

Aventura para ¡Arrr! Cthulhu

Contra la Espiga Púrpura

Una campaña para ¡Arrr! Cthulhu donde te enfrentarás al dios exterior Waylunor y su culto de adoradores.

SAVAGE WORLDS
FAN PRODUCT

Fecha estimada de publicación: Octubre 2026

Versión: 0.5

Páginas: 102 páginas

Palabras: 25082 palabras

Licencia de uso

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia incluso comercial, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la ambientación para Savage Worlds Contra la Espiga Púrpura creada por Jorge Monclús y está disponible de forma gratuita en https://arrrcthulhu.com/indexAventuras.html y el código original puede obtenerse en https://github.com/gwannon/ArrrCthulhu. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es.

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

Waylunor y sus adoradores 6
Waylunor 7
Waylunor y Nyarlathotep 8
Liberar a Waylunor 8
La Espiga Púrpura de Waylunor 9
Historia 10
Situación actual 11
Personalidades destacadas del culto 11
Lugares de culto y refugios 12
Rituales 12
La hermandad del Sargazo y la Espiga Púrpura 13
Contra la Espiga Púrpura y otras historias salva... 14
Resumen 15
El plan de Amanda Limestone 18
El grimorio de Bahram el Gauro 19
Entrando en faena 21
Empezando con personajes nuevos 21
Enter Amanda 22
La captura del avatar 23
Aprendiendo el hechizo 24
Montando un fiestón 26
Cerrando la trampa 30
Entrando en la tierra de los sueños 34
El paso del Ensueño 34
Vuelta a aguas conocidas 35
Otras maneras de volver 35
Negociando con el demonio 36
Robando el grimorio 37
La Espiga Púrpura contraataca 38
El enemigo de tu enemigo es tu aliado 39
El gran ritual 40
Cómo afecta a «El tesoro hundido» 41
Nuevas historias salvajes 42
Nunca me habían dado todo 42
Regreso a la isla de Tekeli-li 44
Sirenas 44
El sueño de las ballenas 44
Un presente para Xeros 45
Profundo amor 45
Lugares 47
Saint-Domingue 48
Fèt Gede 48
Cementerios de Hôpital 49
Las Tierras del Sueño 51
Celephaïs 51
Serannian 52
Dylath-Leen 53
La Montaña del Imán 57
Navegar por los mares de las Tierras del Sueño 60
Tabla de Encuentros en el mar del sueño 61
Bestiario de las Tierras del sueño 63
Jamaica 68
Port Royal 68
Kingston 70
La etnia Kongo 71
Islas Turcas y Caicos 73
Cockburn Town 73
Isla Iguana 74
Colinas de Sapodilla 75
Los pozos negros 75
Reglas 77
Nuevas ventajas 78
Esencia de Waylunor 78
Herencia profunda 78
Progenie de una máscara 79
Nuevas desventajas 80
Trastorno mental: Fobia social (mayor/menor) 80
Glándula pineal hiperdesarrollada (mayor) 81
Nuevos hechizos 82
Abrir puertas 82
Anular poderes 82
Caminar sobre las aguas 84
Tabla de Poderes y Hechizos 84
Nuevos rituales 87
Beber agua de sentina 87
Cantar a los nkuyu 87
Cantos rodados de Shangó 87
El demonio disfrazado 88
El humo de los orishas 88
El sol está brillando 89
Lustrar la plata 89
No llores, mujer 89
Ritmos purificadores de tambor 89
Vacucopromancia 90
Dramatis personae 91
Amanda Limestone (comodín) 92
Noor (comodín) 94
Doriqué (comodín) 95
Leo Morgane (comodín) 96
Barón Samedí humanizado (comodín) 97
Epílogo 98
Atribuciones 99
Notas del autor 100
Salud mental 100
Si eres un fascista, háztelo mirar 100


Waylunor y sus adoradores

Waylunor

Waylunor es un dios maldito y caído en desgracia. **Antiguo mensajero de Azathoth**, perdió su puesto de honor por las artimañas de su ayudante Nyarlathotep.

De alguna manera, Nyarlathotep consiguió que Waylunor hiciera algo prohibido por Azathoth, cuando todavía no estaba lobotomizado y este lo desterró de su corte en el centro del universo.

Viendo la debilidad de su maestro, Nyarlathotep atacó y encerró a Waylunor en bucle infinito de sí mismo para asegurarse de que no volviera para recuperar su puesto o en busca de venganza.

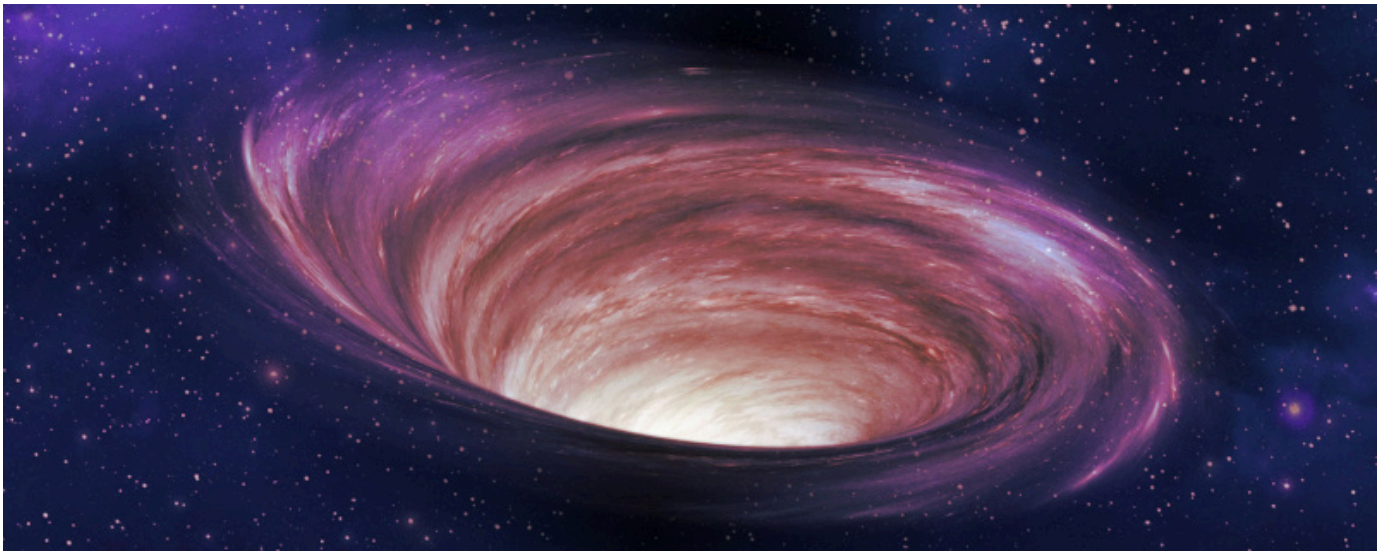
Waylunor es un agujero de gusano (puente Einstein-Rosen) sintiente. Habita en el espacio entre un agujero negro que traga materia y un agujero blanco que la expulsa. Según pasan los eones cambia de agujero negro y blanco, distorsionando la realidad y creando grandes cataclismos cósmicos.

Nyarlathotep, consiguió engañar a su mentor y este, sin saberlo, se conectó entre dos agujeros negros entre los quedo encerrado en un bucle eterno de dolor, locura y gravedad supermasiva.

Durante billones años, nada pudo hacer hasta que una coincidencia cósmica hizo que pudiera dejar parte de su mente en un cometa lanzado a velocidad casi de la luz por una explosión de una supernova.

Con su esencia en el errante cometa esparció moléculas de su mente sintiente en múltiples planetas de todo el universo. Esas moléculas en la tierra se mezclaron con los primeros seres vivos forzando la evolución de la glándula pineal. Esta glándula, si se la sobreexcita, permite ver la realidad como es y acceder a parte de las energías ocultas del mundo a las que no podemos acceder los simples mortales. También controla los ciclos de sueño así que Waylunor puede mandar mensajes a sus seguidores más fieles.

Se dice que los portadores de su esencia mental pueden realizar grandes prodigios mágicos gracias a su desarrollada glándula pineal, pero Waylunor suele exigir un tributo en dolor y cordura. Ver la ventaja «Esencia de Waylunor» en el apartado Reglas.



En la Tierra es servido por un pequeño culto conocido como la **Espiga Púrpura**, cuya misión es adorar y liberar a Waylunor del bucle de gravedad en que está encerrado. A cambio, se supone, recibirán de su dios grandes poderes y la vida eterna.

Waylunor y Nyarlathotep

Además del culpable de su destierro y aprisionamiento, Nyarlathotep es su carcelero, vigilando en todo momento que no escape de su trampa infinita y frustrando desde las sombras todos sus intentos de fuga.

De hecho, solo los más poderosos de los seguidores de Waylunor saben que Nyarlathotep es el culpable del encierro de la deidad a la que adoran y que el dios de las muchas máscaras está detrás del fracaso de varios intentos por liberarlo de razas sintientes de adoradores de todo universo.

Liberar a Waylunor

Tras bastantes intentos infructuosos por parte de sus seguidores, Waylunor llegó a la conclusión de que la única forma es que el propio Nyarlathotep le libere de la trampa en que le metió. Está muy claro que no hay más fuerzas cósmicas en el universo «conocido» que puedan liberar a Waylunor de su prisión, así que solo queda llegar a un trato o engañar al dios cósmico de la mentira. Eso hace de esta tarea algo casi imposible.

Si Waylunor fuera liberado en la Tierra, el agujero negro que se formaría atraparía todo el sistema solar siendo no solo la perdición de la raza humana, sino también de otras razas que habitan la Tierra como la serpigente o los yuggothianos. Por lo tanto, ambos son grupos pueden tener interés en que fracasen los intentos de liberación del señor de la Espiga Púrpura.

La Espiga Púrpura de Waylunor

La Espiga Púrpura de Waylunor reúne a intelectuales trastornados, poderosos taumaturgos perturbados y asesinos fanáticos bien entrenados. Su misión es adorar y liberar a Waylunor de la prisión gravitacional que le tiene prisionero. A cambio recibirán de su dios, según les ha prometido en sueños, grandes poderosos y la vida eterna.

La secta es pequeña, pero muy poderosa sobre todo en Europa, donde lleva siglos de existencia.

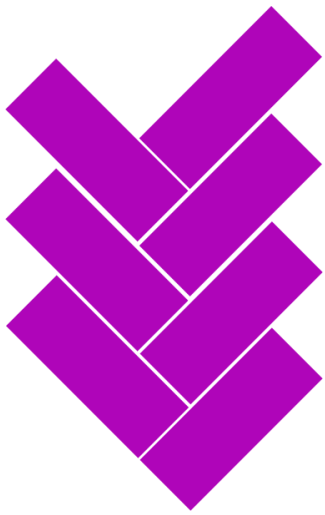
La secta suele seleccionar a 3 tipos de miembros, intelectuales expulsados de la ciencia tradicional, gente tocada por el propio Waylunor y dotada de grandes dotes mágicas y asesinos fieles qué ejecutan órdenes sin ningún tipo de escrúpulos o duda.

Cada miembro del culto, tras una concienzuda selección y con el beneplácito de la suma sacerdotisa Amanda Limestone, puede elegir un discípulo al que enseñar todos sus secretos y todo el credo de la secta.

Los intelectuales suelen escoger a gente expulsada de sus campos de investigación por sus ideas o métodos y les proporcionan los recursos para seguir sus investigaciones.

Si manejan las energías de la magia, buscan a las personas que portan la esencia de Waylunor, ya que su magia es poderosa y son proclives a la locura y el caos.

Por último, los asesinos de la secta suelen buscar pillastres que viven en la calle sin familia a los que infundir sus macabras creencias y sus terribles destrezas.



Símbolo de la Espiga Púrpura

El símbolo de la Espiga Púrpura es una representación fractal simplificada que Waylunor envía en sueños a sus seguidores para identificarse.

Los primeros seguidores, sin los conocimientos necesarios de astrofísica para entender la forma de existencia de su divinidad, lo convirtieron en un diseño geométrico espigado de color púrpura y empezaron a llamarse la Espiga Púrpura.



Historia

Waylunor lleva con nosotros desde que los primeros vertebrados desarrollaron la glándula pineal, pero no sería hasta las primeras civilizaciones mesopotámicas que el cometa de Waylunor volvió a pasar cerca de la Tierra.

Hacia el 5500 a.C. el cometa que hace miles de millones de años había dejado en la Tierra la esencia de Waylunor volvió a pasar. Entonces el dios exterior descubrió que podía interactuar con la humanidad a través de la glándula pineal que había hecho evolucionar en los seres vivos de la Tierra.

Es un culto que siempre se ha movido siguiendo la civilización, Waylunor siempre ha considerado que su única forma de fuga era que sus hijos obtuvieran los conocimientos necesarios para viajar a las estrellas y liberarle. Es por ello que el culto siempre ha tenido predilección por científicos y hechiceros (investigadores de las fuerzas naturales y las sobrenaturales) y la civilización siempre ha supuesto criminales y miseria y que mejor forma de defenderse que con despojos sociales violentos.

