellos. Lo más extraño era que se notaba como si esta fuera una imagen de algo vivo, algo de una dimensión donde tal ejemplo de geometría anormal pudiera vivir. Al darse la vuelta para hablar vió por el rabillo del ojo que la cosa se había expandido hasta ocupar casi todo un lado de la habitación, pero al girarse de nuevo la imagen era, por supuesto, del mismo tamaño, pero Gibson no podía estar seguro ni tan siquiera de la altura original del ser.

Culto : Los sacerdotes-astrólogos de Daoloth pueden ver el pasado y el futuro, percibiendo cómo se extienden los objetos en la última dimensión, y obtienen el poder de viajar por otras dimensiones y ver otros tipos de realidad. Daoloth no parece particularmente maligno. Actualmente se le adora en Yuggoth y otros mundos lejanos, y no se le conoce culto terrestre.

Notas: la presencia de Daoloth acarrea desastres a la Humanidad. Si no se le mantiene cuidadosamente encerrado en un círculo de Símbolos Arcanos u otras ataduras mágicas, su forma propende a extenderse y a absorber a todo el que se halle en las inmediaciones, que es enviado de inmediato a lejanos y terroríficos mundos y dimensiones, de los que raramente vuelve. Vera Daoloth es igualmente desastroso puesto que el ojo humano intenta seguir el perfil del dios, lo cual causa rápidamente la locura.

Los sectarios humanos de Daoloth le convocan en la más absoluta oscuridad. Se mueve de forma no convencional, expandiendo su forma o deslizándose a través de sus dimensiones. Se expande a razón de 8 metros de radio por asalto (debido a estar encerrado en el *Titanic* es mucho más lento y tardará bastante más que lo normal, aunque todo queda a discreción del Guardián), y puede continuar haciéndolo hasta alcanzar el tamaño deseado (en este caso TAM 10.000 para engullir el *Titanic* entero).

FUE N/A CON 100 TAM variable INT 50
POD 70 DES 30 P. Vida 100. Mov. 8

Arma: Absorción. Envía a la víctima de forma automática a otro plano.

Armadura: Ninguna, pero cualquier cosa que golpee o penetre se ve transportada a otra dimensión. Los hechizos sí podrían afectarle.

Hechizos: Todos los que se refieren a ver o viajar a otras dimensiones, planos y mundos.

COR: 1D10/1D100 el primer asalto en que Daoloth es visible, y 1D10 de forma automática cada asalto posterior en que continúe siendo visible.

Sobre esa misma hora puede aparecer el Perro de Tíndalos del jugador que ha viajado a Yuggoth, si éste sigue vivo, claro. Si no lo está, el Perro empezará a atacar por doquier hasta que se harte de buscarlo y desaparezca.

1:15 AM, Lunes

El agua ha llegado ya al nombre del *Titanic* en la proa. 7 botes han sido arriados ya con muchos menos pasajeros de los que tienen cabida. Shadwell arrastra al asistente del doctor J. Edward Simpson, medio muerto (2 P. Vida) e inconsciente a la popa del buque para sacrificarlo a un Horrendo Cazador que va a convocar para escapar.

1:30 AM, Lunes

Se arrian los botes 9 y 14, mucho más llenos que los anteriores. En el 14 se salva el oficial Lowe, que es forzado a disparar tres tiros de aviso ante el pánico desatado entre los pasajeros, que lleva a un grupo de ellos a saltar a un bote lleno. Ben Guggenheim y su sirviente vuelven a sus camarotes y se visten de gala para morir: “ *Nos hemos vestido con nuestras mejores ropas y estamos preparados para hundirnos como caballeros* “ son sus últimas palabras

1:40 AM, Lunes

Todos los botes salvavidas han partido. El penúltimo, el bote de emergencia C, se arria con Bruce Ismay a bordo. Shadwell completa la convocación del Horrendo Cazador, que devora a Simpson y se prepara para partir con Shadwell

Horrendo Cazador

FUE 35 CON 13 TAM 45 INT 16 POD 22
DES 14 P. Vida 29. Mov. 7/11 volando

Arma: Mordisco 65% 1D6+4D6. Cola 90% Atenaza.

Armadura: 9 puntos. No puede ser empalado por balas.

Hechizos: Ninguno.

COR: 0/1D10

2:00 AM, Lunes

El agua está solo a 10 pies por debajo de la Cubierta principal. La banda toca su última pieza, acompañados de Broukère. Quedan 1500 personas a bordo para las 47 plazas del bote de emergencia D. Lightoller da órdenes a la tripulación de hacer un círculo alrededor del bote, permitiendo sólo a mujeres y niños pasarlo. Daoloth comienza a ser enorme y ser visto por muchos pasajeros, que desesperados se abalanzan con mas furia hacia el bote.

