

AVENTURA DE ROL PARA "EL RASTRO DE CTHULHU"

Por Eremita, 14/01/2019 Versión preliminar sin corregir ni maquetar Partida jugada con audio disponible en Legendoides.com http://www.legendoides.com/partidas-de-rol/incidente-del-paso-dyatlov/

Cosas Pre partida: Es una epoca mas relajada del comunismo, donde se dieron mas avances sociales y artisticos. Hacia 1956 la URSS emprende una desmilitarización de algunas regiones, en antaño paises, y suaviza su política para con ellos. Algunos presos políticos son liberados, etc...

Horrible verdad:

Un Monje benedictino del siglo XII: Herman el recluso, del monasterio de Podlažice, en el reino de Bohemia (Actual República Socialista de Checoslovaquia en 1959) cometió tal blasfemia que, además de no ser mencionada en ninguna fuente escrita, le cuesta una horrible condena: Ser emparedado vivo. Como única redención le conceden una tarea imposible: Debe escribir una Biblia ilustrada en una sola noche.

Herman, desesperado, lanza una plegria al cielo, pero no es ningun angel quien contesta. Si no el mismísmimo Telel-El (El Diablo en cornuales, idioma de bohemia), quien se ofrece a ayudarle en su titánica tarea: Y Mientras el Diablo y Herman hablaban y escribían, el alma del monje se condenaba cada vez mas. AL llegar el alba la obra estaba terminada: El Codex Gigas. Un gigantesco tomo escrito en latín, hebreo, griego, cirílico y eslavo, que también poseía pasajes prohibidos de la Biblia. Ademas de todos los conocimientos que la humanidad ha conocido, conoce y conocerá. No se conoce el destino del monje.

El Libro pasa de templo en templo, como regalo o pago por deudas y finalmente llega a las manos del Emperador ocultista Rudolf de Hansburgo II, . Él desentraña el mal que habita en las paginas del codex dictado por el diablo en persona, y ante la imposibilidad de destruirlo, ordena a sus hombres de confianza que lo escondan en un lugar ignoto para casi todos los mortales, y su nombre es Myrth. La ciudad oculta en un extinto volcan, donde seres indescriptibles habitaron eones antes de que el primer humano se hirguiese entre los simios. Donde las palabras arcanas estan prohibidas y se esfuman en el aire, pues el diseño de su compleja arquitectura disipa las frecuencias emitidas por las dimensiones de las que se extraen tales poderes.

Los hombres de confianza de Rudolf cumplen con su cometido. Se internan en la ciudad y depositan el libro en el corazon de la misma. Antes de partir, uno de ellos se reconoce como elegido de Telel-el (Es el monje, corrompido por el conocimiento del del diablo, sapiente de que ha de cuidar el libro hasta que otros de su sangre, ahora corrupta tambien, vengan a traer a este mundo a Telel-el: Nyarlathothep), su rostro desvela una corrupcion intrinseca, mas alla del bien o del mal, y asesina a los otros. Profana el lugar con escrituras, grabados olvidados por la historia y las religiones del ser humano, rompiendo el sello arcano de la ciudad. El libro ruge de excitacion, como una bestia liberada y su voz atraviesa la materia, el tiempo y las distancias, buscando a quien ha de entender su reclamo.

El abuelo directo de Nicolás (Arnaud Thibeaux) fue un ingeniero reconocido en la sociedad francesa, pero tambíen en los circulos ocultistas de París. Toma contacto con la "voz" del libro que le llama, por ser descendiente del monje maldito. Gracias a sus estudios, ayudas de colegas de logia y contactos de esa índole consigue descubrir que el llamado viene del este y que el que llama no es mas que el Codex Gigas, el libro que cuentan las leyendas fue escrito por el diablo. Encuentra tambien reproducciones de paginas del libro y pagínas arrancadas en algun momento antes de su misteriosa desaparicion, descifrándolas y adquiriendo parte de ese conocimiento omnisapente del hombre. Emprende un viaje en solitario y llega hasta la montaña Kholat Syakhl, alli va tallando en los arboles hechizos que le sirven de brujulas y al llegar a la falda de la montaña talla una puerta pero lo que ve le horroriza y huye, auque su destino esta ligado con la montaña y se muda a Ekaterimburgo, donde su familia crece y el tiempo pasa. Concentra su atencion en hacerse un sitio en los circulos mas cerrados del partido pero en el ocaso de su vida la llamada vuelve, y el se siente preparado. Finge su muerte, ("Oficialmente" el abuelo muere en un

accidente en su apartada mansion. Se cayó por las escaleras y acabó tan desfigurado y maltercho que fue enterrado sin velatorio) y manda a que se cierre su casa con todas sus pertenencias dentro y viaja una vez mas a la montaña para encontrarse con su antepasado y su destino, proteger el libro hasta que el elegido de Telel-el llegue y abra la puerta al Faraon oscuro.

Unos años despues. Nicolas Thibeaux, joven y precoz genio, se cuela en la antigua casa de su abuelo y descubre, leyendo los diarios, que este perseguía la localización de algo. Comienza a hacer escapadas y descubre antiguas formulas de astrofisica y radiofrecuencias, mezclados con medievales formulas alquimicas que dan como resultado una frecuencia de sonido imposible de alcanzar.

A su regreso al Politécnico de los Urales recluta a un pequeño grupo de seguidores y construyen un artefacto capáz de sintonizar la frecuencia. Escuchan un ilegible mensaje: Una voz ultrahumana, grave y profunda. Con estudios y práctica descubre que mientras mas al este vayan, mas legible es la voz, pero esta les iba cambiando poco a poco, desgastando su cordura como las olas a las rocas de la costa.

Emprenden un viaje al este, camuflandolo como un entrenamiento pra las olimpiadas de invierno, y concretan que todo parece llevar a la montaña de la muerte. A medida que se acercan, algo comienza a seguirles y acecharles. La paranoia se apodera de ellos una vez llegan a los pies de la montaña. Lo que les acecha (Una tribu mansi, locales que se vieron afectados fisicamente por el rugir del libro cuando este comenzó su llamado, se han enterado de sus intenciones e intentan asustarles y espantarles del lugar), se hace mas presente. Una de las noches es tanta la paranoia y la tension que encienden el artefacto y sintonizan la frecuencia (Lo que hace que se surja una vision espantosa de la localizacion del libro y una abertura al otro lado. Como solo lo hacen con un radio la cosa es pequeña, pero cuando ocura "El evento" hay tantos sistemas de comunicacion que la abertura es espantosa y enorme.) Nicolas sobrevive, como ya sabía que ocurriria. Y escala la montaña, dejando un rastro que solo un Thibeaux podria seguir, para llegar a la antigua ciudad de Myrth y reunirse con sus familiares. Esperando a que llegue el elegido que abrira las puertas al Principe Negro.

hace tiempo en Ekaterimburgo, se adhirió rápidamente al pensamiento revolucionario del momento, siendo reconocido y condecorado cuando el Partido Comunista de Rusia llegó al poder. Desde entonces toda su creciente familia (vosotros entre ellos) a disfrutado de las muchas ventajas de pertenecer a los círculos cerrados del Partido, como pudisteis comprobar al asistir a su ostentoso entierro hace un par de años; cuando la flor y nata de Moscú se tragó su orgullo y viajó a las montañosas tierras de la provincia de Sverdlovsk.

A partir de ese momento las conexiones familiares se rompieron y no os volvisteis a poner en contacto hasta hace una semana, cuando el Pj Ingeniero os reunió a vosotros para daros la funesta noticia: Vuestro (inserte relación), Nicolás Thibeaux y un grupo de compañeros de curso se han extraviado haciendo senderismo de montaña en los peligrosos pasos del norte de la provincia. Preocupados por el destino de un miembro de la familia Thibeaux, conseguís mover los hilos para encabezar la búsqueda con un grupo de rescatadores de montaña.

Info extra Pj ingeniero: Tienes 20-23 años

Tu primo (Nicolas Thibeaux) y tu, habeis tenido una relación muy estrecha desde jóvenes. Apasionados de las ciencias, os carteabais constantemente ayudandoos en vuestras respectivas investigaciones. Ambos estudiasteis Ingenieria, lo que os unió aun mas. Nicolas siempre ha sido un genio precoz, aunque su carácter le impedía ser arrogante o condescendiente con las demas personas.

En los últimos años, y como era natural, las correspondencia fue cada vez menor. Pues ambos os fuisteis enfocando en vuestra vida personal. La última vez que lo viste fue en el entierro del abuelo, que le afectó de sobremanera. Allí os prometisteis retomar la correspondencia una vez mas, aunque nunca respondió a ninguna de tus misivas, hasta hace un mes. Recibiste una carta de Nicolas. En ella, como siempre, había gastado varias hojas con explicaciones y teorias sobre la posibilidad de llevar a cabo proyectos conjuntos que os imaginabais en épocas mas sencillas. En los párrafos finales, prometía, muy emocionado, que volveriais a veros muy pronto. Estaba dando los ultimos retoques a un proyecto importante, el cual dependía de una expedicion. La fecha prevista de regreso era el 11 de febrero. Una vez hubieran llegado al campamento de Vizhai, tenía previsto envíarte un telegrama anunciando el éxito del proyecto y entonces iria a visitarte personalmente y terminar todo aquello que soñasteis.

Llegada la fecha no recibes ninguna noticia de él. Al ponerte en contacto con el Instituto Politecnico donde estudia (interno) te dicen que partió en una expedicion con otros 8 estudiantes, todos del equipo olímpico de senderismo de montaña..

Datos:

El rastreo empezó el 21 de febrero.

- -Los pj y un pequeño grupo de 30 personas son los que comienzan la busqueda
- -Yuri Doroshenko (21) Estudiante del Dpto de Economía
- -Liudmila Dubinina (21) Estudiante del Dpto de Economía
- -Igor Dyatlov: (23) Líder del grupo. Estudiante del Dpto de Radio
- -Alexander Kolevatov(25) Estudiante del Dpto de Geotecnia
- -Zinaida Kolmogorova (22) Estudiante del Dpto de Radio
- -Yuri Krivonishenko (24) Estudiante Dpto de Ingenieria
- -Rosten Slovodin (23) Estudiante Dpto de Ingenieria
- -Nicolás Thibeaux (24) Estudiante Dpto de Ingenieria (Bisnieto de Un famoso ingeniero francés instalado en los Urales en 1880.)
- "Alexander" Cenem Zolotaryov(37) Guía. (No hay nada sobre él)
- -Yuri Yudin (24) Estudiante del Dpto de Economía



Quitar a semyon de la foto.



Esta foto es para que el master se haga una idea de donde se van encontrando lso cuerpos.

Escenario 1: "Los 9 de Dyatlov"

-Por los medios de los Pj acceden a un helícoptero para peinar la zona, no tardan en encontrar los restos de un campamento, hay 2 tiendas medio desechas, casi arrancadas de la nieve por el gélido viento que sopla desde la montaña "Kholat Syakhl" (Hist. Oral/Antropología): Montaña Muerta. Las tribus locales, de una etnia urálica-mongol, la temen y evitan.

Un par de kilometros en direccion oeste, un espeso bosque de coniferas besa la falda a través de un riachuelo completamente congelado que hace de frontera entre los dos paisajes.