Fueron pasando los siglos y la secta paso de Mesopotamia a Egipto, Grecia, Roma, Francia y finalmente a Inglaterra que en 1720 era el centro del mundo y el culmen de la civilización y la ciencia. Así es como los Limestone se convirtieron en sumos sacerdotes de la secta y custodios de todos los conocimientos y poderes de la secta.

Aunque es una secta muy secular y muy pegada a sus tiempos, no han olvidado sus orígenes en los cauces del Tigris y el Éufrates. Eso por ejemplo ha llevado a que la **lengua vehicular de la secta** en la que se comunican entre ellos sea el **persa**, que se enseña a todos los iniciados.

Situación actual

En la actualidad la secta está muy activa en el Caribe, buscando una manera de contactar/apresar con Nyarlathotep y hace un trato con él. Amanda ha traído todos los recursos humanos que ha podido a la zona y les está haciendo trabajar en grupo, porque cree que la liberación de Waylunor está cerca.

Contrariamente a la costumbre de la secta, sus miembros están entrando en contacto y trabajando en grupo como nunca habían hecho en su historía. Esto está creando algunos problemas entre los adeptos al tener que coordinarse y trabajar en equipo.

Por otro lado, su actividad está haciendo que el resto de poderes de los mares caribeños estén empezando a detectarlos y a investigarlos. Tanto es así que la Orden ha introducido un topo entre los nuevos cultistas de la Espiga Púrpura.

Personalidades destacadas del culto

Como ya hemos dicho, la Espiga Púrpura de Waylunor es un culto muy pequeño, pero muy poderoso, y es, en parte, gracias a que solo los mejores entran en ella, después de haber demostrado con creces su fidelidad y fanatismo hacia el culto y a Waylunor.

- **Amanda Limestone,** poderosa maga y suma sacerdotisa de la Espiga Púrpura de Waylunor. Como única portadora de la esencia de Waylunor es la más adecuada para liderar el culto. Además, esa esencia hace que sus poderes mágicos sean muy superiores a otros magos de la secta.
- **Doriqué,** era el principal agente de la Espiga Púrpura en la zona, hasta que Amanda ha movido muchos activos de la secta al Caribe. Es un mago de discreto poder, pero tremendo carisma y sabe moverse entre los diferentes poderes que conviven en estos mares, tanto normales como sobrenaturales.
- **Leo Morgane,** un cultista de nivel inferior de la Espiga Púrpura. Es un recién llegado al culto, pero sus dotes mágicas le han dado un acceso rápido a los primeros eslabones de la Espiga Purpura. En realidad es un infiltrado de la Orden del Gran Cthulhu que el propio Hernando de Villalba ha enviado para espiar al nuevo actor en el teatro del Caribe.



Noor, guardaespaldas de Amanda Limestone y asesina principal de la Espiga Púrpura. Es la mano ejecutora de Amanda y solo responde ante ella.

Lugares de culto y refugios

La Espiga Púrpura nunca han tenido la necesidad de tener refugios y lugares de culto, ya que gran parte de sus cultistas eran ricos y poderosos, con grandes mansiones donde hacer sus reuniones y con dinero suficiente para callar bocas indiscretas. Además, la Espiga Púrpura no es de mucha ceremonia y rito y los pocos rituales que hacen se esconden bajo reuniones sociales en las mansiones de los más ricos.

De hecho, los miembros del culto son bastante solitarios comunicándose mucho por carta y evitando los planes que supongan juntar a más de un par de cultistas. El asesino mata solo, el científico inventa recluido en su laboratorio y los taumaturgos, salvo eventos mágicos especiales y grandes rituales actúa solo.

En la actualidad no tiene ningún lugar de culto fijo en el Caribe, pero Amanda Limestone está planeando montar un pequeño refugio en Jamaica, ya que sospecha que el libro que necesita para invocar a Nyarlathotep se encuentra hundida en alguna de las mansiones de la parte sumergida de la próxima Port Royal.

Si no tu mesa no ha comprado El queso Chester en Port Royal, lo habrá adquirido la espiga Púrpura como base de operaciones en el Caribe. En caso de que tu mesa sea la propietaria, se habrán instalado en la **Logia de Masones Escoceses** en el puerto de Port Royal.

Rituales

Siguiendo el destino de su amo y compartiendo su maldición, los principales rituales de la secta están basados en la aplicación de la gravedad, como colocarse encima grandes pesos que produzcan dolor y heridas o danzar hasta la extenuación con pesos colgados de sus extremidades. Los más fanáticos, no sé los atan, sino que los cuelgan con ganchos clavados a la piel y los músculos.

Muchas veces estos rituales hacer caer inconscientes al practicante. En esos momentos pueden tener una catarsis y Waylunor puede entregarles una visión de su futuro o de su pasado o algún tipo de mensaje.

Estos rituales muchas veces se pueden hacer solos con lo que no es de extrañar que los más ricos tengan salas secretas específicas para estos ritos con artilugios rollo BDSM que les permitan sufrir el tipo de tormento que exige Waylunor.

Fuera de estos rituales que les ponen en comunión con su dios, las pocas reuniones presenciales que hacen son más de reuniones donde compartir secretos mágicos, hablar de la ciencia profana que tanto les gusta y comentar sus trucos de asesino.

Los adeptos se suelen marcar el cuerpo con escarificaciones en forma de espiga, simulando el símbolo que representa a la Espiga Púrpura y Waylunor. Suelen repasarlas haciéndose nuevas heridas de manera que las escarificaciones tengan el color morado típico de la Espiga Púrpura.

La hermandad del Sargazo y la Espiga Púrpura

La Espiga Púrpura es un actor recién llegado al escenario sobrenatural que es el Caribe. Es por ello que **es un desconocido** para la Orden del Gran Cthulhu y la hermandad del Sargazo.

Pero la Orden tiene alguna ventaja, ya que ambos se ha encontrado incluso enfrentado en otros partes del mundo con la Espiga Púrpura.

Sin embargo, la Espiga Púrpura si conoce a las fuerzas que luchan en el Caribe. Conocen a todas a la perfección, a Hernando de Villalba y la Orden del Gran Cthulhu y a Mary Read y su hermandad de piratas, incluso intuyen muchas de las tramas desarrolladas por los yuggothianos en estos mares. Todo esto es gracias a la labor de su mejor y único agente en la zona hasta ahora, Doriqué.

Doriqué es un mediocre mago pero un excepcional espía y agente encubierto potenciado con poderes mágicos. A diferencia de otros taumaturgos del culto de Waylunor, Doriqué no ha buscado grandes poderes mágicos, sino hechizos y conocimientos arcanos que le conviertan en mejor agente infiltrado y espía.


Contra la Espiga Púrpura
y otras historias salvajes

«Contra la Espiga Púrpura» es **campaña corta para 3 o 4 jugadores**. Los jugadores **deberían conocerse** y tener alguna **experiencia con lo sobrenatural y los Mitos**. Es aconsejable, pero no necesario que **tenga barco propio**.

Esta campaña es perfecta para meterla dentro de la gran campaña de «El tesoro hundido» y jugarla paralelamente o haber jugado algunas aventuras cortas para tener algo de experiencia con los Mitos. Aun así, se dan ideas para cómo meter a personajes recién creados en esta campaña.

Al final de esta campaña tienes un apartado donde se explica cómo pueden afectar los acontecimientos de esta aventura a la campaña de «El tesoro hundido».

Resumen

La Espiga Púrpura quiere atrapar al gran Nyarlathotep mediante un poderoso ritual y obligarle a liberar a Waylunor, su adorada divinidad que les dará poder e inmortalidad por sus servicios.

Para celebrar el ritual debe encontrar el grimorio mágico donde se describe, cuya pista se pierde en Port Royal antes del Maremoto. La Espiga Púrpura lo está buscando y cree estar cerca.

Por otro lado, necesitan una parte de la esencia de Nyarlathotep y ese será su avatar haitiano, el barón Samedí.

Tu mesa, engañados por Amanda y sin saber sus intenciones reales, deberá atraparlo tras quitarle el 90% de su poder con un hechizo que Amanda Limestone les enseñará. Una vez secuestrado deberán embarcar y dirigirse a Port Royal para su entrega.

Estando atrapado y debilitado, el Barón Samedí solo tendrá una posibilidad, meter el barco de tus jugadores en la Tierra de los sueños. Puede que allí los «amarres» que le han puesto se debiliten y pueda recuperar su poder y escapar.

Así que manipulará los mapas y las brújulas para dirigirse al paso del Ensueño, una zona del Caribe donde se desdibuja la frontera de la Vigilia y el Sueño.



Una vez en el sueño tendrás varias aventuras mientras buscan la manera de volver con su prisionero.

Los hechizos que lo mantienen atrapados no se han debilitado en la Tierra de los sueños como creía, pero el viaje le dará tiempo para explicar el plan real de la Espiga, porque deben ayudarle y rentarles para que se unan a él.

Tarde o temprano conseguirán salir de los mares del Sueño por sus propios medios o con la ayuda del barón si deciden liberarle y ayudarle a acabar con la Espiga Purpura.

A partir de aquí la aventura se puede bifurcar entre varias opciones.

- Siguen el plan de Amanda sin creer al barón. En algún momento se darán cuenta de que se han equivocado y deberán hacer algo rápido.
- Creen al barón, le liberan y le ayudan a acabar con la Espiga Púrpura. Según como lo hagan se quitarán una gran amenaza y conseguirán un aliado que igual, o no, les termina traicionando y matando.
- Una tercera vía, que seguramente será la que escojan, es irse por su cuenta. Tienen la oportunidad de encerrar a un ser maligno y dejar a otro encerrado. Incluso podrían negociar con Nyarlathotep algún tipo de tregua e información y recursos contra la Orden del Gran Cthulhu y el alzamiento de R'lyeh.

El siguiente paso sería conseguir el grimorio de Bahram el Gauro que está hundido en una antigua mansión de Port Royal. Si lo hacen por su cuenta, tras encontrar el grimorio, la propia Amanda les tenderá una trampa para quitárselo. Si lo hace con Amanda, esta les tratará de matar en una fiesta/bacanal en su honor.

Sea como sea, si consiguen escapar, el Barón Samedí escapará con ellos, pero el grimorio será imposible llevárselos. Amanda es demasiado poderosa para enfrentarse a ella.

Por su parte, Amanda está contra la espada y la pared. Sin el barón Samedí no puede hacer el gran ritual tal y como tenía pensado, pero tiene una segunda opción que hace el ritual mucho más complejo, pero igual de efectivo. Si ha encontrado el grimorio de Bahram el Gauro, se podrá a montar el ritual un ritual más complejo con una forma de esencia de peor calidad, pero aún válida, los **Vasos canopos del Faraón negro**.

En este punto deberán volver a decidir que hacen teniendo en cuenta toda la nueva información que tienen. Si paran el ritual, si intentan robar el grimorio, si destierran al Nyarlathotep, si llegan a un trato con él, ...

Si el **tono de la campaña es más bien jocoso y ya conocen a Totep**, puede ser interesante que tu mesa tenga al Barón Samedí y la Espiga Púrpura haya capturado a Totep. Totep se puede ajustar al tono loco y divertido que pueda tener tu campaña.

El plan de Amanda Limestone

Amanda Limestone, como lideresa de la Espiga Púrpura, ha llegado a la conclusión de que **Waylunor solo puede ser liberado por su carcelero, Nyarlathotep**, así que está decidida a negociar la liberación de su dios. La única manera que Amanda ve en que puede negociar con Nyarlathotep es tener algún tipo de **ventaja sobre el oscuro dios**, así que está buscando un grimorio con un poderoso ritual de «amarre» para atraerle y capturarle. Con la sartén por el mango, intentará comprar la libertad de su señor a cambio de la libertad de Nyarlathotep.

Su plan necesita un grimorio mágico desaparecido con el hechizo con el que encerrar a Nyarlathotep cuya pista llega hasta Port Royal. Ya tiene a su gente buscando el grimorio en la ciudad hundida y está muy cerca. Pero también sabe que necesita parte de la esencia del propio dios.

Según algunos escritos de estudiosos que ha leído, el grimorio contiene un hechizo que es una especie de **trampa cósmica vudú para divinidades** y exige algo personal de la víctima de la trampa. Ese algo va a ser el Barón Samedí, uno de los avatares de Nyarlathotep en el Caribe.

El Barón Samedí aparece solo durante las celebraciones haitianas del Fèt Gede, sembrando la locura, los excesos y el desenfreno entre los que la celebran. Amanda mandaría a su culto contra el avatar, pero sabe que los conoce y en cuanto se acerquen desaparecerá para, quizás, no volver.

Es por ello que **necesita a unos agentes externos** que hagan el trabajo por ella. Aquí es donde entra tu mesa. Deberán encontrarle y capturarle para que Amanda haga su trato. Aunque sea solo un avatar menor, sigue siendo tremendamente poderoso y la **única manera de capturarlo es humanizarlo mediante un hechizo** que Amanda enseñará a tu mesa. Cada uno de tus jugadores deberá despojarle de un parte de su poder, hasta convertirlo a prácticamente un humano normal y corriente.