2:05 AM, Lunes

El agua llega a la Cubierta A. Se arria el último bote y la locura se adueña de todos. Muchos pasajeros y tripulantes se lanzan al agua desesperados. Se dan muchos incidentes violentos.

2:18 AM, Lunes

Muchos pasajeros de 2ª y 3ª escuchan las reconfortantes palabras del reverendo Thomas Byles en la popa de la Cubierta de Botes. A la misma hora se oye un espantoso crujido que parte en dos al *Titanic*. Se apagan todas las luces. Daoloth ha engullido por completo al buque.

2:20 AM, Lunes

Tras pasar unos momentos en posición perpendicular, el *Titanic* se hunde por completo y Daoloth completa la absorción llevándose a otra dimensión.

Entre las 2:20 AM y las 8:50 AM del Lunes

Este será el tiempo justo durante el cual todos los supervivientes del *Titanic* serán salvados por el *Carpatia* y el *Californian*. Cualquier personaje que se haya lanzado al mar desesperadamente, no haya conseguido llegar a un bote, y siga vivo, tiene alguna posibilidad de sobrevivir.

Si algún PJ salta al mar.....

Todavía hay posibilidades de sobrevivir si algún personaje se encuentra en las gélidas aguas del Atlántico. Primero están las posibilidades de ser uno de los afortunados de embarcar en un bote. Por cada bote arriado o a discreción del Guardián, cada personaje debe de

tirar su POD/2 en porcentaje para ser admitido en uno de ellos, si es hombre claro. Si es mujer lo hace inmediatamente. La vida es cruel. Las tiradas de Elocuencia, Charlatanería, Discusión, el dinero y los lamentos no sirven de nada ante la profesionalidad de los hombres de mar del *Titanic*. La ocultación o disfrazarse de mujer pueden ser buenas técnicas, pero si es descubierto....

Si algún PJ salta al mar deberá de tirar una tirada de Nadar y luego otra de CON por 5 cada 10 minutos para no ser engullido por las heladas aguas. Si resiste puede intentar pedir socorro a los botes que se alejan, pero siempre será repelido y nunca le dejarán subir a bordo de uno de ellos por seguridad si no se saca una tirada de Suerte/3. Si no sirve, queda una última posibilidad, que es la de estar tirando tiradas de Nadar y CON por 5 cada 10 minutos hasta las 4:10 AM, hora en que el *Carpathia* llega al lugar del desastre. Son sólo unas 10 tiradas. Si se falla una de ellas se aplican las reglas de afixia. La vida sigue siendo cruel.

Los supervivientes

Los afortunados serán Henry Blank, Louise Rosenbaum, Hippach, Peuchen, Ismay, Barkworth y los oficiales Lightoller, Boxhall y Pitman. El resto perecerán a forma y gusto del Guardián. Excepto Guggenheim.

Conclusión

El naufragio del *Titanic* es inamovible. El escenario es por ello, poco flexible, pero sin embargo las ganancias de COR pueden ser altas. Si se sobrevive se gana 1D20+5 de COR. Si además se ha hecho de una forma valerosa y siempre intentando ayudar a los demás antes que a si mismo las ganancias son de 2D20+5. Si se impide que se salve Shadwell o Dietrich 1D10 adicional por cada uno. Como se puede observar no hay ganancias por ganar, sino por sobrevivir.

Apéndice: Nuevas reglas de creación de personajes en CoC

Si el Guardián cree que los personajes salen de inicio con pocas habilidades o quiere jugar una aventura pensada para muchos personajes con pocos, puede aplicar las siguientes reglas sacadas del juego RPG *Stormbringer*:

Además de la base proporcionada en cada habilidad, el Guardián puede aplicar bonos especiales (ver hoja de personaje adjunta).

- A) Bonus de ataque: por cada punto por encima de 12 en INT, FUE, POD y DES el personaje recibe +1% de bono positivo en todas las armas. Por cada punto por debajo de 9 recibe -1%.
- B) Bonus de parada: Ídem. Se usan la FUE, POD y DES. El TAM es especial. Por cada punto por encima de 12 es -1% y por debajo +1%.
- C) Bonus de agilidad: Ídem. Se usan FUE, DES y POD. Para el TAM igual que antes.
- D) Bonus de manipulación: Ídem. Se usan FUE, INT, POD y DES.
- E) Bonus de percepción: Ídem. Se usan INT y POD.
- F) Bonus de discreción: Ídem. Se usan INT y DES. Para el TAM igual que antes.
- G) Bonus de conocimientos: Ídem. Se usa la INT.
- H) Bonus de relación: Ídem. Se usan APA, INT y POD.

Ejemplo: Un personaje con INT 13, DES 12 y TAM 8 tiene un bonus para todas las habilidades de discreción de +2%. +1 por su INT, +0 por su DES y +1 por su TAM.