-> Las Tiendas de campaña (2 tiendas) (Recogida de Pruebas/Supervivencia) Las desvencijadas tiendas parecen haber sido barridas por una fuerte tempestad, de eso no hay duda, pero aun se sostienen endeblemente en su estructura. El lado orientado al bosque tiene un gran corte transversal, al parecer hecho por un arma, pues no está desilachado como seria normal si hubiese sido creado por una bestia o una potente ráfaga de viento. Lo que te extraña son el resto de pequeños cortes horizontales que presenta la tienda. Sacas una navaja (O similar), y cortas un trozo te lela de algun lugar, lo comparas con los de la tienda y el resultado es tremendamente sospechoso. Parece que los cortes se produjeron desde el interior de la tienda, y estan a la altura de la cara de una persona tendida. Como si hubiesen sido echos para vigilar el lado de la tienda que esta orientado a la ladera.

- -> En el lado orientado a la ladera (Supervivencia) Unos agujeros informes en la nieve que parecen ser el rastro de una criatura bipeda, . Estan muy separadas entre si, como si fuese mas grande que un humano o se moviese a zancadas. Se mantuvo aqui mucho tiempo, como si hubiera pasado horas acechando. Para finalmente perderse en los peligrosos riscos que hay montaña arriba. No consigues concretar a que animal podria corresponder esas huellas. pues las pisadas son totalmente diferentes, tanto en forma, como en tamaño y en profundidad de pisada. (Si gastan punto de Biologia o algo asi y/o pasan tiempo estudiandolas puedes decirles parecen humanas o de un simio enorme pero presentan deformaciones y son totalmente dispares.)
- -> **Dentro de las tiendas:** Encuentran equipo de escalada, de supervivencia, 3 botiquines, 1 hacha, 1 rifle, 3 cuchillos, suficientes raciones de comida como para que el grupo entero sovreviviese las dos semanas que les quedaban hasta el siguiente refugio de montaña.

Mapas y anotaciones de la geografia de la zona, (en el mapa esta marcado un trayecto largo zigzagueante, como si avanzaran tanteando la zona en busca de algo. Las últimas anotaciones son del 30 de Enero y son de la zona actual.) Su primer destino era la montaña Gora Otorten (N 61° 51′ 39″ E 59° 21′ 54″), de allí viajarían durante 100 kilómetros al sur a lo largo de la cresta principal de los montes Urales, hasta el pico Ojkachahl. Después seguirían al norte por el curso del río Toshemka, al este de la ciudad de Vizhai. Actualmente ésta sería una ruta de dificultad "promedio", para ellos era mucho más extrema, pero no hay que olvidar que en ese tiempo la URSS valoraba a los deportistas de élite, lo que llegaba a exigirles más de la cuenta.

Un montoncito de libros y revistas:

--> "Biografías" Tomo 23: Rodolfo de Hansburgo II": El volumen es enorme, posee una detallada historia familiar, sociologica y topografica, entre otras, del reinado de Rudolf. Solamente el Indice ocupa mas de 30 paginas. Será mas fácil buscar en él los temas que te interesen que ojear el libro o intentar leerlo en su totalidad. (O sea, elegir habilidades para usar en él)

(Historia)

Rudolf de Hansburgo II (1552-1612)

Archiduque de Austria, Rey de Hungría y Bohemia y Emperador del Sacro Impero Romano. De carácter débil y excéntrico. Alquimista desde la temprana edad de 11 años, educado junto a su tío Felipe II en la corte de Madrid. El jóven Rudolf también fue fanático de la astrología, la magía y los autómatas, influenciado por su profesor y genio de la época: Juanelo Turriano.

Rudolf fue famoso por la inmensa colección de manuscritos y libros raros sobre temas ocultistas que poseyó a lo largo de su reinado.

Dedicado a sus estudios y excentricidades, fue destituido por su familia, lo que inició una guerra de

30 años por el poder y el saqueo reiterado de la biblioteca personal de Rudolf II, perdiendose una gran parte de su colección.

(Historia/ Ciencias Ocultas)

Segun las fuentes, Rudolf tuvo en su poder grandes obras del ocultismo: Como el extraño Codex Gigas, algunos pergaminos supuestamente rescatados de la biblioteca de Alejandría, o los morbosos manuscritos del loco Abdul Alhazreed. Construyó autómatás accionados por ingenieria alquimica aprendidas en su estancia en España, artes que desapaecieron de la faz de la historia tras la muerte de Rudolf y la de Turriano...Rodolfo encontró algo satánico en sus estudios del Codex Gigas. Algo que le consumía la mente y el alma. Citan fuentes cercanas a su figura que descubrió que maldición ocultaba el libro. , tras intentar destruirlo infructuosamente en varias ocasiones, pidió ayuda a su tío Felipe II y a su maestro, Juanelo Turriano. Y entre los tres, organizaron un plan para deshacerse del libro. Reunieron a sus mas fieles seguidores y les ordenaron que escondiesen el libro de la humanidad en un lugar señalado que nunca fue escrito en ningun diario o crónica. (Se te queda una sensacion amarga..como un pensamiento que está cerca, pero aun no puedes capturar)

Gastando 1 pto

Leer ese Nombre: Codex Gigas, te hace transportarte a la unica vez que lo leiste antes de esta, pues era una historia que te dejó impactado durante dias. Fue en la complejísima "Okkul'tnaya Entsiklopediya Volumen 14" de autor anónimo:

Un Monje benedictino del siglo XII: Herman el recluso, del monasterio de Podlažice, en el reino de Bohemia (Acual República Socialista de Checoslovaquia en 1959) cometió tal blasfemia que, además de no ser mencionada en ninguna fuente escrita, le cuesta una horrible condena: Ser emparedado vivo. Como única redención le conceden una tarea imposible: Debe escribir una Biblia ilustrada en una sola noche.

Herman, desesperado, lanza una plegria al cielo, pero no es ningun angel quien contesta. Si no el mismísmimo Telel-El (El Diablo en cornuales, idioma de bohemia), quien se ofrece a ayudarle en su titánica tarea: Y Mientras el Diablo y Herman hablaban y escribían, el alma del monje se condenaba cada vez mas. AL llegar el alba la obra estaba terminada: El Codex Gigas. Un gigantesco tomo escrito en latín, hebreo, griego, cirílico y eslavo, que también poseía pasajes prohibidos de la Biblia. Ademas de todos los conocimientos que la humanidad ha conocido, conoce y conocerá.

(Historia)/(Historia del arte)Sobre el codex gigas: Libro de origen desconocido. Se cita en algunos registros religiosos, en los cuales se le atribuyen conocimientos ocultistas y su posesión por parte de varios monasterios y por el mismísimo Rudolf II.Finalmente, cayó en manos de la Santa Inquisición, y mas tarde enviado al Vaticano. Donde debería desansar hasta hoy.

(Historia/Ciencias Ocultas) Sobre el Codex Gigas Existe la leyenda que Rudolf 2 descubrió un mal en el libro e intentó destruirlo. Ante la imposibilidad de ello se reunió con su tío Felipe 2 y su antiguo tutor, Juanelo Turriano y entre los tres idearon un plan para esconder el libro donde nadie

pudiese encontrarlo.

(Historia, Etc...) Info de los grabados: Los monjes benedictinos durante el reinado de Rodolfo segundo usaban motivos similares para adornar los margenes de las biblias y manuscritos que producian. Cada uno de ellos era personal y único para cada copia, por lo que identificaban rápidamente al escriba y la obra realizada. Se suponía que eran salmos y salvaguardas para que los libros tuvieran buena fortuna, pero nunca se ha sabido a ciencia cierta porque ese código murió cuando el monasterio cayó en la ruina y nadie a sabido comprenderlo hasta hoy.

Hay unas reproducciones de distintos de estos motivos junto al nombre de la obra y el autor o copista. La caligrafia de uno de ellos es exacta a la del roble, bajo la foto puedes leer "Codex Gigas", Autor: Anónimo.

Criptografia: Sobre los grabado del tomo. Un par de los grabados coinciden en forma y posicion con los del árbol. Esto es una tremenda casualidad, demasiada. El primero de los grabados parecen sugerirte una Acción clara y directa realizada por quien escribe el código. EL segundo coincidente, un par de posiciones mas abajo, te parece el equivalente a un Sujeto en un analisis gramatical de una frase u oración. Cual es la acción y cual el sujeto, no tienes ni la mas remota idea. Con esta escasa informacion y los pocos medios de los que dispones (Aunque el gran volumen que tienes enfrente puede ayudarte mucho con el Cornualés de los monjes) tardarías semanas en tener alguna remota idea de lo que significan solamente esos dos grabados.

-->"Sistemas de Radio Occidentales: Teoria y radiotécnica". y "Comportamiento y estudio sobre frecuencias ultrasónicas Tomo 8: Modernas teorías y últimos descubrimientos" (Física/ Electricidad) La escencia de ambos tomos es la misma: La busqueda y descubrimiento de nuevos metodos para captar ultrafrecuencias, para construccion de artefactos de recepcion mas potentes, etc... en un capitulo encuentras un diseño muy parecido al del Receptor encontrado: El articulo explica el diseño de una electro-antena que podría llegar a triplicar (Como mínimo), la sensibilidad a las señales hasta hoy conocida, el único problema que planteaba este diseño (Y el mas importante) era la fuente de alimentación. Necesitaría de una batería que emitiese microscópicas descargas electricas en una tensión fluctuante muy específica, según las fúrmulas que presentaba el creador. En resumen: Algo imposible con la tecnología actual.

Tambien en la tienda:

--> Una cámara de fotos cargada (el rollo esta acabado) y 3 rollos guardados en sus paqueticos negros (Fotografía) Poseian una buena cámara y objetivos profesionales. Al parecer habian gastado toda sus peliculas. Una pena que no tengas aqui los medios para poder proceder a su revelado. (Una vez que llega el equipo de busqueda se puede montar un improvisado estudio fotografico con el material que portan, si no es que el jugador con la habilidad haya declarado o declare, haciendo una tirada de Preparacion, que ordenó a que trajesen el material adecuado para montar un cuarto oscuro de revelado, las sustancias quimicas necesarias y la ampliadora.)

(Reveladas) (Fotografia) Hay 4 rollos, la mayoria son fotos del viaje, donde se les ve en paisajes montañosos y valles helados. Ríen y hacen bromas. Las ultimas fotos, en cambio, son escalofriantes por su contenido:

1er Carrete:



Parece que el negativo ha sido alterado de alguna manera, hay varias fotos con este efecto. (Fisica) Una fuente radioactiva podria provocar desperfectos en la sensible cinta del negativo fotográfico.

2do Carrete:





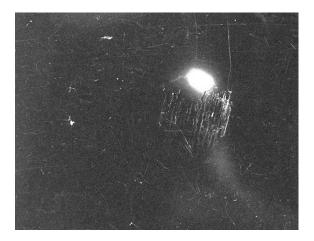
Es extraño porque no muestra evidencia de ser ninguna técnica conocida de fotografía, además, parecen estar mirando e interactuando de algún modo con el efecto. (Fisica o quimica) no parece ser ningun efecto radiactivo en la foto.