Atrapado y debilitado, deberán llevarlo a Port Royal, y con el grimorio que espera encontrar deberán **llevar al avatar a las islas Turcas y Caicos** en las Antillas Mayores donde harán el ritual. Pero antes deberá deshacer de tu mesa para no dejar cabos sueltos. Así que les preparan una gran fiesta con comida, música y alcohol y tratarán de drogarlos y cuando estén inconscientes luego ahogarlos en el mar lastrándolos con pesadas rocas.

Ya en las islas Turcas y Caicos, **Amanda realizará un tremendo ritual con el grimorio que encerrará al gran Nyarlathotep en una prisión extradimensional** del dolor primordial de la que solo aceptarán **sacarlo si liberan al gran Waylunor.**

El grimorio de Bahram el Gauro

El grimorio de Bahram el Gauro es un libro de gran poder que fue escrito hace más de 3.000 años en la ciudad perdida de Iram-de-las-Columnas. Su autor o autores originales son desconocidos, ya que es una recopilación y una traducción de los grabados en una extraña lengua que había en las columnas y paredes de la ciudad. Bahram el Gauro, hechicero y alquimista, consiguió encontrar las ruinas de la ciudad y recopiló todos estos textos. Debió pasar toda su vida traduciéndolo al persa. Sus discípulos de la secta del Fuego y de la Luz terminaron su trabajo de traducción.

El libro se mantuvo en la secta hasta su destrucción hacía el 850 d.C., cuando se creyó que desapareció en un gran incendio provocado por los propios miembros de la secta del Fuego y de la Luz.

Título: El grimorio de Bahram el Gauro

Autor: Desconocido

Idioma: Persa (Traducción de Bahram el Gauro)

TPC: d8

Tamaño: Libro

Estado de conservación: Bien conservado

Hechizos: 3 hechizos

Tiempo de lectura: 1 semana

Especial: Viene especificado el ritual para atrapar a un dios exterior.

El **persa es un idioma muy inusual en el Caribe**, así que aprenderlo tanto para leer el grimorio como para infiltrarse en la Espiga Púrpura es bastante complicado. Tus jugadores deberían tener una buena excusa para poder gastar avances en este idioma.

Quizás una gramática sacada de la Universidad Santo Tomás de Aquino, de la Universidad de la Habana o de la librería de Isadora de la Guía. En principio no debería haber nadie que pudiera enseñarles persa, pero siempre puedes sacar un viejo pirata del Mediterráneo que cambio de mares.

Ritual para a atrapar a un dios exterior

Cualquiera puede realizar este ritual, si sabe cómo, tiene la esencia de su objetivo y esta es lo suficientemente poderosa.

Principalmente, se crea un gigantesco agujero (10x10x10 metros). Dentro del hoyo se monta un altar donde se hace una ceremonia donde se usa la esencia para atraer al dios y encerrarlo en el hoyo que se convierte en una especie de trampa paradimensional.

Es importante que el hoyo sea hecho en un lugar apartado y pueda ser ocultado, de manera que nadie lo encuentre y pueda intentar deshacer la trampa. De hecho, cuando se ha usado este ritual, se ha construido encima algún tipo de estructura como un templo, una pirámide o un momento megalítico que cierre el pozo. La construcción dificulta el acceso a la trampa y si se alimenta con la creencia de que está maldito, nadie querrá acercarse.

El ritual es muy sencillo y podría hacerlo cualquiera con la ventaja Hechicería Primigenia, pero atrapar un dios exige mucho control y ten por seguro que si fallas el dios exterior no se conformará con matarte.

Tras crear el pozo y sacrificar la esencia, matándola o destruyéndola, el dios exterior es atraído al lugar. Entonces el mago debe pasar una tirada de Mitos de Cthulhu con un negativo entre -4 y -10 (según la potencia de la esencia). Un avatar del dios podría dar un negativo solo de -4, un humano hibridado con un dios exterior hace generaciones un -10. Si consigues la tirada, el dios exterior (y todos sus avatares) queda confinado en el pozo y ninguno de sus poderes puede salir de la trampa de manera que no podrá pedir ayuda.

Entrando en faena

La idea principal de esta campaña en que empiecen con personajes con algunos avances (mínimo Experimentados) y con su propio barco.

Si están jugando «El tesoro hundido», en los momentos que Mary Read les dé libertad, tendrán un barco y suficientes avances para que puedas introducirlos en esta campaña y discurrirlas paralelamente. Si la terminan adecuadamente y como es de menor duración, todos los aliados y el poder que consigan podrán usarlo contra la Orden del Gran Cthulhu.

Sabiendo que vas a jugar esta campaña, es interesante que el nombre de Amanda Limestone empiece a sonar entre posibles nombres de grandes conocedores de los Mitos. Quizás vean una carta suya en el despacho de Isadora de la Guía y Arango en su librería o haya hecho anotaciones en algún tomo de los Mitos al que hayan tenido acceso.

Empezando con personajes nuevos

Si tu idea es empezar está campaña con personajes nuevos, Amanda Limestone se podría convertir en su patrona y mandarles a varios trabajos antes de entrar en materia. Algunas opciones para empezar:

- Puede mandarlos a sumergirse en las aguas de la ciudad sumergida de Port Royal a explorar algunas pasiones submarinas. No van a encontrar grimorio de Bahram el Gauro, pero pueden empezar a conocer los Mitos a través de los Profundos que habitan la zona.
- Anya Corbitt (El tesoro de la mansión Corbitt) ha pedido ayuda a una conocida de la familia Amanda Limestone que envía a tu mesa.
- Un extraño coral (El coral surgido del espacio) ha llegado a manos de Amanda y quiere que tu mesa investigue su origen.

Si decides que tu mesa se cree personajes experimentados, aun así le faltaría cierta experiencia con los Mitos y seguramente algún tipo de nave. Eso será algo que tendrás que solucionar a través de Amanda y su dinero y conocimientos de los Mitos.

Enter Amanda

Los rumores de que tu mesa participó en relatos salvajes como «El Susurros», Se buscan modelos, Cazadores de hueso o sus primeros pasos en la campaña de El tesoro hundido han llegado a oídos de Amanda Limestone. Lo que ha oído es que son un nuevo agente en la zona con las capacidades necesarias para la misión que necesita que se cumpla, capturar al barón Samedí.

Estén en el puerto que estén, siempre que sea medianamente grande como La Habana o Kingstown, recibirán la visita de un sirviente de Lady Limestone.

XXX

Déjales por lo menos medio día para buscar información sobre ella entre sus contactos y en los periódicos locales, incluso en la Verdad de La Habana. Si consiguen algún éxito en sus tiradas, estás son algunas cosas extras que pueden averiguar por cada avance:

- Se sabe que es rica, pero realmente es extremadamente rica. Se cree que tiene una importante flota de mercantes bajo su bando y algunos barcos de guerra mercenarios para defender sus barcos.
- XXX

Si algunos fallos, puedes meterles información falsa como que:

- Es una hija secreta y bastarda del rey de Inglaterra que cuidaron sus padres, los condes de Limestone, a petición del rey.
- Si hablan con contactos ocultistas, sacarán en claro que es una cultista de alto grado expulsado de la Orden del Gran Cthulhu. Quería quitar el poder a Hernando de Villalba y ponerse ella como nueva lideresa.
- XXX

Reunión de postín

XXX

La captura del avatar

Amanda quiere reunirlos en su mansión en las afueras de Kingston. Si preguntan a los locales, los anteriores propietarios de la gran hacienda de Amanda eran esclavistas, pero cuando lo compró Amanda libero a todos los esclavos y les pagó un viaje de vuelta, si querían volver a sus países de origen o querían buscarse la vida en otros lugares.

Su mayordomo les recibirá con cara rara, no está acostumbrado a visitas de tan baja estofa, y los llevará a la biblioteca donde tiene su despacho.

En una gran mesa tendrá mapas de Port Royal, libros varios y algún atlas del Caribe abierto por los mapas de Saint-Domingue. Se ha encargado de dejar todo dispuesto para hacer su presentación, que lleva días preparando.

Como buena dama inglesa les ofrecerá asiento y algo de beber, empezará a hablarles:

«Sepan que estoy muy agradecida porque hayan decidido acudir a esta cita. No todo el mundo sería capaz de aceptar mi llamada tras los sucesos en los que nos conocimos, pero está claro de que son la gente adecuada para la cruzada que voy a emprender.»

Según les sigue contando, su familia lleva siglos combatiendo a una entidad que quizás conozcan, Nyarlathotep, una especie de deidad oscura, mezcla de dios destructor y espíritu burlón. Según ella, quiere destruir la humanidad y podría hacerlo moviendo un solo dedo, pero no lo hace, tiene que buscar maneras complicadas y rebuscadas de traer el apocalipsis a nuestro mundo.

Amanda sacará varios grabados de diferentes épocas y países mostrando la misma criatura, un ser gigantesco de forma humanoide con un tentáculo gigante por cabeza. Tu mesa podrá hacer una tira de Mitos para reconocer al ser de los grabados y tener ideas de la magnitud de su poder.

Su familia ha podido evitar varias veces el fin del mundo que busca esa entidad, pero lleva años buscando una forma de acabar con el dios exterior definitivamente, todo lo definitivamente que un mortal puede considerar teniendo en cuenta que se enfrentan a un ser eterno y todopoderoso.

Está buscando un ritual perdido para atrapar divinidades, está perdido, pero ella tiene la pista de que el Grimorio de Bahram el Gauro que lo contiene se encuentra en el Caribe. Lo ha buscado por todas partes y el único sitio que le queda por mirar en la parte inundada de Port Royal. El último propietario del grimorio tenía una mansión allí a la que nunca iba, pero es el único sitio que le falta por buscar.

Lo que sí sabe por crónicas que hablan del grimorio y el ritual es que se necesita parte de la esencia de la entidad a encerrar. Por los registros familiares sabe que Nyarlathotep tiene a crear avatares de sí mismo con fracciones de su poder para interactuar con la humanidad. Pueden ser desde monstruos mitológicos a personajes de pesadilla u oscuros personajes históricos.

Amanda quiere atrapar al Barón Samedí, un avatar que toma la forma del loa de la muerte de las y adiciones vudú. Según ha averiguado y por propia autoimposición del avatar solo aparece en la zona de Hôpital durante el Fèt Gede.

Necesita a gente desconocida y que haya dado pruebas de luchar contra los Mitos para esta misión. Si ella o sus ayudantes se acerca al Barón, les detectará y acabará con ellos o desaparecerá.

El mejor momento para poder encontrar al Barón Samedí debería ser claramente el Día de Todos los Santos (1 de noviembre) y el Día de los Difuntos (2 de noviembre), después ya se vuelve más complicado. Quedan unas 3 semanas y necesitarán por lo menos semana y media o dos semanas para aprender el ritual, preparar el barco y llegar a la zona de Hôpital. Les quedaría una semana par preparar la trampa.

Aprendiendo el hechizo

Lo primero que deberán hacer será aprender el hechizo. El hechizo llamado Transubstanciación (Anular poderes) con la modificación de poder de hacerlo **en grupo** y poder usarlo contra seres de poder muy superior. El objetivo es anular la conexión del barón con el dios oscuro que es lo que le da sus poderes. El hechizo lo convertirá en humano durante un tiempo y podrá ser apresado.

Aprender este hechizo no tiene coste alguno en avances de personaje y como todos los PJ tiene Hechicería primigenia pueden aprenderlo sin problemas.

Durante una semana de día y noche practicarán el hechizo en los jardines traseros, lejos de miradas indiscretas. Entrenarán el hechizo contra un ser de los Mitos invocado por Amanda con Círculo de invocación (Invocación de aliados). Según vayan mejorando irá invocando seres de más poder.

En grupo: Si desean hacer un hechizo en grupo, este será más poderoso, pero coordinarse para hacerlo conjuntamente será más complicado. Todos los integrantes del grupo deberían tirar y el elegido como principal deberá pasar la tirada, si no, el hechizo fallará. El resto sumarán sus avances a la tirada conseguida con el principal, pero si fallan la tirada negarán un avance o el éxito en la tirada del principal. El coste PP de aquellos que no sean el principal será el doble del normal.

> Si lo deseas una aventura de entrenamiento para tener nivel experimentado sea capturar un ser con el entrenar.

Amanda se comportará como una institutriz inglesa, dura pero justa durante las sesiones de entrenamiento. Aún así durante los descansos será muy agradable, e incluso coquetea con cualquier persona de tu mesa, si está da el primer paso romántico.

Durante el entrenamiento pueden dormir en la mansión o si lo prefieren dormir en una posada del puerto o en su barco. Pero desde luego los lujos que tendrán en la mansión no podrán obtenerlos en la posada o en el barco. Hablamos de comidas gourmet, vinos españoles, cama de colchón de plumas y sabanas de lino egipcio, etc.

Puedes intentar investigar a Amanda y la mansión, quizás escapándose de noche de sus habitaciones, escuchando detrás de las puertas, rebuscando en entre sus papeles, pero no encontrarán nada. Piensa que la mansión es un escenario creado especialmente para tu mesa donde no se dejado nada inculpotorio. De hecho ningún seguidor de Amanda acudirá a la mansión durante el entrenamiento para no levantar sospechas.

Mientras les enseña el hechizo de Transubstanciación (Anular poderes), se percatará de que no tienen PP propios suficientes para lanzarlo a nivel que exige el poder del Barón Samedí y les entregará a cada jugador un **Coco de Yúcahu** que les dará los PP necesarios para lanzar el hechizo.



Coco de Yúcahu: Uno de cada diez mil cocos es un Coco de Yúcahu y son guardados por los behikes como un tesoro. Estos cocos especiales de color blanco, que se cree que están tocados por la deidad taina Yúcahu, **dan tantos PP adicionales como Espíritu de aquel que los bebe hasta que haya pasado un ciclo lunar entero (3 semanas)**. Si un comodín con Espíritu d6 y de normal tiene 6 PP, bebe uno de estos cocos y recibe 6 PP más. Durante esas 3 semanas los PP del personaje son tan reales como si fueran fruto, por ejemplo, de una ventaja.

Si parte de tu mesa no quiere aprender el ritual, puedes montarle una pequeña aventura en la parte hundida de Port Royal que no tendrá éxito en su búsqueda del ritual, pero le tendrá entretenidos.

Montando un fiestón

El principal problema de todo esta misión es que tu mesa no sabe en qué cementerio de Saint-Domingue va a aparecer el Barón Samedí. En principio aparece en aquel que reúna más creyentes y haya más «fiesta», pero como no hay ninguna población grande, sino que son muchos centros dispersos, cada uno con su cementerio, deberán poner algún tipo de «cebo» para atraerlo.

Lo más lógico es que de alguna manera puedan montar una tremenda fiesta en algún cementerio de forma que se llene de gente el 1 de noviembre y el barón haga su aparición. Para conseguir el cebo adecuado deberían trabajar todos estos puntos.

- Necesitarán **grandes cantidades de ron, tabaco y comida** para que la fiesta se desmadre lo suficiente. En principio solo es gastar dinero y mover material a través de la jungla.
- Tendrán que **dar a conocer el evento y conseguir atraer a gente** de varios kilómetros a la redonda. Esta, quizás, sea la tarea más complicada.

- Deben encontrar **un cementerio apartado y para esclavos y gente de clase baja**. Esto no es problema, ya que la mayoría de los cementerios de esclavos están fuera de las ciudades o incluso en la propia jungla.
- Tendrán que **hacerlo de forma clandestina** para que ni el gobierno, ni la iglesia, ni los terratenientes puedan intentar boicotearlo. Ayudaría mucho tener el visto bueno de los sacerdotes o sacerdotisas vudú locales. Aunque tendrán que mentirles en cuanto al objetivo de la fiesta, porque no se tomarían bien que se usará para atrapar a una de sus deidades.
- No debería ser muy normal, pero puede pasar que alguna **otra celebración tenga una fama repentina**, por cosas, como un duelo a muerte entre dos personas, algún milagro raro obrado en ese cementerio como un cuerpo incorrupto, etc. Esta opción sería para meter un extra de dificultad a esta parte de la misión.

Deberías dejarles una semana para prepararlo todo, es decir que llegarían a la zona de Hôpital hacia el 25 de octubre.

Si lo construyes ellos vendrán.

A pesar de lo que dice el título no va a ser tan fácil como dice la famosa frase de «Campo de sueños». Tendrán que buscarse la manera de mover la información muy deprisa y que sea lo suficientemente atractiva para reunir a multitudes.

> Dejarles montar una fiesta, puede ser una sesión muy divertida con algunas escenas interesantes que se salen de las habituales historias de piratas, además es interesante porque dará oportunidad de lucirse tanto a personajes físicos, como mentales y sociales, ya que hay tareas para todos. Si no quieres complicarte o crees que a tu mesa no le va a hacer gracia recorta sin problemas todo este apartado y ten en cuenta que el dinero no es problema, ya que paga Amanda Limestone.

Lo primero de todo es que tendrán que buscar una excusa para explicar la gran cantidad de bebida, comida y tabaco que va a haber en la fiesta.

Normalmente en las celebraciones la gente lleva lo que puede y se comparte, pero en esta ocasión tiene que haber mucho de todo para que venga gente de todas partes.

Necesitan una excusa para explicar todo eso, si no la gente recelará pensando que es una trampa de sus amos o de la Iglesia. Tampoco tiene que ser muy elaborada, pero mínimamente creíble.

- Pueden hacer correr el rumor de que todo esto lo paga algún esclavo huido/liberado que ha triunfado y quiere devolver a la comunidad que lo vio nacer con una gran celebración.
- Puede ser un plan que han montado los españoles o los ingleses para desestabilizar la zona y crear problemas al gobierno francés. De hecho, no sería de extrañar que los predicadores ingleses protestantes de la costa norte bajaran al hacia esta zona para predicar sus creencias y llevar comida, bebida y regalos para atraer a los locales.
- La opción más mágica, pero que si la visten bien, puede ser muy funcional, es que todos estos presentes son un regalo del propio Barón Samedí que considera que los habitantes de la zona son dignos de estos. Necesitarán la ayuda de un hombre santo o una sacerdotisa vudú.
- Hacerse pasar por el Barón Samedí u otros loas y hacer apariciones en el cementerio podría hacer que el interés por asistir al Fèt Gede en ese cementerio aumente. El disfraz es sencillo y con un poco de pirotecnia, luces y espejos podrían quedar una aparición muy resultona.
- Y si no se les ocurre nada, puedes pedirles una tirada de Humanidades para encontrar alguna de las ideas anteriores.

Sea como sea lo siguiente debería propagar la historia para que vengan gentes de todas las poblaciones cercanas.

Esto puede implicar desde pagar a niños y adolescentes para que pregonen el mensaje por los poblados colindantes, a hablar con buhoneros itinerantes y que lo cuenten por donde pasen o a ir a los bebederos cercanos e invitar a la gente mientras contáis vuestra historia.

Una vez organizado y difundido el evento hay varias cosas que pueden tratar de hacer para mejorar la asistencia.

- **Limpiar los caminos de acceso al cementerio** o incluso crear una pista forestal ayudaría a que gente mayor o con dificultades de movimiento pudiera acceder. Esto es trabajo y quizás alguna tirada de **Vigor, para evitar coger alguna fiebre de la selva**.

- Lo principal sería **llevar las vituallas al cementerio**, decorarlo para la ocasión y hacerlo todo sin que nadie se entere, Iglesia, terratenientes y gobernantes locales. Aunque pueda parecer que el Sigilo es lo importante, en realidad va a ser un tema de **Intimidar/Persuadir para sobornar a guardas, vendedores, ...**
- **Lanzar rumores** de que va a haber algo especial, como una pelea entre varias personas que se la han jurado. Este trabajo es una combinación de **Persuadir para convencer a la gente o de Interpretar para contar una historia cautivadora** en los abrevaderos locales.
- **Contratar grupos de música.** Si la música puede oírse a varios kilómetros de distancia traerá a la gente de alrededor, pero también podría atraer visitantes indeseables. Esta es una cuestión meramente económica, pero si tu mesa tiene algún amante de la música, podría tirar **Interpretar para crear alguna pieza musical pegadiza**.
- Aunque el cementerio tendrá mucha actividad de limpieza de decoración los días anteriores por parte de las familias de los difuntos, hacer **un esfuerzo extra de limpieza y decoración** harán correr rumores sobre lo que va a pasar el Día de todos los Santos.
- Igual no es necesario, pero montar algún tipo de medida de seguridad como cubos de arena en caso de incendios, podría ser interesante.

Por **mecanizar toda la fiesta**, deberías **darles fichas cuando hagan cosas que permitan que la gente conozca y quiera asistir** al cementerio y deberías **quitarles fichas cuando fallen** en sus intentos o hagan acciones que perjudiquen sus posibilidades de atraer gente.

En general que sean ellos los que acierten o fracasen. No les quites fichas por cosas que no controlan como que un cura de las cercanías se entera de sus planes y en el sermón del domingo habla de que son herejes y blasfemos.

Otra cosa es que traten de sobornar al cura para que predique en su favor y este considera que no es suficiente soborno o que son unos herejes, en ese caso es culpa suya y deberían perder fichas.

No deberían obtener más de 2 fichas por día que estén trabajando en el proyecto. Por tanto, si tienen una semana, es bastante factible conseguir una buena cantidad de fichas.

Si consiguen **8 fichas** (o rellenar un reloj de 8 espacios, si lo prefieres), debería ser suficiente para **llenar el cementerio de gente** y poder atraer a su objetivo.

Las ideas que tengan **no tienen problema de dinero, pero si de tiempo y de disponibilidad** y eso es algo que debes tener en cuenta al permitir o no ciertas opciones de «promoción del evento». Por mucho dinero que tengas no puedes imprimir panfletos publicitarios a tiempo.

Podrían hacer uso de la magia para conseguir llevar a gente. Por ejemplo, usar Hipnosis (Marioneta) con los jefes de las plantaciones para que ordenen a sus esclavos que vayan a las celebraciones, pero eso dejaría muchas preguntas cuando terminará el Fèt Gede y la falta de respuestas seguramente tendrá como consecuencias más latigazos de los normales. Recuerda que Saint-Domingue es uno de los puntos más brutales y crueles en temas de castigos a los esclavos de todo el Caribe.

Cerrando la trampa

Una vez puesto el cebo y haber conseguido que el barón se acerque a olerlo, hay que montar la trampa y activarla en el momento adecuado.

Si no te quieres complicar, puedes hacer que tu mesa simplemente lance el hechizo que dejará sin poderes al barón y luego llenarlo de cadenas.

Si quieres algo más complicado, puedes pedirles algún tipo de estrategia para llevarle a un punto exacto, rodearle, lanzarle la maldición e inmovilizarlo de alguna manera.

Posibles formas de hacer la trampa

Este tipo de cementerios para el pueblo llano y los esclavos son laberintos de lápidas y cruces entre troncos de árboles, pedruscos y vegetación. No hay grandes mausoleos ni criptas con lo que las posibilidades de esconderse en ellas o atraer a tu víctima dentro son muy escasas.

Así que es complicado acercarse sin ser visto y poder atraer al barón a alguna parte del camposanto alejada del resto de festejantes. Además, el barón busca estar rodeado de todos esos creyentes del vudú que bailan, cantan y beben en grandes grupos.

En general, no se irá a lugares apartados si no hay posibilidades de buen alcohol, buen tabaco o prácticas sexuales de cualquier tipo. La sexualidad del barón es muy amplia y acepta todo tipo de proposiciones.

También pueden crear un grupo de personas más interesante si tienen o contratan a suficiente gente y cuando el barón esté dentro del grupo ordenarles a todos irse y quedarse ellos solos frente al avatar.

Otra opción sería dispersar a la multitud con disparos, explosiones o fuego y mientras los asistentes huyen despavoridos, rodear al barón y lanzarle el hechizo de captura. Aquí se arriesgan a que ser detectados y a que el barón huya ante sus narices.

Si desde principio o porque sus planes se van al garete, tienen que lanzar el hechizo rodeado de fieles, deberán defenderse de sus ataques mientras terminan el ritual de captura. El barón no puede controlar a toda la muchedumbre, pero sí a los más fanáticos y enardecidos por el alcohol y la música.

Puedes hacer que un «Pescador / Agricultor» (Apartado «Secuaces y criaturas» del libro básico de ¡Arrr! Cthulhu) por cada personaje se acerque a ellos con intenciones hostiles antes o durante el ritual.

Lanzar el hechizo

El barón Samedí tiene tres poderes principales que deben ser anulados. Tiene un Espíritu d12+4, así que al intentar anular sus poderes, en el peor de los casos, sacará un 5 y pasará la tirada y de ahí para arriba serán avances. Recuerda que el comodín con lo que tiene sus propios benis y su dado salvaje.

La **lengua**, su poder principal, le sirve para convencerte de lo que quiera y que hagas lo que te ordene. Sus **ojos y sus oídos**, otro de sus poderes, le permiten ver y oír todo sin restricciones y como nada escapa a sus sentidos, puede ver patrones de lucha, puntos débiles, vías de escape. Su último poder son sus **tripas**, una intuición sobrehumana que le ayuda a escapar de trampas, emboscadas, saber si le mienten, etc.

Así que deberán planificar muy bien el orden al anular los poderes del barón. Ya que la primera ronda podrían cogerle por sorpresa, difícil con sus tripas, pero no imposible. Pero los siguientes turnos podrá usar sus poderes no anulados para contraatacar.

Así que deberían tener un plan de ataque preparado y algún tipo de defensa a ser posible.

La lógica dice que deberían echar sus **ojos y oídos**, para que pueda saber nada de tu mesa y poder usar su **lengua** y por último sus **tripas** que una vez conoce que están siendo atacado dejan de ser útiles.

Aun perdiendo sus poderes, es excepcionalmente rápido y fuerte, pero a un nivel todavía humano, con lo que no puede considerarse un poder como tal.