3er Carrete:

Las siguientes fotos son inquietantes y tenebrosas al entender que ninguna técnica de la época podría provocar tal efecto. (Fisica) Una fuente radioactiva podria provocar desperfectos en la sensible cinta del negativo fotográfico, pero esto significaria que el arbol es la fuente de donde surge.



4to Carrete:



La figura en primer plano parece un árbol arrancado desde su base. La luz de atrás parece un foco, pero por como se esparce el haz de luz que emana del mismo , deberia estar a unos 30-40 mts de altura.



ESTABILIDAD!!!! 1-2 dif3 (por las fotos)

--> Una extraño artefacto del tamaño, y el aspecto, de una radio. (Física, Mecánica, electricidad): Deduces, pues este artefacto usa ingeniosamente varios principios radiofónicos punteros, que es una epecie de receptor de ondas con una antena consituida principalmente por decenas de diapasones de diferentes tamaños. En el extremo contrario del cuerpo del artefacto, dos cables conectan el mismo a unos pesados y voluminosos auriculares que pueden cubrir casi la totalidad de una cabeza, ventosas de diferentes tamaños y un receptaculo donde hay una clavija electrica. En su conjunto parece un receptor de radio, pero muy muy avanzado, y parece de fabricacion experimental. [Barre la zona en busca de las frecuencias, cadencia de la carga que trae y unos sofisticados filtros de señal la envían depurada al cerebro a traves de vibraciones en el craneo y en los huesos del oido. Su fuente de alimentación son las sinapsis neuronales, por lo que el sujeto experimenta amnesia transitoria tras usarlo]

-> El rastro de los 9 (Supervivencia/Recogida de Pruebas) Apartando casi un palmo de la nieve aun sin compactar que ha caido en los ultimos dias aparece otra capa mas rigida debajo, plasmadas en ella, comienza a aparecer el rastro de 9 personas que huyen confusamente del lugar en dirección al bosque. A 500 mts en dirección a la arboleda, desaparecen finalmente el rastro. Pues aquí, la nieve se ha ido acumulando en mayor medida. Aun asi, es facíl calcular su ruta, y un estrañamente pelado *cedro* (Pinus sibirica) en la trayectoria, llama tu atención.

El tronco tiene un perturbador grabado en él.



(Estabilidad 3, dif4. Quien haya estado en la guerra +1 a la tirada)

Ese grabado expele una inquietante y ominosa presencia. Es como una especíe de electricidad estática que pone de punta todos los vellos de tu cuerpo. Levantas la mirada en un intento alejar la sensación para darte cuenta que, a lo largo del tronco hasta los grotescos muñones , hay jirones de piel de dedos y uñas, sangre congelada manchando el tronco, cubriendo morbosamente el desnudo cedro.

- -->Las Marcas (Supervivencia/Biologia/Apropiada) No parecen recientes. Aún con estas temperaturas, el árbol habría supurado salvia y los restos de estas son fácilmente reconocibles. No esta presente en los grabados, pero si en los muñones mas bajos del árbol y en las numerosas ramas rotas que sobresalen de la nieve a los pies del mismo. Eso si, no tienen mas de 100 años, en tal caso, y mucho mas en estas condiciones, serían apenas visibles.
- ->(Antropolgía/Apropiada): A simple vista, no parece ningun idioma, dialecto, o tipo de escritura conocida. Habrías de cotejarlo con algúnos volumenes para estar seguro.
- ->(Ciencias Ocultas/Antropología): Aunque no puedes reconocer la escritura, pues no pertenece a ninguna de las tribus de cazadores locales: los mansi, comprendes la intención. Es habitual para varios tipos de ritos animistas y tribus de cazadores. Este lugar podria ser la frontera con un territorio de caza, o un territorio espiritual. Son unas creencias tan ancestrales que son comunes en sociedades muy distantes entre si. (Ciencias Ocultas) Tanto por las tenebrosas vibraciones que emíte el lugar como por lo primario del estilo, sabes que las intenciones de su creador no erán las de protección o advertencia, que típicamente colocaría cualquier chamán para custodiar a los suyos. Sino algo mas profundo y premonitorio.
- ->Criptografía: (tienes que saber el idioma para poder desencriptar codigos. Con un diccionario y tiempo podrias deducir alfabetos enteros)
- -El grupo de busqueda puede aparecer a esta altura aprox, o poco despues de que encuentren a los Yuri del cedro. Por defecto montarán un campamento y un grupo de 10 comenzará las labores de busqueda, encontrando a quien se salten los Pj. Gastando pts de Credito en el campamento o con tiradas a 4-5 de Preparación podran tener los "laboratorios" que necesiten. (Fotografía, sala de autopsias, etc... dejalo abierto para que los pj se la puedan flipar en "como sabian que traer eso les iba a ser util", o cosas asi.)

Escavando (usad cualquier escusa: desde el que cae de rodillas ante el horror del arbol o al que se le cae algo en ligera capa de nieve, etc)

Nieve negra, escavando mas, Restos de una hoguera, un grupo de ramas rotas y manchas marrones congeladas delatan la posición de un anterior derramamaniento de sangre. Rebuscando mas, comienzan a salir pequeños fragmentos de huesos.

De alli salen dos cadaveres, completamente congelados, estan en ropa interior y rígidos como la piedra. Para poder hacerles un examen y reconocerlos, deberian ser llevados a algun lugar donde se fuesen descongelando lentamente antes de acceder a su autopsia.

TRAS DESCONGELAR

-> Los dos cadaveres [Yuri & Yuri] (Medicina forense) Tras un lento proceso de descongelación se puede examinar a los cadáveres con normalidad. Los reconoces rápidamente cotejándolos con las

fotos de los desaparecidos. Se trata de Yuri Krivonischenko y Yuri Doroshenko (24 y 21 años respectivamente):

Encontrados boca arriba, con una expresión de dolor en el rostro . Por la posición de sus cuerpos parece que fueron arrastrados post mortem. Sus manos estan malheridas, chamuscadas, Ilenas cortes profundos y con la totalidad de sus huesos rotos. Sus rodillas y espaldas estan Ilenas de magulladuras y piel arrancada. Los cuerpos muestran claros signos de hipotermia, la cual determinas como causa de la muerte. Con unas pinzas, rebuscas en las heridas de las manos, extrayendo pequeños fragmentos de astillas y hojas del arbol. Tambien extraes un pedacito de cuero. Fino como una hoja e papel y chamuscado por las esquinas.

(El cuero es una esquina de la página del Codex Gigas que hay en la mochila de Thibeaux.)

-> (Hab. Adecuada) Está hecho de piel de cordero y es muy antiguo. (Con Hab. adecuada) Dirias que...¿del siglo 12?)

Reconstruyendo la escena: Algo les asustó tanto, que huyeron rápidamente, olvidando vestirse de manera apropiada para el clima. Una vez llegado al pino, intentaron trepar hasta las ramas bajas, arrancándolas con su propio peso para hacer una hoguera. Sus manos debían de estar congeladas, por lo que no sintieron los desgarros, ni las quemaduras de estar tanto tiempo cerca de la hoguera. Finalmente, la muerte los abrazó de manera rápida, normal al estar a la intemperie a 20 º bajo cero.. Seguramente el resto del grupo intentó mover sus cuerpos, pero el estado de congelación de estos hizo imposible la tarea.

Los siguientes tres cadaveres pueden ser encontrados por el grupo de busqueda casi a mitad de camino entre el arbol y las tiendas. Asi los Pj pueden invenstigar las pistas encontradas anteriormente.

-> (Medicina forense, supervivencia, adecuada) son inuietantes las posiciones en las que son encontrados los cuerpos, pues todas parecen ser posiciones de accion. Si murieron de hipotermia, o incluso si fueron atacados por una bestia, sus cuerpoes estarian en posiciones de descanso o en posicion fetal.

Tras descongelar

-> Los siguientes 3 [Dyatlov, Slovo, y Zinaida] (Medicina Forense)

Igor Dyatlov: En ropa Interior, boca arriba. Tiene una navaja de bolsillo y una foto de Zinaida. Su reloj se paró a las 5:31. Murió con una rama en una mano y la otra protegiendose la cara de algo. Ese brazo esta repleto de pequeñas laceraciones mordiscos, presumiblemente de alimañas de la zona, aunque es extraño que hayan atacado todas solo esa parte del brazo. La zona esta cubierta por un gelatina clara verdosa que parece algun tipo de musgo o vegetación, algo raro en esta epoca del año. A parte de esto, no presenta huesos rotos ni contusiones. Causa probable de la

defunción: Hipotermia

-->EL liquido verdoso (Quimica): No es vegetación. No hay rastro de clorofila o cualqueir celulosa en él (no es una planta) Eso si, Mucho metano atrapado en algun tipo de espuma extraña e irreconocible. (Si el pj se quiere recrear en el o encontar algo mas sueltale lo que quieras, pues son babas de flautistas idiotas de Azathoth)

->Rosten Slovodin: En ropa Interior, boca abajo. En los bolsillos lleva un cuchillo, una caja de cerillas, un peine, su pasaporte y un lápiz. Su reloj se paró a las 5:31. En la cabeza presenta una fractura en el hueso frontal y en los músculos temporales de ambos lados de la cara. No te explicas la naturaleza de esas lesiones, es como si hubiera ido golpeándose sucesivamente con todo lo que encontraba a su paso. Un pequeño agujero en el lateral izquierdo del cráneo de 1,8 cm de diámetro. Aunque es profundo, no parece haber sido la causa de la muerte. La aparente causa de la muerte parece ser la misma que Dyatlov y los anteriores: Hipotermia

La Herida es muy anterior a su muerte, mas de 2 meses. Parece haber sido hecha por un experto cirujano, pues presenta cortes maestros perfectamente cicatrizados. En lo mas profundo de la insición, incrustado en las paredes del cráneo, hay una pequeña chapa dorada con circulos concéntricos en ella. Al arrancarla descubres que por el otro lado posee una decena de diminutas agujas, como la mitad de finas que un pelo y de un milimetro de largo la mas grande de todas que...¿Irian clavadas en su cerebro?

(Esta es la hembra del Jack de los auriculares, par poder usar el radioreceptor alquien ha de tener injertada esta pieza, lo que requiere una operacion de campaña y una genial escena de tension entre los Pj)

Zinaida Kolmogorova En posición fetal. Encontrada con ropa de los primeros dos (Los Yuris). Su pelo tiene un tono grisáceo, su piel una particular y anormal tez naranja.

Medicina/ Biología: Encuentras altos índices de radioactividad en su cuerpo. No letales, pero si preocupantes como para que nadie se hubiese dado cuenta o no tuviese un detallado seguimiento médico, teniendo en cuenta que eran deportistas de élite.

¿Qué pudo aterrorizar a un grupo de nueve personas, acostumbrados a acampar en parajes extremos, y con una gran fuerza física?. No eran colegiales de campamento con miedo a la oscuridad.

El hecho de que no llevaran ropa también es extraño, porque aun refugiados en la tienda de campaña, con una temperatura tan baja ningún experto se quitaría la ropa. Su comportamiento parece un ataque de histeria colectiva, pero al analizar sus pasos, se aprecia que eran completamente conscientes de lo que estaba ocurriendo, son capaces de reunirse después de la huida, se mantienen juntos o en grupos y hasta son capaces de encender una hoguera en la nieve.