Cómo parte de la esencia de Nyarlathotep tiene ciertos poderes de muy bajo nivel como aparecer y desaparecer cuando empieza o acaba el Fèt Gede que puedes usar a tu gusto. Posee una muy pequeña capacidad de alterar la realidad que usa normalmente como si fueran efectos especiales para hacer sus apariciones más impactantes o impresionar a los incautos. Este último poder no tiene aplicaciones en combate.

De este último poder Amanda Limestone no tiene conocimiento y no ha preparado a tus jugadores para anularlo. Estas capacidades las usará más tarde para engañar a tu mesa y llevarlos a la Tierra de los Sueños, donde cree que los hechizos de anulación tendrán menos poder y podrá deshacerlo.

Cuando lancen sus hechizos de Anular poderes debes tener algunas cosas en cuenta.

- El barón Samedí podemos decir que usa un trasfondo arcano distinto del de tus jugadores con lo tu mesa tira con un -2 al lanzar el hechizo.
- Cada poder del barón supone gastar un fijo de 8 PP para lanzar el hechizo de anulación.
- Solo es necesario quemar los PP de un jugador para hacer el hechizo de anulación permanente. Eso supone que de normal 3 jugadores deberán quemar sus PP para anular un poder del barón.

Esos jugadores tendrán la decisión de devolver o no sus poderes al barón Samedí y deberían ser el objetivo principal de las maquinaciones del barón, pero no únicos.

Tus jugadores habrán consumido, casi seguro, los cocos de Yúcahu y puedes quemar esos PP extras que dan el coco para hacer permanente las anulaciones de poderes del barón.

Eso supone que en unas 3 semanas los PP de los cocos desaparecerán y la anulación de poder desaparecerá.

Esto también pone una cuenta atrás de 3 semanas para que tus jugadores terminen la campaña. Recuerda que el paso por la Tierra de los Sueños sí cuenta en esas 3 semanas hasta que el barón recuperé sus poderes. Esta cuenta atrás no coincidirá con el fin del Fèt Gede (y la desaparición del barón) porque el fin de esta festividad no corre durante la estancia en la Tierra de los sueños.

Esto añadirá tensión extra a la campaña porque el barón podría recuperar sus poderes antes de haber desterrado a Nyarlathotep o de desaparecer. Con sus poderes recuperados la balanza de poder de tu mesa y otros elementos de la campaña puede cambiar drásticamente.

De vuelta al barco

El regreso al barco será fácil, sin ningún tipo de incidente que un buen soborno o un poco de labia pueda resolver.

Quizás una patrulla de guardas quiera revisar la carga que llevan en el carro en que llevan al Barrón o quiera revisar los papeles del «esclavo huido» que están devolviendo a sus amos.

Durante la vuelta al barco, el barón no va a intentar nada. Está muy débil y todavía no tiene información suficiente para poder elaborar algún tipo de plan de escape o una estrategia de contraataque.

Simplemente tratará de hablar con tu mesa y sacar la máxima información posible, también intentará de observar como se relacionan tus jugadores y tratará de buscar puntos débiles que aprovechar.

Déjales claro que el barón no les quita ojo de encima y aunque le tapen la cabeza con un saco o cosas similares, tendrán la desagradable sensación de que les sigue observando.

> A pesar de lo que puedan creer, el Barón Samedí nunca va a mentir a tus jugadores, será completamente sincero en todo lo que les diga.

Entrando en la tierra de los sueños



XX

El paso del Ensueño

El paso del Ensueño es un gigantesco remolino en alta mar entre Haití y Aruba. Es lo suficientemente grande para tragarse un navío de gran tamaño y si entras en un radio de un kilómetro es imposible escapar.

> Si tus jugadores no toman mediciones exactas de la localización del Paso del Sueño, no podrán volver encontrarlo por más que naveguen por estas aguas.

Es una falla entre el sueño y la vigilia que permite pasar de nuestro mundo a las Tierras del Sueño. Por suerte para las gentes del Caribe y para mala suerte de tu mesa, no funciona al revés. Nada del sueño puede salir por esta fisura y casi nada de lo que han entrado ha conseguido volver a nuestro mundo.

Mientras el barco es tragado por el remolino, la tripulación que esté en cubierta pilotando el barco debería tirar FUE para aguantar encima del barco. Si salen despedidos fuera del agua, seguramente acaben perdidos en el tiempo y el espacio. O como mínimo en alguna playa de las costas de la Tierra del sueño.

Cuando pasas al otro lado del remolino acabas en una especie de cementerio de barcos. Está lleno de restos de barcos que no han conseguido sobrevivir de una pieza al viaje.

> Tus jugadores pueden intentar gastar un día buscar tesoros entre los pedios como si fuera un botín d8 pasando un día completo en el edificio, pero no pueden tirar en la tabla de Objetos Perdidos en el tiempo y el espacio. También conseguirán material suficiente para arreglar su barco completamente.

XXX

Vuelta a aguas conocidas

La principal misión en este capítulo es conseguir volver a nuestro mundo, cosa que no es fácil, pero desde luego no imposible. No han entrado como parte del sueño con sus formas oníricas, sino que han entrado con su forma física, así que la única forma de salir es a través de grietas físicas entre ambos mundos.

XXX

Otras maneras de volver

Otras maneras de volver que tu mesa pueden intentar.

- Si jugaron la aventura de «El yeho», el gugo viene de las Tierras de los Sueños. Quizás puedan encontrar la fisura de la realidad que uso el gugo para entrar en el mundo de la Vigilia.
- Tal vez puedan usar «Ánfora de viaje por las Tierras del sueño» para volver a su mundo. Tanto si la tienen en su poder como si la encuentran en las Tierras de los Sueños, talvez pueda modificarla para usarla a su gusto.

Negociando con el demonio



XX



X

Robando el grimorio

Sea como sea y hayan decidido lo que hayan decidido, tu mesa debe conseguir el grimorio que Amanda Limestone consiguió en la ciudad hundida de Port Royal.

XXX

La Espiga Púrpura contraataca



XX



El enemigo de tu enemigo es tu aliado

Está claro que la Espiga Púrpura y Amanda Limestone es demasiado para tu mesa, así que deberán negociar con alguien para conseguir poder e intentar derrotar a Amanda Limestone. Pueden intentar recurrir a varias fuerzas:

- La Orden del Gran Cthulhu
- La hermandad del Sargazo
- Yuggothianos
- Otros poderes menores: yithianos, serpigente, brujos vudús o behikes

XXX

El gran ritual



XX

El Barón Samedí solo existe durante el Fèt Gede y si no son rápidos este desaparecerá y no podrá ayudarlos.

XXX

Cómo afecta a «El tesoro hundido»

Las agendas de la Gran Orden de Cthulhu y de la Espiga Púrpura no debería chocar directamente. Así que en principio eliminar a la Espiga Púrpura no debería suponer ningún problema para la Gran Orden, de hecho puede que hayan ayudado a tus jugadores a acabar con ellos, bien con recursos o con agentes.

Sin embargo, sí pueden haber conseguido aliados que ofrezcan alguna ventaja a tu mesa en su lucha contra la Gran Orden. Veamos algunas posibilidades.

- El Barón Samedí, tanto como aliado, como si les debe un favor, es un recurso muy poderoso, pero solo durante el Fèt Gede. Si pueden invocarlo durante alguna batalla contra la Orden podría dar un token él solo o podría decantar del lado de los jugadores cualquier tipo de combate.
- El grimorio de Bahram el Gauro y su ritual es algo muy poderoso que podría usarse contra la Orden del Gran Cthulhu, incluso encerrar al primigenio si lograsen liberarlo de su sueño.
- Conocer el paso del Ensueño es un conocimiento bastante interesante, podían llevar a los navíos de guerra de la RCPC a una trampa y lanzarlos al Sueño. Saber como entrar y volver de las Tierras del Sueño, puede permitirles moverse muy rápidamente por el Caribe, ya que el tiempo onírico pasa de forma diferente que el tiempo del mundo real como cuando usas el ánfora de viaje por las Tierras del Sueño.

Nuevas historias salvajes

En este capítulo encontrarás **5 historias salvajes de 1 a 3 sesiones** que podrá usar independientemente o meter dentro de la trama principal de «Contra la Espiga Púrpura» o de otras campañas de ¡Arrr! Cthulhu.

Nunca me habían dado todo

Comienzo: Una taberna de mala reputación.

> Al más puro estilo de «Los 7 magníficos» un grupo de indígenas taínos busca a un grupo de mercenarios para que les libren de una banda de delincuentes que cada estación aparece en su poblado. Secuestran a gente de su tribu y esta no vuelven a aparecer. En realidad es un grupo de serpigentes que tiene un asentamiento cercano y que cada cierto van al poblado a buscar sujetos para sus experimentos.

Los jefes del poblado han tratado de defenderse y ha sido imposible. También han intentado conseguir apoyo de las autoridades locales, pero no les han hecho caso. Lo han considerado rencillas entre salvajes y han pasado de intervenir. Así que han estado intentando contratar a mercenarios que los defiendan, pero no tienen oro suficiente para contratar a alguien decente y medianamente hábil.

¿Qué está pasando?

La serpigente está experimentando con humanos para desarrollar una plaga que acabe con todos los humanos no indígenas de la isla.

Consideran que los humanos de fuera de la isla son peligrosos con su forma de pensar y su tecnología avanzada (avanzada para humanos, no serpigente).

Quieren dejar vivos a las tribus locales que les parecen más dóciles y sumisas, perfectas para esclavizarlas.

Por eso secuestran a gente del poblado, para probar si la plaga los mata o no.

Si se ven en problemas tratarán de lanzar la plaga aunque maten a todos los humanos. Mejor no dejar testigos y librarse de sus enemigos de un plumazo.

En una taberna de mala muerte

El cacique y un par de guerreros buscan buena gente, héroes y heroínas que les ayuden. Sin embargo, no han encontrado a nadie apropiado en los sitios en que han buscado.

Desesperados, han decidido rascar en el fondo del barril y han acabado en el puerto o en el barrio bajo de la ciudad.

Estás u otras que se te ocurran son algunas de las acciones que pueden ser observadas por el cacique que le muestren que tu mesa son las personas adecuadas para ayudarles en su problema.

- La guardia se lleva a golpes a un mendigo ciego que pedía en la calle y le roban las pocas monedas que había conseguido.
- Un capitán de barco borracho golpea al grumete por derramar la bebida que le había ordenado traerle.
- Un esclavo muy mayor es obligado por su amo a cargar con un gran peso que le vence cada pocos pasos.

Si crees que han actuado bien, el cacique Gabu intentará hablar con ellos. Les contará su historia haciendo tan terrible como pueda aunque tampoco debe exagerar mucho.

No les va a mentir en temas de pago, no tiene dinero ni oro con que pagar, pero les promete que les darán todo lo que tienen y que su ayuda será recordada durante siglos en las historias de su gente.

Si rechazan el trabajo, apunta en que isla estaban. Pueden encontrarse con esta comunidad en alguno de sus viajes por la selva de la isla. Esta vez les será más difícil decir que no cuando presencien la situación en la que están.

El viaje al poblado

Tu grupo deberá adentrarse en la selva durante una semana con lo que podrían tener algún encuentro en la selva.

Es un buen momento para que empiecen a conocer la cultura taína, si no han tenido mucho contacto con ellos en otras aventuras. Por ejemplo, descubriendo que es una barbakoa o viendo las hamacas que usan para dormir.

Investigando a los ladrones

XXX

Repeliendo el ataque

XXX

Buscando el laboratorio

XXX

Frenando la plaga

XXX

Recompensa extra de cordura (+1): *Ayudar a gente desvalida reconforta el alma, sobre todo si de paso disfrutas de su sencilla vida. Si encima detienes una plaga que podría haber acabado con todo ser humano en la isla te puede ayudar, el bienestar mental que puedes conseguir es impagable.*

Regreso a la isla de Tekeli-li

Comienzo: En alta mar

Tu mesa vuelve a encontrarse con el islote viviente, pero está vez no son ellos los que han caído en sus pseudópodos. Esta vez es un barco mercante de la RCPC. Deberán decidir si lo salva para luego robarles la carga o no, si dejan que el shoggoth acabe con el barco, etc. Recuerda que si alguien de la tripulación del mercante sale vivo, la Orden del Gran Cthulhu conocería la existencia de este monstruo marino y podrían usar el shoggoth en sus planes de controlar el Caribe.

XXX

Sirenas

Comienzo: Tierra de los Sueños

Las sirenas no existen en nuestro mundo, pero en la Tierra de los Sueños no. Así que tu mesa deberá enfrentarse a estos seres mitológicos y sus maléficas intenciones.

XXX

El sueño de las ballenas

Comienzo: Tierra de los Sueños

Un barco ballenero se cruza en el camino de tu mesa. Parece otro barco perdido como tus jugadores. No saben cómo han llegado a la Tierra de los Sueños, pero han seguido con su tarea de buscar, matar y descuartizar ballenas. En realidad son el avatar onírico único de una manada de ballenas que llegan al sueño cuando duermen. Están en una terrible pesadilla en la que son su peor enemigo, cazadores de ballenas.