No se encuentra al resto en la primera

sesion

En esta noche uno de los pj (esto es una pelea inconsciente por ver quien será el heredero elegido) tiene el sueño con el abuelo.

~Caes rendido y casi al momento entras en un bucle de intensos y borrosos sueños hasta despertar agitado... te levantas lenta y quejumbrosamente y no reconoces tu tienda. un impulso te lleva a vestirte y tomar una bolsa de herramientas antes de abandonar la tienda y dirigirte al cedro. Estas solo, en la nieve. llegas al cedro y comienzas a grabar en el los mismos grabados que en el cedro. Al terminar te hiergues frente a tu obra y...(se pasa al grupo de pj que le ven vagavundeando sonmbulo y en pijmas por ahí, y como lo detienen)

Despiertas repentinamente en un infierno de frio, en todo el cuerpo y fuego en los pies, que casi en carne viva, comienzan a agitarse espasmodicamente. No puedes contener una arcada de la inmensa cantidad de dolor que ataca tus músculos y huesos. (Estabilidad 4 dif 4-5)

Una vez dentro de una tienda: acercas tus manos y pies al fuego pero no es suficiente, los acercas mas, hasta que casi puedes oler la carne quemandose, pero la congelacion no te permite notar nada en las extremidades.

- -Si le "tiran sanar" y no gastan puntos/sacan la tirada perderá algun dedo de la mano/pie
- -Si le aplican Psicoanalisis: de la manera que cuenta que era como un "observador pasivo de sus actos", súmandole el sonambulismo espontaneo, interpretas que su subconsciente le envia un mensaje muy fuerte o importante, hay algo que se remueve en lo mas inexplorado de su mente y quiere que el YO consciente de X (El del sueño) lo sepa. Te harían falta mas sesiones para poder entender al completo cuál es ese mensaje, o usar otras técnicas mas directas para acceder a su subconsciente. Desde luego estás ante un fenómeno extraordinario y fascinante.
- -Si le Hipnotizan: He encontrado el lugar, he encontrado el momento. Se lo que tengo que hacer, me dirijo al cedro y él es mi lienzo. Ahora ya están escritas las palabras, ya está hecha la puerta, que ahora la voz construya la llave. (Comienza a emitir una serie de sonidos guturales, rápidos y monosilabicos.) Cuando X pronuncia estos sonidos, ve como del grabado comienza a surgir un globo negro como la brea, en cuya superficie se refleja todo lo que hay a su alrededor, la luna, los arboles, la nieve, y a él mismo, aunque la imagen que le devuelve el reflejo es la del rostro de su abuelo)

Para los que le rodean dentro de la tienda: Comienza a emitir una serie de sonidos guturales, rápidos y monosilabicos, el aire dentro de la tienda comienza a calentarse repentinamente y a formar pequeños remolinos que apagan el fuego y desorganizan un grupo de hojas de papel y utensilios de escritura. Un arcón cercano comienza emitir un familiar zumbido, al abrirlo ves que un grupo de contadores geiger almacenados allí estan marcando una pequeña cantidad de radiación.

AL DIA SIGUIENTE...

Os despertais agitados por por varias exclamaciones de asombro que vienen de fuera de vuestras tiendas. Al salir, observas que a unos 50 mts ladera abajo se acerca una persona arrastrandro unas pieles donde yace un joven muchacho (Lo pueden reconocer si han visto las fotos, es uno de los chicos de la expedición: Yuri Yudin.)

FIN De LA PRIMERA SESION

La persona que lo lleva no se puede reconocer pues va completamente tapado con rusticas vestimentas de pieles animales. Al llegar a vuestro encuentro os dais cuenta que se trata de un cazador, pues porta un rifle de caza y varios animales pequeños cuelgan, inertes, de su cinturón. Descube su rostro, que refleja los rasgos inconfundibles de la etnia mansi.

(habla en un ruso cerrado y muy marcado, como si le costase trabajo pronunciar los sonidos mas suaves del idioma)

- -Mi nombre es Yuvan Shestálov, de la tribu del lobo negro.-
- -Es cazador de la tribu.
- -Se encontró con el joven Yuri deambulando, con restos de ropas, por el bosque y se ocupó de él mientras lo estabilizaba. Así llevaban una semana hasta que vió el helicóptero y donde aterrizaba. No dudó en devolver al joven Yuri a su pueblo.

Que sabe o que se puede saber de él con Habilidades

-(Historia Oral) Si preguntan por monstruos o Yetis... la historia de la tribu "Liebre invernal" (De la cual no hay registro tras el siglo XVI, para los historiadores ;-D). Sus chamanes sintieron que la montaña sagrada había sido profanada, y la tribu entera partió para purificarla, rompiendo asi las reglas sagradas que impedían a los hombres subir a la morada de los espiritus creadores. Tres dias después de su partida, el cielo de la noche se volvió día durante unas horas y nunca mas se supo de la "Tribu de la liebre invernal". Pero algunos nativos afirman haber visto sombras que les acechaban en las rutas cercanas a la montaña, en las noches que el viento parecía traer aullidos de otro mundo.

-(Alguna Social, Consuelo) Si preguntan sobre algo extraño antes de encontrar a Yuri: No se si saben por que estas montañas tienen esos nombres...Aquella de allí (Señala a la que teneis enfrente de la que os encontrais y que cierra el valle donde se encuentra el extenso bosque) se llama Ortoten.."no vayas alli". Y esta...Kholat Syakhl...es "La montaña de la muerte". Siempre ocurren cosas raras cuando alguien se acerca a ellas. Un semana antes de encontrar al muchacho ocurrió una de esas cosas (el 31 de Enero, Cuando encienen el radiorreceptor). Oí un ruido muy fuerte y pum! Fuego de colores diferentes en el cielo de La montaña de la muerte...y aullidos, los de las almas de aquellos que estan atrapados en ella. Yo cazo mucho por estos bosques y conozco los cebos que pone la montaña a las almas incautas...pero ese cielo...Hace dos años enseñaba a mi hijo el oficio de su padre en ese bosque (señala al bosque) y ambos vimos ese cielo por primera vez, Joven y desobediente, intentó acercarse a la fuente de esa luz. Cuando lo encontré era demasiado tarde. Estaba allí (señala al arbol de las marcas grabadas) La montaña de la Muerte se apoderó de su vida y de su alma, dejando solo un cascarón de ese extraño color (el de la luz) en su lugar. Hasta hace dos semanas no había vuelto a ocurrir algo semejante. Y cuando encontré al muchacho...tuve...tuve que cuidarlo...(Aqui se le rasga un poco la voz y echa unas lagrimillas pues no pudo hacer lo mismo por su hijo)

En unas mullidas pieles de oso se encuentra el joven Yuri, esta febríl y delira, farfulla incoherencias al aire y su mirada está perdida en un punto mas allá de vuestros rostros.

->(Historia) Habla en una mezcla de latín y cornualés, idioma del antiguo reino de Bohemia. Repite una y otra vez algo asi como:

! Oh Tú que moras en la oscuridad del Vacío Exterior! Acude a la Tierra una vez más, Yo te lo ruego.

¡Oh Tú que habitas más allá de las Esferas del Tiempo! Escucha mi súplica.

¡Telel-El! (EL diablo)

[Posible tirada de Estabilidad por malrollo]

(Esas palabras retumban en tu mente, su cadencia pesa y sisea morbosamente al mismo tiempo Tu inconciente te prepara para la huida erizándote los pelos y haciendo que la adrenalina fluya repentinamente por tu cuerpo.)

- ->(Hipnosis/Farmacologia/Medicina) Consigues inducir al Joven Yuri en un estado donde contestará preguntas. [A continuación la info importante que suelta, al entrar en el estado regresivo comienza a cantar como si no hubiera un mañana, detenido solo por algunos momento en los que el recuerdo es demasiado real y hay que echarle una mano]
- -Todo empezó con Thibeaux, volvió muy cambiado de las vacaciones de verano. Juntó al grupo, uno a uno, y nos convenció para que nos reuniesemos con él en la biblioteca del Instituto. Alli pasamos casi todas las tardes y noches del primer trimestre. Alli...nos mostró cosas...cosas...cosas de la historia, cosas imposibles, cosas de oscuras leyendas prohibidas...(Aqui cae en un bucle, a medida que lo va repitiendo comienzan a ponersele los ojos llorosos, te parece un buen momento para hacer otra pregunta que lo saque de ese recuerdo)

- -Gracias a mi posicion de delegado, poseo las llaves de todos los talleres, y eso era lo que necesitaban de mi. Mi tarea era cuidar que no fueran molestados mientras pasaban largas horas nocturnas en el taller B del Departamento de Radio.
- Cuando llegó Noviembre, El Receptor y La Clavija estaban preparados, solo necesitaban un Operador. Rosten se presentó voluntario ante la sorpresa de todos, yo creia que Dyatlov, Zinaida, o incluso el propio Thibeaux se presentarían sin pestañear, pero ninguno dijo nada en el momento que se planteó la cuestión. Entre todos pagamos la operación con un amigo de Thibeaux en Moscú...y usamos el Radioreceptor el dia 1 de Enero. No he visto nada igual en mi vida...Rosten conectado a esa máquina resonante...la voz...la desesperación...el éxtasis...

Puedes dejarlo aquí o empujar la sesión un poco mas álla, impulsando al hipnotizado/drogado Yuri a seguir reviviendo la historia (*Gasto 1 Habilidad*)

- -El dia 7 de Enero Thibeaux había resuelto el misterio de la señal que recibimos. Segun sus estudios, había que viajar al este, y establecer la comunicación en determinados puntos que había señalado en un mapa de la región. Allí las ondas de ultrasonido resonaban con mayor claridad, (Son "repetidores", tallas en los arboles hechas por el abuelo mientras buscaba el lugar. En ellas se canaliza un poco del "Otro lado") y ello ayudaría a ir acotando la dirección de la que venía la señal, pues estaba completamente convencido que estaba siendo emitida de algun punto del paso entre las montañas Ortoten y Kholat Syakhl. Un viaje largo y duro, pero todos aprendimos a usar los esquis casi a la par de andar.
- -El día 25 de Enero nos reunimos los 9 en Ivdel (ciudad en el centro de la provincia, Sverdlovsk Oblast) con el guía, un contacto de Thibeaux. "Alexander" Zolotaryov: Un tio duro y sin escrúpulos. Estaba completamente bajo el hechizo de Tihbeaux, como todos nosotros. Usamos el Radioreceptor otra vez esa noche...
- -Dos dias después comenzamos el trayecto, que resulto mas fácil de lo que la planteamos al principio. Estabamos emocionados, no se decir exactamente por que, pero eso ayudó a que la marcha se hiciese menos pesada. Todo cambió al día siguiente. Tuvimos que mover el campamento temprano en la mañana, pues toda la noche arreciaron fuertes vientos hasta casi el amanecer. Temíamos que volviesen y no pudiesemos avanzar en mucho tiempo. Entonces, comenzamos a notarlo...nos seguian...nos acechaban..descubrimos sus rastros y eso nos hizo intentar cosas que no debiamos para deshacernos de ellos...(invocan a las Las criaturas fantasmales que aparecen en las fotos)
- -El día 31 llegamos al borde de las tierras altas y comenzamos a prepararnos para la escalada. Allí volvió aquel repentino temporal. Perdimos la dirección y nos desviamos al oeste (Hacia la parte superior de la montaña) Establecimos el campamento cuando no pudimos seguir avanzando...la paranoia nos impidió dormir en toda la noche. Esas siluetas monstruosas nos vigilaban desde la distancia, quietos durante horas... Esa misma noche nos reunimos todos en la tienda de Dyatlov y usamos una vez mas el Radiorreceptor...(Comienza a llorar como un niño y sus sabanas se comienzan a manchar de orina y heces.)

Ha entrado en un estado de fuga. No debiste haberlo forzado tanto. Necesiará una larga, compleja y dolorosa terapia para que vuelva a estar bien, lo has hecho revivir todo su trauma.

Con la ayuda de Yuvan (El cazador) la tarea se agiliza muchísimo, pues ademas de ser un rastreador nato, organiza de manera muy eficiente los grupos de busqueda que parten tras la hora de comer. (Lo rapido que descubran el resto de cuerpos queda a discrecion de la velocidad que quiera darle el director a la partida)

- -Un jovencito del grupo de busqueda surge de la linde de coníferas como una centella, en pocos minutos zurca la distancia hasta el campamento y casi desfalleciendo grita:
- -¡Los hemos encontrado!¡Los hemos encontrado! Ha sido una locura, llevamos toda la mañana en ello. (Pero muchacho ¿que has visto?¿que ha pasado?) Es mejor que lo veais vosotros mismos (con +0.5 de presion dirá lo que han encontrado. El chaval solo está cansado y quiere recobrar el aliento)
- Es un trayecto de 20 minutos aproximadamente en direccion noreste, dadme algo de beber y os llegivaré allí.

Tras un laberíntico camino llegais al lugar, donde un grupo de unas diez personas, encabezadas por Yuvan, se encuentran realizando diferentes tareas; un grupo cava un profundísimo agujero de 4 metros de profundidad, y en el que caben cuatro personas sacando nieve con palas comodamente, el otro grupo aleja la nieve del borde del agujero a un gran montón que han convertido en un improvisado paravientos.

- -Yuvan (el cazador) explica que ha seguido el rastro de 4 personas que se dirigian en esta direccion, ya no huyendo, sino como perdidos. Tambaleandose y trastabillando confusamente hasta aquí (señala un punto entre los arboles no muy lejos de donde os encontrais) Ahi se pierde el rastro, pero la altura de la nieve en esta zona no es común, debió ocurrir algun desprendimiento.
- -Estabamos por aqui cuando Misha (nombre aleatorio de alguien del grupo) se hundío hasta el cuello donde ahora cavan los hombres.

(charlita blablabla)

Uno de los hombres que cava exclama:

-¡He encontrado a uno!- y casi al unísono los otros tres hombres contestan con las mismas palabras. Tras una frenetica accion, en la que parte de los hombres que se encontraban descansando se lanzan con sus palas a ayudar, se consiguen recuperar 3 cuerpos abrigados, cubiertos de una densa capa de hielo que hace irreconocibles sus facciones, y una mochila

completamente congelada.

>Dentro de la mochila:

- -> cosas de expedicion: una pequeña pala para la nieve, un par de picos de escalada, etc..
- -> Una caja con decenas de cartas ilegibles por la humedad (las cartas del abuelo)
- ->El diario o bitacora de experimentacion con el radioreceptor (como es algo experimental no hay un manual de instrucciones).
- --->Un puñado de folios redactados como si de una experimentacion cientifica se tratase, con notas y correcciones a pie de página, etc... en los últimos la configuracion del aparato se repite sistematicamente, al mirar el párrafo de conclusiones ves subrayada la cifra de 392 PHz (Petahercio) (Una cifra absurda para la época)
- ->Un paquete con una hoja del codex gigas, le falta la esquina, (Y no es la del diablo, esa esta en el templo) (en esta hoja esta el ritual de EL EVENTO)
- -->La hoja: Al desplegarla todos los vellos de tu cuerpo se ponene inexplicablemente de punta y comienzas a tener una aguda sensacion de nauseas (Est 1-2 dif4) La hoja tiene plasmada una compleja ilustracion alquimica. Intrincadas figuras geometricas y asimetricas se superponen en el centro, señalando cada arista de sus formas a representaciones antropomórficas de lo que parecen elementos conocidos, desconocidos y algunas que necesitarían un largo estudio. En cada margen de la hoja, enmarcandola, dos pergaminos exquisitamente ilustrados se despliegan desde la parte superior en toda la longitud que permite la gigantesca página. En ellos, con tintas doradas, decenas de simbolos con la miscma caligrafia de los del cedro

Criptografía: Entre ellos encuentras todos los del árbol. Con tiempo, mucho tiempo, conseguirias aprender mucho sobre este código, lo suficiente para saber exactamente lo que pone en el árbol. Y mucho mas...(Con el diario de thibeaux lo puedes hacer en unas horas, buscando los sonidos correspondientes a los simbolos, organizandolos y dandoles una traduccion aproximada. Una vez los tengas orgnizados comenzaras a recitarlos y comienza el evento)

->Diario de Thibeaux contando porque se volvio majaretilla y como consiguio traducirlo. (cosa que ayuda a los pj a traducir/descentriptar lo que pone en la hoja y arbol y asi realizar la invocacion sin la necesidad de taladrarle el craneo a nadie para ponere un jack hembra)

Este extenso diario (Unas horillas de lectura compleja, pseudocientifica y extraños desvaríos) relata como el joven genio Thibeaux descubre entre las extensas pertenencias de su difunto abuelo, (Que como ya sabeis siempre estuvo aparatado de la familia, etc...) Una gigantesco folio de fino cuero y decenas de manuscritos con la calígrafia del abuelo disertando sobre la página desde puntos de vista tanto académicos como esotéricos.

Esto lo llevó a leer la gran parte de la biblioteca del abuelo, cuya temática estaba relacionada en su totalidad con el Libro del Diablo: El Codex Gigax y a encerrarse en la mansion del difunto durante

todo el verano. (A medida que lees, notas como esos meses le cambiaron mucho, tanto en su manera de expresarse, ahora mas inestable, como en su caligrafía, antes con trazos controlados y ahora temblorosa de ansia.)

Consigue (Y explica detalladamente como) desencriptar parte del significado de la ilustración y de la escritura de los márgenes. Descubre que la ilustracion tiene diferentes usos, y que puede explicar complejisimas formulas fisicas y quimicas. Mientras que los simbolos de los margenes parecen estar relacionados con estas, obligando al lector a saber exactamente lo que busca para poder descifrar su significado exacto. A continuacion hay capitulos enteros de desvarios cósmicos y metafísicos, acompañados de fórmulas desarrolladas de maneras brillantes, resultado de los intentos de Thibeaux de desencriptar el texto de los pergaminos. Te hace preguntarte cuanto tiempo ocupaba para dormir, comer y el resto de necesidades de un ser vivo.

Comienzas a ver que con mas frecuencia aparecen simbolos y a su lado silabas onomatopéyicas y tambien que los resultados de sus formulas comienzan a dar un mismo resultado: 392 PHz. (Con un largo tiempo y Antropologia-Similar se puede descubrir que esas silabas corresponen con las de un antiquísimo dialecto del norte de África, y te sorprende que fuese conocida por estos monjes, pues la "ditancia" historica es abismal. Estos pueblos aun no conocian la escritura y solo se conoce su lenguaje por chamanes y sabios de trubus aisladas, que afirman conocer la antigua lengua)

Las siguientes paginas estan mojadas y deshechas por el descongelamiento.

AUTOPSIAS DEL 3 y final, GRUPO PERDIDO

Liudmila Dubinina. Su cuerpo estaba bien cubierto, con doble pantalón y doble camisa. Sin calzado, aunque cubrió sus pies con tela de su suéter de forma improvisada para entrar en calor. Su cara esta cubierta de la sustancia verde que habia en el brazo de Dyatlov. Le faltan los 2 globos oculares y la lengua (mordisqueada de manera similar que el brazo de Dyatlov).. El cuello esta fracturado, por un fuerte golpe en la garganta o por estrangulamiento. También tenía varias costillas fracturadas. La muerte de Dubinina fue producto de una extensa hemorragia interna en el ventrículo derecho del corazón, provocada por innumerables fracturas de las costillas y una hemorragia abundante en la región torácica, resultado de una fuerza intensa ejercida sobre la cavidad torácica. Causa de la muerte: Hemorrágia cardiaca y hemorragia interna. (Un abrazo de flautista:-D)

-"Alexander" Zolotariov: Su cara también está cubierta de la sustancia verde. Los ojos han desaparecido. También presenta signos de Radiación preocupantes. Tiene el mismo patron de lestiones que Dubinina. Son muy similares en la dirección y la fuerza ejercida, a pesar de que tanto la altura y la complexión corporal de los dos es muy distinta. Lo que les causó estas lesiones no fue un evento único y uniforme, pero sí produjo daños similares en dos personas distintas. Sería como comprobar cuánta fuerza hay que ejercer para romper las costillas en una mujer fuerte de 20 años y en un hombre atlético de 37, la potencia de la fuerza ejercida es distinta, pero el resultado es

exactamente el mismo. Bajo la ropa se encontró el siguiente tatuaje: $\Gamma + C + \Pi = \mathcal{A}$ (no se especifica en qué parte del cuerpo) (*Hab. Adecuada*) El último símbolo detrás del = significa "amistad", los tres primeros son las iniciales de los amigos, era un tatuaje muy común entre los soldados soviéticos que sirvieron mucho tiempo juntos. Entre las letras no hay ninguna A, por lo que el nombre con el que se presentó al grupo, Alexander, realmente no era el suyo. Miras en los bolsills y encuentras,x,x, un colgante de plata, es un faro rodeado por una serpiente marina (El Faro Blanco) (la ultima vez que <u>el soldado</u> vio ese simbolo, fue cuando marcharon sobre unas instlaciones de las SS en Alemania, tenian una habitacion llena de manuscritos bizarros y el motivo de la sierpe y el faro en un pequeño altar de oro.)

, y un pasaporte. Su nombre real es Cenem Zolotariov.

-Alexander Kolevatov: : Abrigado y sin calzado para sus pies. Su cara está cubierta de la sustancia verde. Le faltan los tejidos blandos alrededor de los ojos y las cejas y los huesos del cráneo están expuestos. . El color de su piel tenía una tonalidad gris con algunas zonas en color púrpura. Presenta signos de radiación preocupantes. También tiene el cuello "deformado". Además de evidentes daños y lesiones en las rodillas que probablemente fueron producidas durante la frenética huida nocturna. En su mano, un reloj automatico como los que ya has visto, al igual que los anteriores, se ha detenido a las 5:31.

-EL EVENTO:

Ya sea porque encontraron los textos de Thibeaux o porque usaron el radiorreceptor, el evento el es siguiente:

-QUIEN RECITA LAS PALABRAS/OPERA EL RADIORRECEPTOR: Las silabas hacen que entres espontaneamente en un trance donde tu mente se transporta por el espacio y el tiempo hasta una mal iluminada celda de grises y humedos ladrillos. Te encuentras de rodillas, rezando desesperadas súplicas a poderes que no puedes comprender, pero en los que profesas una profunda fé, aunque estos no escuchan cuando mas lo necesitas. Frente a ti, unas ominosas llamas surgen del aire por respuesta, lamiendo las paredes con morbosos movimientos. De ellas brota, misericordioso, Telel-el. El demonio.