XXX

Un presente para Xeros

Comienzo: Tierra de los Sueños

Un grupo de esclavos lengnitas quieren que tu mesa entregue un paquete a Xeros uno de los suyos que creen que escapo al mundo de la vigilia. Xeros no es otro que Dupont, el juerguista propietario de la taberna la Flor de Lis ubicado en Tortuga.

XXX

Puedes convertir esta aventura en una más grande, haciendo que Dupont contrate a tu grupo para volver a la Tierra de los Sueños a liberar a su gente de las bestias lunares.

Profundo amor

Comienza: En alta mar entre Santo Domingo y las Islas Turcas y Caicos.

Tu mesa se verá enredada en las luchas entre dos clanes de profundos de diferentes corrientes. Y sin poder evitarlo se convertirán en las celestinas que permitan que el amor entre dos jóvenes profundos se haga realidad. Tal vez el amor de esos dos profundos sea más fuerte que el odio de dos clanes y puedan acabar con la guerra.

En la encantadora Verona, donde aconteció esta historia ...

Desde hace siglos, aunque eso no signifique nada para un profundo, dos clanes, uno de la tribu Throd s'uhn (Corriente del Golfo) y otro de la tribu Uh'e kn'a (Corriente de las Antillas), llevan peleándose por unas fumarolas submarinas que expulsan pepitas oro.

Cada cierto tiempo, uno de los clanes recurre a la guerra o a la política para conseguir el control de las fumarolas y obtener las riquezas y el prestigio que suponen esas riquezas.

A día de hoy el clan de M'nthesk de la corriente del golfo controla las fumarolas. Por si parte los Kap'atuul de la corriente de las Antillas se están armando para tomar por la fuerza el territorio de las fumarolas.

Mientras, en el fondo del mar, los profundos más jóvenes de ambos clanes se baten en pequeñas escaramuzas para probar su valor, fuerza y destreza en el combate.

Burbujas en el agua

Tu mesa o los marineros de su barco descubren delante del barco una zona de unos 50 metros de radio llena de burbujas que brotan de la superficie.

Si tienen experiencia de otros encuentros con profundos (tirada de Tácticas), suena a emboscada, pero las burbujas están delante no debajo del barco.

Si se acercan, hasta no estar muy cerca no los detectarán y en caso de hacerlo algunos de los profundos se darán la vuelta y les harán señas de que se vayan. Es curioso que la pelea sea más interesante que matar humanos.

Dulce amor de hibridación

Mientras los dos grupos de profundos están atentos al duelo, dos figuras se escabullen entre los corales cercanos hasta unas zonas de fumarolas subterráneas.

Todavía llevan restos de ropa y aún tienen ciertos rasgos humanos. Eso supone que son híbridos que han recibido la llamada del mar, pero todavía no han hecho la transformación total.

Parece que estaban siendo bastante cariñosos los unos con otros y si tu mesa se acerca a ver qué pasa uno de los profundos meterá la mano en una de las fumarolas hasta sacar algo. El brazo que ha metido está totaalmente quemado, pero el profundo aparece no notarlo. Les ofrecerá unas pepitas de oro todavía incandescentes haciendo señas de que se vayan y no alerten al resto de profundos.

La situación debe ser bastante rara. Todo debe parecerles extraño, los profundos que los ignoran y solo se preocupan por el duelo la pareja de amantes, cosa que nunca habían visto, ya que se supone que los profundos no tienen relaciones románticas con otros profundos. Incluso cuando todavía son humanos son Solitarios y huraños evitando las relaciones interpersonales. Pero lo que no deben olvidar es que hay oro y parece que mucho en las fumarolas.

XXX


Lugares

Saint-Domingue

Saint-Domingue ya es descrito en el libro básico, pero aquí se amplían ciertas partes que son de utilidad en la campaña «Contra la Espiga Púrpura».

Fèt Gede

El Fèt Gede se celebra principalmente el 1 y 2 de noviembre de cada año, coincidiendo con el Día de Todos los Santos y el Día de los Difuntos. Aunque los días principales son estos dos, las celebraciones se extiende durante todo el mes de noviembre.

Durante el Fèt Gede los practicantes del vudú celebran sus creencias «paganas» prohibidas por las autoridades y la iglesia Católica, escondiéndolas bajo las celebraciones de todos los Santos.

Las celebraciones del Fèt Gede se hacen en el cementerio principalmente, pero a medida que el alcohol y el desenfreno se apodera de la gente, las celebraciones se extiende a todas partes.

Los practicantes del vudú se visten con sus mejores galas y sombreros de copas y fuman puros, beben ron y bailan desenfrenadamente entre las tumbas de los cementerios.

Cuando el desenfreno se extiende a todos los participantes aparece una figura siniestra, el barón Samedí.



De normal, alguien se disfraza de esqueleto con una chistera y aparece entre los celebrantes, fumando, bebiendo y bailando con ellos y tentando a hacer lo mismo a aquellos que están parados y tranquilos.

Pero a veces en el cementerio no aparece un creyente disfrazado, sino el propio Barón Samedí. Entonces la fiesta se convierte en una auténtica orgía de alcohol, drogas y sexo grupal.

Este Barón Samedí no es actor que interpreta un papel, alguien poseído o el propio *loa*, es un avatar menor de Nyarlathotep que aparece en algún cementerio durante Fèt Gede atraído por la locura de las celebraciones.

Para atraer al avatar hay ponerle un buen cebo y para ello hay que tratar de concentrar la mayor cantidad gente creyente del vudú y ofrecerles comida y bebidas alcohólicas en abundancia, música estruendosa y que el humo de los puros haga una espesa niebla.

Entonces aparece el Barón Samedí que beberá, comerá, fumará y follará sin ningún tipo de prejuicio moral o ético.

Los no-comodines creyentes del vudú caerán inmediatamente bajo el influjo del Barón Samedí. **Los no-comodines no creyentes y los comodines tendrán que pasar una tirada de Espíritu** o se levantarán al día siguiente encima de una tumba, desnudos abrazados a otra persona y con la peor resaca de su vida.

La orgía bajo la influencia del avatar puedes durar varios días hasta que los cuerpos de creyentes ya no pueden seguir más o las fuerzas religiosas y policiales toman cartas en el asunto y disuelven a la multitud. En ese momento el avatar abandona el lugar y busca un nuevo cementerio donde seguir las celebraciones.

> Mientras haya algún creyente del vudú celebrando el Fèt Gede, el Barón Samedí estará en la tierra. En cuanto terminen las celebraciones, el Barón desaparecerá hasta el año que viene. Así que durante todo el mes de noviembre, el avatar de Nyarlathotep camina entre las gentes de Haití. Intentar estirar artificialmente las celebraciones no funcionará a no ser que se monte unas grandes festividades.

Cementerios de Hôpital

En Hôpital, la zona central de Saint-Domingue, no hay grandes centros urbanos y por tantos los cementerios son pequeños y están dispersos por todo Hôpital.

Quitando las tumbas y mausoleos del terrateniente local, el resto de enterramientos son pequeñas lápidas o cruces con nombres y fechas que marcan donde está el finado.

En estos cementerios se cuentan montones de historias de cadáveres desaparecidos o que se levantan y andan y las autoridades religiosas y policiales las achacan a rituales vudú.

> En realidad casi todas las historias extrañas en cementerios son culpa ghules que desentierran los cadáveres para devorarlos.

Incluso en la muerte hay clases sociales y los esclavos a pesar de ser «crustianos» no eran enterrados en los mismos cementerios. Más que cementerios eran fosas comunes ya que las lápidas cuestan dinero y ese honor solo se dejaba a los esclavos más fieles, trabajadores y normalmebte que trabajaban en casa. Los trabajadores del campo iban directamente a las fosas comunes.

En estos cementerios para esclavos es donde se suele celebrar el Fèt Gede. Como son sitios alejados de los núcleos urbanos y mal comunicados la mayoría de ellos claros en la selva eran perfectos para que los practicantes del vudú hicieran sus ritos, especialmente en Todos los Santos.

Es en estos últimos cementerios donde se aparece el Barón Samedí y donde monta sus orgías y es donde aparece los dueños de los esclavos acompañados de guardia y soldados al de unos días cuando desaparecen los esclavos de las plantaciones y nadie sabe dónde están.

Las Tierras del Sueño

Seguramente, durante una cuantas sesiones tu mesa va a navegar por los Mares de las Tierras del Sueño. Así que aquí te proponemos algunas localizaciones que puedes usar en tus aventuras mientras buscan la manera de volver a su mundo.

Tu mesa navegará principalmente por el Océano Medio, la masa de agua que hay entre el Mar Cerenario y el Mar Austral y podrán desembarcar en puertos tan importantes como Celephaïs o ver las maravillas de la ciudad flotante de Serannian.

Celephaïs

Población: 12000 habitantes

Controlada por: Rey Kuranes

Celephaïs es la ciudad portuaria más importante del país de Ooth-Nargai. Una barrera mágica que cubre la ciudad evita el paso del tiempo, con lo que sus habitantes no envejecen. De hecho, los niños y jóvenes se crían fuera de la ciudad y de su barrera mágica, ya que de lo contrario se crecerían.

La ciudad está rodeada por una muralla decorada con estatuas de bronce. La mayoría de los edificios están construidos con mármol azul celeste y rematados por minaretes. Sobresalen en la ciudad dos edificios, en el centro el templo de Nath-Horthath y luego el Palacio de las Setenta Delicias, tallado en cristal rosado y en el cual reside el rey Kuranes. Kuranes, el fundador de la ciudad y su actual regente, es un soñador que abandona el mundo de la vigilia para vivir totalmente en las Tierras del Sueño.

Por debajo del rey se encuentran los ochenta sacerdotes de Nath-Horthath. Algunos de ellos han vivido más diez mil años de edad. Por último está el resto de la población que principalmente se dedica al comercio por mar.

Aunque no se habla demasiado sobre este aspecto, es evidente que la religión, estructurada en torno a la veneración del gran dios Nath-Horthath, tiene un gran peso en la vida de Celephaïs, ya que el templo ocupa una posición privilegiada. Asimismo, hay un notable "culto al líder", y es que el rey Kuranes goza de una gran popularidad entre la población, por haber sido también quien fundó la ciudad.

Paso del tiempo

Es importante destacar que lo que pasa en Celephaïs es que no nada envejece, ni personas, ni animales ni edificios, pero el tiempo pasa igual. Es decir, que si entras 1 de abril y te tiras una semana en la ciudad, cuando salgas de la ciudad será 7 de abril, pero tú no habrás envejecido ni un solo día, por ejemplo, no te habrá crecido nada el pelo y/o la barba. Si tu mesa cree que puede pasarse meses estudiando un tomo de los Mitos mientras fuera de la ciudad no pasa el tiempo, cuando salgan de la barrera mágica descubrirán su grave error.

Pero si podrían dejar aquí a compañeros heridos de muerte o con enfermedades mortales, incluso maldiciones, para que mientras esté en la ciudad no puedan morir o su maldición no avance. En este caso si podrían estar el tiempo necesario estudiando su enfermedad o su maldición y tratando de librarse de ellas.

Serannian

Población: 3000 habitantes

Controlada por: Rey Kuranes

Serannian es una ciudad voladora que flota frente a la costa de Ooth-Nargai, cerca de Celephaïs. Es una ciudad en la que destacan sus construcciones de mármol rosa y azul que recuerdan en cierta medida a una ciudad de las Mil y una noches.

El origen de la ciudad es desconocido, quizás estaba ya allí desde hace mucho tiempo o la creo el propio Kuranes en sus ensoñaciones.

Sea como sea esta ciudad flota mágicamente sobre las costas de Ooth-Nargai y es casi invisible desde el mar o desde la costaTal vez por algún tipo de hechizo de camuflaje o por algún efecto óptico.

Hay dos formas de acceso a la ciudad y ambas son bastante complicadas.

A priori, **la única forma de llegar es usando magia**, quizás teletransporte, hechizos de vuelo, deseos mágicos. Se dice, como si fuera el Nuncajamás de Peter Pan, que desde Celephaïs debes partir hacia el horizonte y cuando llegues allí solo has de ascender. Lo cual es del todo imposible.

Sin embargo, no es tan fácil como ascender, ya que hay que conocer aproximadamente su posición (tirada de Navegación - 4) y hacerlo muy cerca de ella.

De otra manera, es totalmente invisible a los sentidos humanos. Una vez has hecho el viaje se vuelve más fácil saber qué buscar (necesitando solo una tirada de navegación).

De la ciudad de Serannian **cuelga una cuerda de oro, que llega hasta la superficie del mar**. Si la encuentras colgando en mitad del mar puedes ascender por ella y si consigues llegar hasta el final, entras en la ciudad flotante de Celephaïs.

Llegar a la ciudad flotante supone una ascensión de 1,5 km. Subir por ella es una tarea titánica (hay que conseguir 10 avances en tiradas de Atletismo, cada tirada fallada supone 1 de fatiga). La caída supone la muerte asegurada en cuanto pasas la primera tirada de Atletismo.

La ciudad flota sobre el mar, con lo que tener referencias visuales de su posición son complicadas. Además, sí que me mueve algo, es desplazada suavemente por los vientos, porque que aunque se tuvieran las coordenadas exactas sigue siendo difícil encontrarla ya que no se puede ser preciso con su localización.