Viste como un antiguo faraón y la tela de sus ropajes es de oro puro. Su piel es negra y reluciente, como la brea hirviendo. Su cara esta vacía, sin rostro, una superficie oscura y extremadamente pulida refleja tu propia imagen: Un viejo monje con los inconfundibles rasgos de la familia Thibeaux.

.Extiende su mano y parte de si mismo gotea en tu tintero. Atrapa, ágilmente, una lengua de fuego

y esta se convierte en la mas perfecta de las plumas. Te invita a sentarte.

Su venenoso siseo repta en tu cabeza con incontables palabras, portadoras de todos los conocimientos que el hombre ha poseido, posee, y poseera. Como impulsado por un frenesí te lanzas sobre la curtida piel qeu será tu lienzo y comienzas la obra que salvará tu vida y condenará tu alma.

Lo siguiente que ves es el libro siendo entregado de monasterio en monasterio, y cada vez que alguien se desacía de él, alguna desgracia le acontecia. Varios monasterios se desploman en ruinas como en un macabro dominó y el libro finalmente llega a las manos de Rudolf II. Él desentraña el mal qeu habita en las paginas del codex dictado por el diablo en persona, y ante la imposibilidad de destruirlo, ordena a sus hombres de confianza que lo escondan en un lugar ignoto para casi todos los mortales, y su nombre es Myrth. La ciudad oculta en un extinto volcan, donde seres indescriptibles habitaron eones antes de que el primer humano se hirguiese entre los simios. Donde las palabras arcanas estan prohibidas y se esfuman en el aire, pues el diseño de su compleja arquitectura disipa las frecuencias emitidas por las dimensiones de las que se extraen tales poderes.

Los hombres de confianza de Rudolf cumplen con su cometido. Se internan en la ciudad y depositan el libro en el corazon de la misma. Antes de partir, uno de ellos se reconoce como elegido de Telel-el, su rostro desvela una corrupcion intrinseca, mas alla del bien o del mal, y asesina a los otros. Profana el lugar con escrituras y grabados olvidados por la historia y las religiones del ser humano, rompiendo el sello arcano de la ciudad . El libro ruge de excitacion, como una bestia liberada y su voz atraviesa la materia y las distancias, buscando a quien ha de entender su reclamo. Un hombre indefinido levanta su cabeza de la guerra y escucha el mensaje. El hombre anda a la montaña, superando los obstaculos que la vida pone en su camino, y una vez en ella su rostro se define, es tu abuelo. Comienza a escalar la montaña y al llegar cerca de la cima, encuentra una abertura en la pared, se quita el pasamontañas de escalada y el rostro que aparece es el de tu primo: Nicolás Thibeaux, quien adentra en la oscuridad y encuentra Myrth, pero el hombre que la encuentra no es él, sino tú.

La ciudad, erigida en una inusual meseta, deja ver kilometros y kilometros de un campo de guerra, donde millares de humanos de todas las epocas, pasadas y futuras, luchan sin cuartel. Entre todos ellos, sembrando el caos alla por donde camina, la ciclopea esfigie del Faraón Maldito se entrona en el sufrimiento de los hombres.

LOS PJ QUE ESTAN ALREDEDOR:

-el pj que esté recitando las palabras/operando el radiorreceptor comienza a emitir las misma letania que el pj hipnotizado anteriormente, pero con una fluidez pasmosa. Comenzais a escucharla tambien en varias direcciones fuera de la tienda, al salir veis a varias personas del equipo de rescate confusas mirando equipos de radio, los cuales comienzan a a emitir las mismas palabras al unisono y a la máxima potencia de sonido. Espontaneas ráfagas de aire caliente surgen de la montaña, trayendo voces fantasmales que se acompasan con las escuchadas. Las copas de los árboles comienzan a vibrar y bandadas de pájaros huyen graznando, a la vez que una sinfonía aterradora de sonidos animales se eleva hasta vuestra posicion.

Unos segundos mas tarde el mundo queda en silencio ante el estruendo de un cielo que se abre como un cristal agrietado, y del que brotan, como una ola de denso aceite, enjambres de millares de criaturas amorfas e infestadas de extremidades inutiles, que emiten un pitido tan agudo y enfermizo que la propia realidad parece retorcerce de dolor y agonia, deformando los cuerpos y mentes de los pocos que alcanzais a ver mientras deambulais sin voluntad ni cordura por el campamento, (uno de ellos, el profesor) caes de rodillas en la nieve, viendo como esos demenciales seres alados capturan a personas del equipo y los lanzan desde diferentes alturas, o comienzan a alimentarse de ellos, con decenas de pequeñas bocas que brotan del final de sus extremidades.. Cuando te quedas irremediablemente hipnotizado con la imagen de un mundo rompiendose para dejar paso a lo que se esconde tras el fino cristal de la realidad, una ciclópea protuberancia oscura se abre paso por la grieta y toca la cima de la escarpada montaña, dejando en tu mente un perverso reflejo del fresco "La creacion de Adán" de Miguel Angel.

Un segundo despues la consciencia desaparece.

Sobra decir que este evento cuesta cordura y una gran cantidad de estabilidad

PARTIDA TRES

Se despiertan en una tienda de campaña, vendados, doloridos bajo las vendas el limo verde recubre varias heridas.

COn hab: este limo parece estar alimentandose y reproduciendose en la propia herida, pero a la vez protege la herida de bacterias infecciosas y anestesia la zona.

Al salir de la tienda la luz del sol, reflejada en la nieve, les deslumbra. Una vez adaptada la vista, podeis discernir que os encontrais en una alargada explanada, rematada a un lado por una pared montañosa y por el otro con una caida de mas de 300mts al vasto oceano de riscos y valles de la cordillera.

Allá abajo, reconocéis la ladera donde debería estar vuestro campamento; el helicóptero yace semienterrado en la nieve, tumbado de lado y con la helice seguramente rota, de las tiendas de campañas no queda ni rastro, como si un desplazamiento de nieve los hubiese arrasado, no veis tampoco ningun rastro de sobrevivientes.

En la explanada se observan algunos cúmulos de rocas enormes y puntiagudas que sobresalen del manto de nieve y a unos 50 metros, un conjunto de 20 tiendas ruinosas y malolientes, como la que

acabais de salir. Parece haber un grupo de personas y una hoguera.

A medida qeu os vais acercando al campamento notais como esas personas se quedan quietas y mirando en vuestra direccion. Van vestidos con tupidas pieles animales que solo dejan a la vistas sus razgados ojos. Ahora, mas cerca, notais que son muy dispares a un ser humano; Algunos tienen jorobas, otros caminan cojeando o trastabillando de extrañas maneras, algunos son mucho mas altos, y otros mucho mas bajos de la estatura media de un humano.

Todos se quedan silenciosos a vuestro paso, su aspecto andrajoso y mugriento les hace parecer casi bestias, que dejan a la presa entrar en la boca del lobo. Os comienzan a hacer un pasillo hasta el centro del campamento, profiriendo guturales palabras mansi para animaros a seguir el camino. Lleguais al centro del campamento, donde os espera una fogata y a su lado una figura sentada junto a ella, encorvada y teblorosa, está tan tapado que apenas se le ven los achinados ojos. . Los nativos comienan a retroceder y desaparecen en sus tiendas. Solo el crepitar del fuego resistiendose al viento de montaña rompe el silencio del momento.

La figura encapuchada, con un gesto de su mano, os invita a sentaros junto al fuego . Se quita las pieles que recubren su rostro y veis a un viejo tan arrugado y escualido, que se asemeja a las clasicas representaciones de La Parca. Abre su desdentada boca y comienza a hablaros en un ruso muy arcaico y con un acento tan cerrado que hay que hecharle mucha imaginacion a lo que dice.

- -Comed, Estareis débiles.- Os sirve de un cazo.
- -Nuestra tribu es la Tribu de la Liebre Invernal. La tribu maldita de la Montaña de la Muerte. Y vosotros sois aquellos que llamasteis a la puerta de lo que encierra la montaña.
- -Sobre el campamento: El que era esperado llamó a la puerta y esta le ha sido abierta. Los que no han sido invitados han sido echados.
- -¿Por que son deformes? Nuestra tribu guarda esta montaña sagrada toda su vida, proteger a espiritus, espiritus darnos comida y refugio. Cuando esos arboles de alla abajo aun eran semilla, Hombres, cuyas pieles eran brillantes como el sol y mas dura que las lanzas, llegaron desde donde duerme el sol. escalaron la montaña hasta su cima, a la ciudad de los espiritus. Y trajeron algo, algo que habita mas allá del mundo humano, del mundo de los espiritus, del mundo del sol y de la luna...un grito, un llamado, un rúgido tan fuerte que los espiritus de la montaña se consumieron en la nada y los cuerpos y mentes de la tribu de la Liebre Invernal se sumieron en un caos que perdura de padres a hijos.
- -¿Que vais hacer?¿Vais a ayudarnos/hacernos daño?: Esta montaña dejó de ser nuestra hace tiempo, nuestros espiritus murieron. Vivimos aqui para que la maldicion no toque a nuestros hermanos de otras tribus.
- -¿habeis visto a alguien subir antes de nosotros? Cuando yo era un niño, un hombre vino desde el oeste, construyó las puertas (dice señalando al bosque) hasta encontrar la correcta y la llave de esa puerta...pero no entró. Hace dos inviernos un cazador de la tribu vió a un hombre viejo llegar a la

puerta...esa misma noche oimos como la abrió, y como fue recibido, tras tanto tiempo esperándole lo que habita en la Ciudad de los espíritus...Yo se que ese era el mismo hombre que vi cuando era niño. Hace unas pocas lunas un grupo llamó a la puerta, pero solo uno de ellos estaba invitado...se internó en la ciudad de los espiritus, su rostro era el mismo que el del viejo...y que el viuestro (dice señalando al grupo.)

- -¿Y que hacemos? Solo hay un destino para los que han sido llamados por Él- Señala a la cima de la montaña.
- -¿No llevareis allí? Nosotros no entramos allí, aunque nuestros espiritus no vivan ya, guardamos respeto al lugar geu una vez fue su hogar.
- -¿que es el limo verde? Son restos, excrecencias de las excrecencias que ese mundo vierte sobre el nuestro cuando chocan los mundos.

SI A ALGUIEN LE DA POR QUEDARSE (tirar de Motivaciones)

Un gran hombre de aspecto simiesco, y con una pierna sufriente de gigantismo, os acompaña en silencio hasta una prominente grieta en la pared rocosa, decorada con grabados similares a los encontrados en el arbol en sus paredes. El hombre gruñe una letania rapida de palabras y se marcha del lugar. De adentro surge una leve corriente de aire caliente.

(A partir de ahora comienza el juego de que el que pierde estabilidad ve al elegido con su verdadera forma, porque comienza a ver la verdad. El que tenga menos cordura puede tener un leve atisbo desde que entran en al cueva)

Al entrar en la grieta, el elegido, se siente con un aire rejuvenecedor. Ese cansancio que antes sufria ahora parece haberse desvanecido.