Las gentes naturales de Serannian son de piel pálida, agradable con los extranjeros, pero muy introvertida y no suelen relacioanrse con ellos.

Al igual que Celephaïs, Serannian está gobernada por el rey Kuranes, quien reside allí durante la mitad del año.

Dylath-Leen

Dylath-Leen es lo más parecido que va a ver tu mesa a una isla pirata y, seguramente y a pesar de estar en otro mundo, se sentirán un poco como en casa. Es una de las ciudades con peor reputación de las Tierras del Sueño y razón no les falta a los que lo dicen.

Su puerto es conocido como la Bahía de los Muelles y está compuesto de más de cien muelles de todo tipo de tamaño y forma para dar cabida a todo tipo de navíos de los mares del Sueño independientemente de su forma y tamaño. Por lo menos, un 25% de los muelles están siempre en uso.

Pero a diferencia de sitios como Tortuga o Barbados, a los que tu mesa estará acostumbrado, el comercio es tan grande que las grandes fortunas comerciales se mezclan en sus calles con marineros borrachos de todas las Tierras del Sueño.

La gente viste desde levitas, capas y pantalones, hasta turbantes, túnicas o caftanes y en las calles se pueden escuchar idiomas de todos los países del Sueño y la Vigilia.

Desde el mar se pueden ver las murallas y las torres delgadas y angulosas construidas de basalto negro que caracterizan la silueta de la ciudad.

La ciudad es muy antigua y a diferencia de las ciudades portuarias del Caribe, las casas son altas y de piedra, no bajas y de madera, incluso las más pobres. Lo que si hay son grandes avenidas en las zonas ricas y nuevas y callejones sucios y oscuros en las partes más viejas y pobres.

La ciudad no tiene una figura gobernante clara, sino que es regida por las casas más ricas de la ciudad, tanto nobiliarias como comerciales.

Galeras negras, lengnitas y bestias lunares

Dylath-Leen es también infame por las galeras negras que frecuentan sus puertos. Estas galeras están dirigidas por remeros que nunca son vistos y tripulados por hombres con turbantes que comercian con curiosos rubíes y que los intercambian por esclavos y oro. Estos hombres con turbantes (y los remeros) son esclavos lengnitas que trabajan como intermediarios para sus amos las bestias lunares.

Hace siglos las bestias lunares, que viven en la cara oculta de la luna del Sueño, esclavizaron a los lengnitas de las tundras del norte haciéndose pasar por dioses. Cogieron a estos esclavos y los llevaron a sus ciudades lunares y les hicieron trabajar en sus minas de rubíes. Cada cierto tiempo las bestias lunares vuelven a la tierra usando unas galeras negras que pueden volar y moverse por el espacio y venden en Dylath-Leen sus rubíes a cambio de nuevos esclavos para las minas y oro.

Las bestias lunares por su forma alienígena prefieren no relacionarse con las gentes de Dylath-Leen y usan a lengnitas espacialmente hábiles como intermediarios que vendan sus rubíes y compren esclavos. Estos lengnitas usan turbantes para tapar sus cuernos caprinos y ropajes anchos estilo árabe para ocultar sus piernas de cabra.

La llegada de las galeras negras al puerto siempre crea expectación, pero nadie hace muchas preguntas, ya que dejan muy buenos beneficios entre los mercaderes locales y nadie quiere matar a la gallina de los huevos de oro.

Las malas lenguas hablan de que los hombres con turbantes solo son intermediarios y de que los verdaderos dueños y capitanes de las galeras nunca salen del barco. También se habla de figuras cuadrúpedas parecidas a sapos o ranas que se ven a veces fugazmente en las cubiertas de las galeras negras.

Se sabe que cumplen los designios de Nyarlathotep a cambio de favores, así que si consigues encontrar una bestia lunar y comunicarte con ella quizas puedas sacar algo de información sobre las actividades del dios oscuro en la zona.

Galeras negras

Las galeras negras de las bestias lunares son simples galeras a remos y velas negras que han sido modificadas con tecnología de las bestias lunares para hacer los viajes entre la Tierra Onírica y la Luna Onírica. Además de la capacidad de autopropulsarse fuera de la atmosfera, están preparadas para soportar el vacío del espacio estando las cubiertas inferiores cerradas y conversando el oxígeno y la presión atmosférica.

Su capacidad de vuelo y de viaje espacial solo se usa para ir de la tierra a la luna. Cuando salen o llegan a la tierra suelen hacerlo muy lejos de la costa y de las rutas comerciales para no descubrir su secreto.

Esto generar muchos rumores entre los marineros, ya que Dylath-Leen es el único puerto donde atracan, cuando lo normal es que hubiera por lo menos oro puerto conocido donde cargarán los rubíes que venden y donde dejasen los esclavos que compran y el oro que consiguen.

Así pues, desde el punto de despegue/aterrizaje hasta el puerto de Dylath-Leen, las galeras usan sus velas y los remos son accionados por esclavos para navegar por el mar.

El punto de despegue/aterrizaje (y correspondiente la ruta hasta Dylath-Leen) no siempre es el mismo, va cambiando según la posición de la Luna y la Tierra y es bastante difícil de predecir, con lo que tratar de emboscarlos en lejos de la costa es muy complicado. Sería pura suerte que tu mesa se encontrará con una galera negra en alta mar, lejos del puerto de Dylath-Leen.

La tecnología voladora de las galeras negras de las bestias lunares debe ser considerada como **modificación extraña**.

Modificación extraña	Semanas	Coste	Parte del barco
Tecnología de vuelo de las bestias lunares	1	400	Popa o Proa

Este sistema se basa en la gravedad entre la tierra y la luna del Sueño.

En las Tierras del Sueño la Luna onírica está más cerca de la tierra onírica y es mucho mayor. El artilugio que permite volar a las galeras se aprovecha de las fuerzas gravitacionales para hacer salir despedido hacia el cielo a los barcos.

Las fuerzas gravitacionales son tan fuertes que al activarlo el barco empieza a levitar hacia la luna. Sin poder casi maniobrar.

En la Vigilia la luna es más pequeña y está más lejos con lo que al activarse el mecanismo de vuelo, solo se eleva unos pocos metros, con lo que muchas veces la quilla no sale del agua.

Aun así, al haber menores fuerzas actuando contra el barco, este puede maniobrar y un capitán hábil puede usar la capacidad de que su barco es más ligero para obtener una de estas ventajas.

- Con viento a favor será mucho más rápido. En trayectos cortos como combates y persecuciones esta ventaja no tiene mucha efectividad, pero durante viajes largos (1 semana mínimo) y con buen tiempo y viento a favor puede reducir el tiempo de viaje a la mitad.
- Puedes pasar por bancos de arena y aguas de sin problema.
- Puedes tratar de sobrecargar tu barco sin perder velocidad. La capacidad de carga no aumenta, no puedes meter más barriles en la bodega de las que puedes llevar normalmente, pero digamos que puedes llevar productos más pesados como sal, metales procesados o mineral en bruto sin ningún tipo de penalización.
- O todo lo contrario, parecer que no está cargado en absoluto, con lo que los piratas no te seguirán y los jefes de puerto ni querrán revisar tu carga al parecer que vas vacío.

El único problema de esta modificación es que solo funciona de noche con la luna en el cielo. Las opciones de fases lunares y si se ve de día la luna o no, pueden complicar todo esto mucho con lo que solo funciona de noche, desde la puesta hasta la salida del sol, y no importa la fase lunar.

Al no salir del agua la quilla y ser de noche, solo una persona muy experta en Navegar podría detectar que pasa algo raro y necesitaría una tirada de Mitos para saber qué se está usando tecnología gravitacional de las bestias lunares.

La Montaña del Imán

En mitad del mar hay una isla llamada la isla de la Montaña del Imán. La isla es una gigantesca montaña salida del mar, sin sitios para fondear o sitios en los que desembarcar. Toda la costa son grandes acantilados con peligrosos arrecifes que imposibilitan bajar a tierra.

En lo alto de la montaña hay una especie de cúpula de cobre soportada por 10 columnas y debajo de ella una estatua ecuestre hecha de un metal desconocido muy parecido al cobre.

La sola presencia de la montaña congela los corazones de los marinos, ya que saben que su fin está cerca. Enseguida su barco se ve atraído hacia la isla y cuando está cerca, los clavos, los anclajes y demás elementos metálicos salen volando hacia la montaña.

Si todavía sigue a flote después de esto acaba estrellándose contra los arrecifes y acantilados y los marinos mueren ahogados al no poder subir a tierra firme.

La montaña de piedra ferrosa, gracias a la estatua ecuestre, es un gigantesco y superpoderoso imán que atrae a todos los barcos que se le acercan. Las laderas de la montaña están cubiertas de objetos metálicos que el imán ha arrancado de los barcos y sus tripulantes. Algunos llevan siglos allí rotos y oxidados. Además, es casi imposible despegarlos del suelo al que están pegados.

Todo barco con componentes metálicos que entre en el radio de 5 km. de las montañas del imán entra en su zona de atracción y no puede escapar de su zona magnetizada a no ser que se pase una tirada de Pilotar -4.

Si se falla, se acerca un kilómetro a la isla y para escapar hay que superar una tirada de pilotar -5 (4 + 1 por cada kilómetro). Si falla de nuevo, se acerca otro km hasta llegar a distancia de recibir daño y si se pasa la tirada, recupera un kilómetro.

La montaña produce 3d6 de daño a todos los barcos que se acerquen a rango de 0.5 km. El daño es producido por todos las piezas de metal arrancadas y los arrecifes contra los que es atraído. El daño se repite cada 5 minutos hasta que lo destruye contra los arrecifes.

Dentro de este rango de 0.5 km, cada PJ puede tratar de evitar que dos de sus objetos metálicos se vayan volando haciendo una tirada de FUE enfrentada contra d10. Si se pasa, durante 5 minutos se puede usar en objeto sin problema. Si falla el objeto sale volando de sus manos. Si los objetos son soltados, salen volando y se pierden.

Toda la montaña se considera terreno difícil debido a la pendiente de la montaña y a la gran cantidad de objetos metálicos oxidados que hay en su suelo. Muchos son, además, punzantes y cortantes y moverse entre ellos sin hacerse daño es bastante complicado.

La estatua ecuestre en la cima

La estatua ecuestre de las montañas de Imán está muy erosionada por el viento, lo cual denota su antigüedad. Desgraciadamente, no se pueden identificar los rasgos de la cara del jinete o las posibles inscripciones que hubiera en ella, lo cual deja muchas dudas sobre el origen e imposibilita su estudio y datación.

La estatua es lo que le da su tremendo poder magnético a la montaña de Imán. Sin esa estatua, las montañas solo sería unos grandes bloques de piedra tierra ricos en elementos férricos.

Hay varias teorías sobre el origen de la estatua, siendo todas posibles en mayor o meno medida.



Pudiera ser que contenga encerrado en su interior la esencia de algún primigenio o dios exterior menor relacionado con el magnetismo. Quien le dio la forma ecuestre es un misterio, quizás sea un chiste del dios arquetípico Nodens que no podemos entender.

- Otra teoría es que sean algún tipo de ingenio de serpigente, yuggothianos e, incluso, yithianos para extraer materiales magnéticos. Seguramente en origen tendría una forma más eficaz como una esfera para maximizar su poder y con el tiempo alguien tallo la esfera para creaar una estatua ecuestre (aunque sea extremadamente dura para usar martillo y cincel). Sobre porque abandonaron el ingenio magnético es un misterio. Puede que la radiación electromagnética fuera peligrosa u otra raza destruyó el asentamiento y abandonó allí la esfera.
- La tercera y, quizás, más acertada es que sea algún tipo de trampa o arma creada por alguna raza para destruir a sus enemigos. Un objeto tan poderoso podría destruir flotas enteras de naves (incluso especiales) haciéndolas estrellarse contra la montaña. De alguna manera la estatua acabo en esta montaña o quizás se puso en su ubicación actual para proteger algo debajo de la montaña.

Destruyendo la estatua ecuestre

La estatua es inmune a todo ataque que no sea mágico y, además, no puede usarse contra ella armas metálicas porque se quedan pegados a la montaña en cuanto te acercas. Porras de madera o hachas de piedra podrían usarse, pero seguramente se romperán antes de hacer daño al metal de la estatua.

Una opción podría ser encender un fuego en su base y cuando el metal esté al rojo vivo, lanzar agua fría para que el brusco cambio de temperatura la haga estallar. Habría que separarla rápidamente porque si no volvería a reconstruirse por acción del propio magnetismo.

La estatua pesa casi 3 toneladas, así que otra opción sería tratar de moverla y lanzarla al mar lejos de las ferrosas montañas.

Recompensa de cordura (+1): Destruir la estatua salvará muchas vidas en el futuro y ese acto debería recompensarse con un +1 a Cordura, sobre todo si se conoce los devastadores efectos magnéticos de la estatua y los miles de muertes que ha provocado.