-El resto. Siempre que pierdan estabilidad veran rasgos demoniacos en el elegido. Los que superen las tiradas se sienten imbuidos de la energia y esperanza de el elegido. Como si tuviese otra vez ese aura de liderazgo que tenia de niño (Le conocen de toda la vida), aunque no fuese un chico atletico.

Os internais en la oscura grieta que mas adelante se curva, su tamaño es en ocasiones tan estrecho que ha de cruzarse reptando por el suelo, la luz natural quedó hace tiempo apagada y el unico sonido es el de vuestro forcejeo y andar, resonando por las irregulares paredes de la gruta. Tras un prolongado descenso por paredes irregulares, llegais a un extenso y alto pasillo, cuyo techo se pierde en la negrura de la cueva. Enigmaticos grabados cubren las paredes, quelanzan serpentenantes sombras al pasar con una luz entre ellos, en un juego hipnotico y deliberado. Desde arriba se el ligero eco de un lejano sonido silbante, como si el viento se colase en la gruta por alguna pequeña abertura al exterior.

Si no encontraron la mochila de Thibeaux por alguna razon (normalmente porque dispararon El

Evento antes de encontrrla) la encontraran unos 50 mts mas adelante.

(Quien no esté mirando la mochila:) Te adelantas unos metros mas adelante y lo qeu descubres te deja boquiabierto, el pasillo acaba en una ligera subida que da paso a una enorme gruta, en la que convergen como en un hormiguero tuneles desde todos los angulos y alturas, en el centro, una ciclopea y marmolea ciudad se alza, con arquitecturas imposibles, edificios y arcos qeu no deberian sostenerse y accesos en los lugares mas insospechados y de una extensa variedad de tamaños y formas. escaleras y puentes sin final y otros que aparecen de estrechos callejones y acaban en caidas al vacio a aulturas demenciales.

(Estabilidad Perdida 2-3)

>[Poca perdida] hay algo raro en su (la del elegido) mirada qeu no pudes discernir, la luz parece hacer juegos extraños con su cara y sus rasgos

>En un momento X miras a "El elegido" y ves una superficie negra que te devuelve tu reflejo.

>[Una perdida mas grave] Ves una aura de llamas brillantes alrededor de "El elegido", está vestido como un faraon, con ropas de Oro, y su rostro es una superficie negra que te refleja muriendo una y otra vez por toda la eternidad.

Al entrar en la ciudad, el elegido se siente como nunca en su vida, con la juventud de un niño y la vitalidad de un atleta consumado. (Privado)

Tambien puede que se sienta como si voviese al hogar, como si esta ciudad fuese la cuna de su nacimiento.

Avanzais por enloquecedoras calles y avenidas, tomando escaleras que "Suben" a niveles mas bajos de la ciudad, Pasais por una zona de puertas cuya altura os hace pensar con pavor quienes habitaron esas construcciones.

Tras un rato (horas) acabais en una hundida plaza en al que encontrais algo que parece contrastar completamente con todo lo anterior encontrado hasta ahora. Los envejecidos restos de un Extaño enfrentamiento. Oxidadas armaduras de acero de las que asoman calaveras desechas y huesos desgastados, espadas rotas y restos de grandes y extrañas estatatuas de madera y metal. Cerca del centro, hay una montaña de estos cadaveres de unos 3 mts de alto por otros 3 o 4 de diametro.

(Bajo la montaña está el gigante que sobrevivió, se le acabó la cuerda en mitad del enfrentamiento, pero sus enemigos ya estaban muertos.) (LA FUNCION DEL GIGANTE ES GUIARLES HASTA EL TEMPLO)

Si retiran los cadaveres de la pila o algo parecido:

-Al retirar un par de ellos te das cuenta que no es una montaña de cadaveres, si no una decena de ellos cubriendo algo...es una de esas estatuas. Está agachado, hincando una rodilla y un puño

cerrado en el suelo. Al descubrirla de restos caes en que estan enredados y en posturas dificiles. Estas personas murieron...¿Combatiendo contra esta cosa?. El último cadaver que veis es el de un desdichado cuyo casco está aplastado bajo el puño que la estatua apoya en el suelo, su pernera tambien está destrozada, como si hubiera sufrido daños antes del golpe de gracia...pobre diablo.

-Lo extraño en él, es que no sostiene ningun arma, en su guante tiene una alargada llave de cuerda.

Hab: (recogida de pruebas etc...)

- -Encuentras un cofre con descenas de manuscritos bocetos:
- --Planos de montaje y desmontaje de las estatuas: Deduces que las traian en arcones como este, desmontadas en brazos, torso, etc..lo que desvela el diseño de un genio de la ingenieria.
- --Antiguos mapas de la ruta a seguir hasta la ciudad. (son asombrosos, porque a pesar del tiempo se conservan bien y se pueden observar claramente las antiguas fronteras de los reinos. Estais poniendo las manos sobre parte de la historia del mundo, estas piezas deberian estar en un museo.)
- --Cuatro biblias y un par libros de igual antiguedad, escritos completamente en latin (del siglo 16-17)(Sus nombres son: Viam latenetem (Los que acechan el camino) y Autem (Voluntad): El primero: enciclopedia de los seres que acechan en el buen camino y como actúan. Para que el "obrador" (Hay varias referencias a este termino pero ninguna explicacion del mismo) pueda identificarlos y saber como enfrentarlos. Una investigacion mas a fondo del libro (Si, Claro, ¿Ahora?) desvelará que la mayoria de criaturas y seres a los que hace referencia no tienen niguna carácteristica similar, o que concuerde, con otros ejemplares qeu hayas podido hojear en tu juventud de estudiante.

Habs (ingenieria o adecuada): La tecnica de tallado de la madera, o la de forjado del metal, o como estan montados, engarzados, etc... lo revela como construcciones claramente renacentistas, y para ser mas exactos: española.

-A traves de las articulaciones pedes ver una infinidad de engranajes de todos los tamaños, grosores y formas, cada uno de estos artilugios es una obra de arte y de ingenieria con la capacidad de moverse. a tu mente regresan las palabras del viejo mansi cuando dijo que hombres con la piel reluciente y mas dura que las lanzas vinieron hasta aqui. y eso te desconcierta la par que te maravilla. Pues estos artefactos estan, sin duda alguna, construidos por el hombre

Si usas habilidad mecanica o similar: Comienzas a examinar mas a fondo la mole, encuentras una ingeniosa manera de desplazar el panel de una de las piernas y encuentras una peqeña hendidura con forma circular en un segundo panel metalico bajo el primero. Retiras el del pecho, y con mas

suerte dentro encuentras una jungla de resortes, engranajes, pendulos, contrapesos y demas mecanismos de relojeria colocados en una armonia prodigiosa, si tuvieses que desmontar las piezas de esta parte del artilugio, no sabrias por donde empezar, pues no parece haber ningun acceso para cualquier tipo de herramienta. Trepando por el presunto automata llegas al panel metalico que hace las veces de craneo, lo que encuentras dentro te desconcierta. Lo unico que encuentras es un tubo e cristal sellado de unos 5 cm de diametro roto por una de las esquinas.

Una vez dada cuerda (1=1 seg, 2=1 min, 3=1h, 4=1dia,5=1año, etc...) El chirriar de la maquinaria sin grasa llena el lugar y reverbera disonantemente, perdiendose en las calles que desembocan en la plaza. El gran armatroste comienza a vibrar leve, pero intermitentemente y da un paso hacia delante, inclina su inexpresivo rostro en tu dirección y se mantiene en esa posición.

(Seguirá las órdenes de alguien de la sangre Thibeaux)

El gigantesco automata se gira con brusquedad, y comienza a avanzar, primero torpemente y luego con la natualidad de un ser vivo, por una de las calzadas que esembocan en la hundida plaza. (ahora pueden hablar etc..tienen dos horas de camino) Tras dos horas de camino por la laberintica ciudad, atravesando escaleras en caracol que desembocan en estrechos tejados adoquinados y que luego se dividen en una maraña de puentes que conectan con avenidas y abominables edificaciones, Llegais al punto mas alto, donde un enorme edificio, como un inmenso y deformado templo griego, se alza alumbrado por una mistica luminiscencia que emana del mismo.

El automata se detiene a unos metros de la colosal entrada (Nota que el mal acecha dentro y se detiene para avisar)

- ->Si lo fuerzan a seguir: El automata avanza hacia la larga y empinada escalinata, pero en cuanto pone un pie en el primer escalón comienza a tambalearse; su madera comienza a astillarse al segundo, al tercero el metal de sus partes comienza a teñirse del naranja vivo del oxido. Al cuarto escalón (o si le ordenan detenerse en algun punto) las extremidades del lado izquierdo de su cuerpo se desprenden y cae de bruces sobre los escalones, deshaciendose en una montaña de polvo inerte (Estabilidad dif 5-6, Pérdida 4-6) (1-2 Cordura) {Posiblemente la última de la partida}
- -El elegido: Comprendes que esas escaleras, construidas por seres que existiron eones antes que el hombre, están ahi para que tú encabeces su subida. Todos los que vinieron aqui antes, estaban preparando este momento para tu persona. Esta ciudad ha sido construida para tí. Toda esta experiencia, que ha sido una completa demencia, comienza a dejar paso a una verdad de la que no has sido consciente hasta ahora y que casi puedes palpar. Y para descubrirla has de entrar tu primero, pues solo el elegido de Telel-El abre el camino: Tú eres La Llave.
- -Quien falle la tirada: Notas como la prescencia de (el endemoniado) brota, magmática y fuerte. Te giras en su dirección, lenta y sumisamente, como movido/a por un impulso animal. Durante unos instantes, lentos como siglos, puedes ver como su rostro y silueta se deforman, brotando de él la

figura de un ser andrógino de aterradores rasgos. Comprendes al fin que él ha sido elegido, tocado por algo mas allá del bien y del mal para cumplir una función mas allá del limitado conocimiento de los hombres. (Tras esto, caes postrado/a de rodillas en el suelo e interpreta como quieres tomarte la revelación)

-Quien saque la tirada: (Que sea el último, porque sera uno como mucho). (Tiene la misma revelacion que el anterior grupo pero no cae de rodillas). Das unos torpes pasos hacia atrás, tambaleandote entre nauseas. En tu trastabilleo escuchas la voz de (el endemoniado) recitando, en un registro gutural, una letania de silabas inacabable. Caes al suelo, intentando contener en tu estómago la rustica comida de los mansi, que dolorosamente se abre paso hacia el exterior. En esos agonizantes minutos, no paras de escuchar como ahora, todos recitan a coro las mismas palabras que (el endemoniado).

(Despues de una escenita drámatica de la pérdida.)

Las interminables columnas del soportal hace parecer al misma un intrincado bosque de arboles marmóreos y el arco de la entrada está conformado unicamente por asimétricos ángulos agudos. al otro lado, la oscuridad mas absoluta y pantanosa, atrapa la luz y la devora.

Una vez os internais en ella, el suelo se hunde bajo vuestros pies y sentis como caeis, in saber cuando ni como acabará. Tras un golpe sordo, notais en vuestra piel como vustra caida estira una capa inexistente y esta se rompe con el impacto.

Resplandecientes y estroboscópicas luces confunden vuestra vista, impidiendo la orientación. Vuestro olfato se inunda con el azufre mas puro y magmático, provocandoos espontáneas e involuntarias arcadas vacías.

A unos metros de vosotros del suelo brota un repugnante altar y con él tres engendros antropomórficos, raquíticos, con enmarañadas melenas y completamente desnudos. Levantan sus enfermizas miradas de un tomo de enormes proporciones qeu descansa en el altar.

El que parece mas jóven e ellos se adelanta, su piel y sus muscúlos no parecen tan marchitos como el de los otros dos, que se juntan y acechan como inmundas ratas desconfiadas. Una vez frente a vosotros aparta parte de la maraña que le cubre el rostro, y en él adivinais los rasgos maltratados y anémicos de Nicolás Thibeaux.

Si le preguntan algo sonreira maliciosamente e invitará, con un gesto cordial pero tétrico de su brazo, a que el elegido se acerque al atril donde descansa el Codex.

En cuanto tus ojos se posan en las paginas del libro no pueden despegarse de las mismas. Comprendes todo lo escrito en el mismo. Comprendes que tu sangre ha sido elegida para despertar a poderes que acechan mas allá de los mundos. Que tu llegada aqui estaba escrita por esos poderes y que la sangre que corre por las venas de tu familia es la puerta y la llave, para traer

de vuelta al Maestro.

Cuando levantas tu enfrebecida mirada puedes ver como las decrepitas critauras te rodean y asienten. Puedes reconocer en ellos los rasgos de tu abuelo y el del monje de tus visiones. Thibeaux te ofrece una larga y afilada daga de incomprensibles motivos y ornamentos. Señala al grupo de Pj. Los tres seres comienzan a entonar esa letania que ya os es tan familiar, mientras desenfundan unas dagas similares a las que tiene el endemoniado en sus manos.

El sonido de los canticos, de los gritos, de una realidad que sufre al ser invadida por algo que no deberia ser, martillea vuestra mente hasta destrozar los pocos restos que aun se agarraban a la cordura. Preparandoos para desvelaros la verdad mas autentica y primordial que el universo pueda contener.

Un rayo de luz dorada aparece hiriendo el cielo, la tierra, y las almas de los hombres. Falsos dioses huyen despavoridos al ver su llegada, abandonando a sus fieles en desesperadas oraciones. Millares de hombres y mujeres salen de agujeros inmundos y ricas mansiones por igual, para rendirse a su paso ultraterrenal. La guerra y la misera son su corte, y le acompañan donde va. Que llore el mundo, porque ha llegado Telel-el, El demonio Negro, el amo del Desierto, El dios sin rostro...Nyarlathotep.

FIN

Pequeña explicacion del sistema para jugadores nuevos:

Hoja de Pj:

Lo primero que vereis después del nombre es:

- -La motivación: El motor de tu personaje, la energía que le hace seguir adelante. Cuando no sepais como reaccionaría vuestro Pj echad un vistazo aquí para solucionarlo fácilmente. Tan importante es la motivación en un Pj, que si en algún momento quiere actuar conscientemente en su contra perderá automáticamente 4 Pts de Estabilidad.
- -La profesión y su benficio: Un rasgo o capacidad adicional que brinda la profesión del personaje.

(En esta partida ignoraremos los Pilares de Cordura y de Estabilidad)

Habilidades:

Vuestras habilidades estan separadas en dos grandes grupos:

-Habilidades Generales (la columna de la derecha) Que representan, mayoritariamente, aspectos y acciones físicas de vuestro personaje. La puntuación de habilidad en este juego no es un sumatorio, sino una reserva. (Salvando Salud, Estabilidad y Cordura) Estas habilidades son las que requieren tirada y siempre se lanza 1d6 VS una dificultad determinada por el master, pudiendo invertir puntos de la reserva para añadir +1 a la tirada por cada punto gastado.

Ej: Necesito dispararle a un sectario para que no huya y alerte a sus compañeros. El master me dice que dado que hay luna nueva y llueve mi dificultad para impactarle es de 5 (muy dificil) No me la juego. Invierto 3 pts de mi puntuacion 7 en Armas de fuego (quedandome con 4 para el resto de la sesión) y lanzo el dado sacando un 5. 5+3=8, mas que suficiente para acertarle en la pierna y dejarlo tullido.

-Habilidades de Investigación (Las otras columnas) estan divididas en secciones, pero esto es solo para poder ubicarlas mas rápido.

Estas habilidades son la escencia del sistema. Se supone que sois buenos en vuestro campo, expertos. Por lo que si un jugador declara que usa una habilidad de Investigación que posea en un escenario, y esa habilidad está relacionada con una pista, tiene éxito seguro. La dificultad se encuentra en saber que habilidades usar y cuando, puesto que estas han de ser declaradas por los jugadores y no "casteadas" por el master (Cosa que, en mi experiencia, ocurre inevitablemente, pero los principios del juego son muy bonitos, sniff...) Puesto que es absurdo que un investigador tenga tiempo de desplegar todas sus habilidades en un único escenario (Por no hablar de contaminar el mismo en busca de una prueba) el juego no se convierte en una aventura gráfica donde vas intentando cosas al azar hasta que algo funciona (Oigo rechinar de dientes desde aqui XD) Lo que hace avanzar la trama son las conclusiones a las que llegan los pj cuando investigan la evidencia y no el descubrimiento de la misma.

En resumen, si tienes una habilidad de Investigación y la usas cuando hay que usarla= éxito seguro.

Pero...¿Por que estas habilidades también tienen una puntuación? No, no se gastan. Puedes usarlas siempre. Estos puntos son tambien una reserva que puedes usar si quieres sacar informacion adicional de un uso de habilidad de Investigación. Esta información no es necesaria para el avance de la partida, pero puede allanar el camino o dar beneficios para posteriores momentos.

Ej: Estais frente al escondite del sectario, es una abandonada mansion de tres plantas a las afueras del poblado. El olor a moho y a madera podrida os hace conscientes del tiempo que lleva

habitando este inmundo sujeto aquí, alimentandose de la grasa que extrae a jovenes y niños que se internan en el bosque y los caminos poco transitados.

- -No creo que entrar directamente sea la solución mas efectiva, ese demonio puede estar esperandonos ahi dentro, y conoce todos los rincones...-Dice el Jugador 1 con aire preocupado.
- -¿No hay otra forma de entrar en la mansión?-Pregunta el Jugador 2 al Master, tremenadmente angustiado por la poca salud y estabilidad que le quedan a su Pj.
- -¿Prefieres gasta 1 Pt de Arquitectura o 2 de Crédito?-Contesta el master levantando una ceja picaramente.
- -¡Uno de arquitectura, evidentemente! No puedo ir por ahi gastando mis pocos ahorros.
- -Oks. El agudo ángulo del tejado, asi como la decena de tejas de pizarra negra que aun se tambalean en él, te hace recordar a las antiguas casonas de Nueva Inglaterra...y que en la mayoría de estas existían tuneles subterráneos que desembocaban en la periferia de la construcción, e incluso las conectaban con otras edificaciones cercanas, como por ejemplo la antigua torre de la colina del Ahorcado, cercana a la mansión.

El jugador 2 otea durante unos segundos a su alrededor y dice- Sígame Mister Anderson, tengo una idea...

Existen algunas habilidades Generales que pueden usarse como habilidades de Investigación en algunos contextos (Disfraz, Mecanica, electricidad y explosivos, estan marcadas con un (1) al lado de la habilidad en cuestión)

Cordura, Estabilidad y Salud:

A la izquierda del todo teneis unas tablas con un número redondeado, esa es vuestra puntuación inicial de Cordura/Estabilidad/Salud. (Las cuales siempre descienden...SIEMPRE!)

- -Salud: No tiene misterio, la vas perdiendo a medida que te vas dañando o que pasa el tiempo en este mundo vacio de felicidad. (Esto último es broma, el juego no es TAN chungo XD)
- -Estabilidad/Cordura: La estabilidad es lo fuerte que eres de nervios, tu aplomo ante situaciones de riesgo normal o sobrenatural. Si alguien te apunta directamente con un arma tambien se tira Estabilidad, por ejemplo. Está es la que se pierde mas a menudo y los chequeos funcionan de la siguiente manera.

- El master dice: Hacedme un chequeo de Estabilidad 2. Esto significa que si fallais la tirada la pérdida sería de 2 de Estabilidad. La dificultad nunca se revela. La puntuacion de Estabilidad tiene la cualidad excepcional de funcionar tambien como una reserva de Puntos, me explico; si una pérdida de estabilidad os parece demasiado, podeis invertir puntos de estabilidad para superar la tirada, si la superais solo recibiriais los efectos adversos de la cantidad invertida, si la fallais, la del chequeo mas los pts invertidos.

Ej:

-La idea de arastrarse por estrechos y malolientes tuneles parecia mas apetecible cuando la luz de la luna vertia su tímida luz sobre vosotros, ahora solo hay oscuridad. Unos metros mas adelante el tunel desemboca en una abrupta gruta, en al cual podeis finalmente poneros de pie...pero algo perturba, aun mas si cabe, vuetros exitados nervios. Primero es un goteo viscoso, que rápidamente es sucedido por unas inquietantes pisadas a pocos metros de donde creeis encontraros. La oscuridad comienza a desaparecer ante una decena de fulgurosos ojos demoniacos, que se abren a escasos centimetros de vuestros rostros. Haced un Chequeo de Estabilidad 4.(Dif 5, pero esto ellos no lo saben) (Ambos jugadores se encuentran ya medio trastornados por los devenires de la aventura y no estan dispuestos a tal pérdida. Jugador 1 invierte 2 Pts de su reserva de estabilidad y lanza, sacando un 3 en su tirada, +2 por los puntos invertidos hacen un total de 5. Supera la tirada, pero ha perdido 2 de estabilidad. Jugador 2 invierte tambien dos pts de Estabilidad pero saca un 1, para un total de 3, tendrá que asumir la abrumadora pérdida de 6 pts de Estabilidad.)

Como regla adicional, si en algun momento crees que la pérdida es demasiado, puedes optar porque tu personaje se desmaye y solo pierda lo puntos invertidos. (Quedando a disposicion del Master o de las horribles criaturas que te hayas encontrado, en todo caso, tu personaje no morirá. Eso sería demasiado misericordioso)

-Cordura: Lo mentalmente sano que está tu Pj, Los traumas de guerra, las enfermedades mentales, y sobretodo, los encuentros directos con los mitos, son los principales enemigos de tu cordura. No hay tiradas de cordura, solo se pierde triste y dramaticamente.

En resumen, un pueblerino de bien (no de los relatos de Lovecraft, que ahi estan todos muy mal) seria una persona con alta cordura pero estabilidad baja, cualquier suceso extraño le afecta de sobremanera (Y si no que se lo pregunten a los "testigos" de Iker Jimenez) aunque son personas que estan en sus cabales. Un sectario psicopata seria su opuesto, alguien con mucha estabilidad (nada la afecta, nada le sorprende, parece un tio normal que controla su mundo) pero realmente esta como una regadera en su interior.

Y ya está. Esas son las bases del sistema. Tiradas solo en cosas físicas y en Estabilidad, 1d6, pensar que habilidad puede ser util en cada escena, y aterrorizarse de los descubrimientos.