Saqueo de la isla

Las rocas y piedras de la montaña no funcionan como imán sin la presencia de la estatua ecuestre. Son altamente ferrosas, pero dejan de ser magnéticas al alejarse de la isla. Pasa lo mismo con los objetos metálicos atraídos a la montaña.

Si se está una hora buscando activamente entre los restos de naufragios y los objetos atraídos por el imán, se podrá hacer una tirada de botín de d8.

Semilla de aventura: Si la teoría del arma anti navíos es cierta, la montaña podría tener unas instalaciones militares de los creadores de la estatua y a las que esta protegía de ataques. Puede haber cualquier cosa en esas instalaciones.

Navegar por los mares de las Tierras del Sueño

Tu mesa va a navegar por el Oceano Medio, la estrecha masa de agua entre el continente del este y del oeste. Los puntos más alejados que deberían poder visitar son Serannian en el norte, ya en el Mar Cereniano, y Dylath-Leen, al sur en el Mar Austral. Esa distancia podría recorrerse en 3 semanas. Puedes tomar esto como referencia para el tiempo que puede durar la travesía que quiera hacer tus PJ.

Navegar no por estas aguas no es fácil. Para empezar son aguas desconocidas donde tu mesa no sabe como interpretar las señales atmosféricas, no conoce las corrientes, ni la geografía, además, al principio al menos, no tendrán mapas. Las estrellas son las mismas, pero con ciertos cambios, con lo que orientarse se dificulta mucho.

Todas las tiradas de Pilotar para orientarse, leer el tiempo, buscar rutas, etc. reciben un -2 a la tirada. Si pasan el suficiente tiempo en estas aguas y compran mapas, contratan marinos locales o cosas similares podrás quitarles este negativo.

Los encuentros con otros barcos son normales y aunque existe la piratería, no es muy común a no ser que tu mesa sean los piratas.

Los monstruos y los sucesos extraños de los mares de la Vigilia pueden ser usados casi sin cambios en los mares del Sueño. Sin embargo, hemos creado sus propias tablas de encuentros en los mares del Sueño. Pero si te quedas sin eventos del Sueño, puedes recurrir a las de la Vigilia.

Tabla de Encuentros en el mar del sueño

1d20	Nombre	Descripción
1	La montaña del Imán	Una gran isla formada por una gran montaña surge en el horizonte. Las corrientes parece que os llevan directamente hacia ella.
2	Ejemplar de La verdad de La Habana	Uno de los marineros saca un ejemplar de la VLH y empieza a comentar alguna noticia extraña. Tu mesa podrá tirar en la Tabla de Noticias de La verdad de La Habana.
3	Sirenas	Una noche de luna llena se empiezan a oír unos bellísimos cantos procedentes de la popa del barco. Empieza el relato salvaje «Sirenas».
4	Cambia el tiempo	Vuelve a tirar en la Tabla de Tiempo atmosférico durante los viajes si había Tiempo perfecto y quédate con el nuevo resultado.
5	Galera negra	Una galera negra bastante destrozada se acerca hacia vuestro barco, parece que tiene problema, pero podría ser también una trampa. Empieza el relato salvaje «Un presente para Xeros».
6	El cementerio de barcos	Encuentran el alta mar un islote que tiene gran cantidad de restos de barcos. Empieza el relato salvaje «La isla de Tekeli-li» del libro principal. Si ya lo han jugado, pueden ser unos restos de pecios enredados en sargazos que pueden saquear. Sería un botín de d6 sin objetos fuera del tiempo y del espacio.
7	Galera negra	Una galera negra camino a Dylath-Leen. Quizás podéis comerciar o tal vez continuar con vuestra carrera en la piratería en otro mundo.
8	Cambia el tiempo	Vuelve a tirar en la Tabla de Tiempo atmosférico durante los viajes si había Tiempo perfecto y quédate con el nuevo resultado.

1d20	Nombre	Descripción
9	Barco ballenero	Un ballenero que parece del mundo de la vigilia aparece en el horizonte. Empieza el relato salvaje «El sueño de las ballenas».
10	Serannian	En mitad de la nada se ve una escala de cuerda de oro, que asciende hasta las nubes. La escala asciende durante 1,5 km. Subir por ella es una tarea titánica (hay que conseguir 10 avances en tiradas de Atletismo, cada tirada fallada supone 1 de fatiga). Si consigues llegar hasta el final, estarás en la ciudad flotante de Serannian.
11	Shantak perdido	A lo lejos aparece un shantak que se posa en el castillo de proa, parece herido, deshidratado, hambriento y totalmente desorientado. No son seres que vivan en el mar, todo lo contrario viven en los desiertos helados del norte. Quizás ha sido acosado por noctivagos demacrados y ha acabado aquí perdido.
12	Cambia el tiempo	Vuelve a tirar en la Tabla de Tiempo atmosférico durante los viajes si había Tiempo perfecto y quédate con el nuevo resultado.
13	Abandonado a su suerte	Empieza el relato salvaje «Abandonado a su suerte».
14	¡Noctivagos!	Una bandada de 1d6+2 Noctivagos Demacrados cruza los cielos. Uno de ellos chilla y empiezan a descender hacia vuestro barco.
15	¡Zoogs!	Según el contramaestre alguien ha estado comiéndose parte de las provisiones. Un par de zoogs se han colado en el barco en el último puerto y habrá que cazarlos antes de que sean un problema.
16	Cambia el tiempo	Vuelve a tirar en la Tabla de Tiempo atmosférico durante los viajes si había Tiempo perfecto y quédate con el nuevo resultado.

1d20	Nombre	Descripción
17	La tortuga	Empieza el relato salvaje «La tortuga».
18	Saboteadores profundos	Un pequeño grupo de profundos provoca daños en la embarcación, como robar el ancla, abrir una vía de agua o atorar el timón. Los tripulantes deberán arreglar los desperfectos antes poder continuar.
19	Emboscada de profundos	En la oscuridad de la noche, un grupo de profundos ataca el barco. El grupo es de 3 profundos por cada comodín y 1 profundo por cada tripulante secuaz. Si el vigía pasa una tirada de Notar podrá avisar a campanadas al resto del barco. Si fallan, los profundos cogerán al grupo por sorpresa y tendrán ventaja.
20	Perdidos en el tiempo y el espacio	Tu mesa se adentra sin saberlo en una fisura de la realidad que lleva a alguno de los lugares de los Mitos. Puede ser que atraviesen un portal temporal abandonado de los yithianos, una zona de teletransporte de la serpigente o entren en la Tierra de la Vigila. Tira en la Tabla de Perdidos en el tiempo y el espacio. Los resultados de Ulthar y la Jungla de Kled les devolverían a nuestro mundo.

Bestiario de las Tierras del sueño

Las Tierras del sueño comparten monstruos y criaturas con el mundo de la vigilia, pero también tienen sus propios seres monstruosos que puedes enfrentar tu mesa y a sus sables y pistolas de pólvora negra.

Es importante destacar que hay **algunas razas que tienen cambios en las Tierras del Sueño**, aunque normalmente son cambios estéticos.

- Los **profundos** son más parecidos a los típicos personajes submarinos como tritones o kelpies, alejándose del físico entre pez y rana que tienen en nuestro mundo. Aun así su cultura y su psicología siguen siendo la misma.

- Los **gules** de las Tierras del sueño suelen ser más inteligentes y con rasgos más humanos que sus contrapartidas del mundo de la vigilia. De hecho tienes comunidades socialmente avanzadas. Suelen conocer cavernas secretas y excavar túneles que pueden pasar de un mundo a otro, pero son extremadamente reacios a compartir esa información.
- Los pocos **lengnitas** que hay en nuestro mundo son seres salvajes que dan rienda suelta a sus más bajos instintos, pero en las Tierras del Sueño son esclavos de las bestias lunares y esto hace que su carácter sea totalmente distinto. En este mundo son sumisos, callados y temerosos de todo, sobre todo de sus amos.

Bestia lunar

Las bestias lunares son una raza inteligente cuya forma recuerda al de una rana hinchada de tamaño humano sin ojos y con tentáculos en su hocico. Poseen manos y pies palmeados y los tentáculos les sirven como una mezcla de ojos, nariz y oído. La piel de las bestias lunares es viscosa y tiene un color grisáceo, ligeramente azulado.



Sociológica y psicológicamente son parecidos a los humanos. Mientras que en el Caribe de 1720 el tema de la esclavitud es una realidad, pero muy controvertida, entre las bestias lunares es algo totalmente aceptado. De hecho esclavizaron hace siglos los lengnitas haciéndose pasar por dioses.

Tienen ciudades en el lado oscuro de la versión la Luna de las tierras del sueño, desde la cual bajan a la tierra empleando unas galeras negras voladoras.

Usan esclavos para extraer rubíes de sus minas lunares y los venden en Dylath-Leen usando agente lengnitas como intermediarios (no les gusta mostrarse ante otros seres). Con el dinero de la venta compran esclavos de todo tipo que traen a la luna para trabajar en las minas.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atléticas d6, Ciencias d4, Intimidar d8, Mitos d8, Notar d8, Pelear d6,
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6(1)
- **Capacidades especiales:**
  - **Sentidos alterados:** Las bestias lunares perciben el mundo a través de sus tentáculos de muy variadas formas, olor, sonido/radar, calor, vibraciones y juntan toda esa información de forma que no tienes penalizadores por baja luminosidad, niebla, etc. Pueden detectarte a través de objetos sólidos y, si bien no pueden atacarte a través de las paredes con sus lanzas, sí pueden lanzarte hechizos que necesiten verte.
  - **Armadura +1:** Su viscosa y resbaladiza piel le proporciona cierta protección.
  - **Hechizos:** 6 PP, Conoce Marioneta, Gigantismo, Enanismo y 1 hechizo al azar que no sea de combate.
- **Equipo:** Lanza (FUE+d4. +1 Parada, a dos manos)
- **TPC:** 1d8

Lívidos

Los lívidos son unas criaturas que habitan en las cuevas subterráneas y el submundo de las Tierras del Sueño. Son humanoides de grandes ojos (para aprovechar la poca luz de las cuevas), sin pelo, sin nariz y sin frente. Su piel es muy pálida, casi albina.



Tras vivir generaciones bajo tierra prolongadamente son fotosensibles. Son carnívoros y poseen una gran agilidad y potencia de salto, gracias a sus fuertes y musculosas piernas. Su principal arma a la hora de cazar es el veneno que emplean para debilitar a sus víctimas.

Los lívidos se organizan en manadas y son muy territoriales. Esto le lleva a enfrentarse a otros depredadores subterráneos como gugos o gules por disputas territoriales.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7(1)
- **Capacidades especiales:**
  - **Armadura +1:** Su piel rugosa y pálida le proporciona protección.
  - **Debilidad luz solar:** Sufren un -2 a todas sus tiradas de habilidad a plena luz del día.
  - **Visión nocturna:** No sufren penalización por condiciones de iluminación.
  - **Mordisco venenoso:** FUE+d4. El mordisco del lívido es venenoso, su víctima debe pasar una tirada de Vigor inmediatamente u obtendrá 1 nivel de fatiga. Solo puede usarlo una vez por objetivo y si se pasa la tirada de Vigor se vuelve inmune al veneno de lívido.
  - **Grandes saltadores:** Como acción de movimiento puede elegir saltar una distancia en línea recta de hasta 6 pasos. Además, añade +4 al daño cuando se abalanza como parte de un ataque salvaje en lugar del +2 habitual siempre que pueda hacer el salto completo de 6 pasos.
- **TPC:** 1d6 (manada)

Zoog

Los zoogs son una raza inteligente que recuerda a un roedor de gran tamaño (casi como un gato) con grandes ojos, bigotes tentaculares y pelaje grisáceo o parduzco.

En sus bosques natales viven en comunidades tribales lideradas por los más ancianos. Son principalmente herbívoros, pero en realidad son omnívoros y tienden a la antropofagia, devorando indistintamente cuerpos reales y proyecciones astrales.

A los zoogs les gustan los objetos caros y raros, el oro y las piedras preciosas, ya que les dan estatus dentro de sus comunidades, lo cual hace que sean sobornables.

Tienen un terrible miedo a los gatos y no se acercan a los lugares donde haya felinos domésticos.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Idioma materno d6, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 2
- **Desventaja:** Avaricioso (menor)
- **Capacidades especiales:**
  - **Colmillos:** FUE+d4
  - **Tamaño -3:** Son menudos, miden en torno a los treinta centímetros de largo. Todo ataque dirigido a ellos tiene un -4.
  - **Hechizos:** PP 10, Pueden conocer un par de hechizos no de combate como Xilomancia, Hidromancia, Luz del día o Péndulo de cuarzo
- **TPC:** 1d4 (manada)

Jamaica

Este apartado amplía la información sobre Jamaica que hay en el manual básico de ¡Arrr! Cthulhu, detallando nuevas ubicaciones que puedes usar con tus aventuras como desees.

Port Royal

Población: 1.500 personas

Controlada por: Gran Bretaña

Aquí tienes una serie de nuevas localizaciones que tu mesa puede visitar cuanto esté en la parte no sumergida de la ciudad.

Oficina de contratación de mayordomos y ayudas de cámara

Los ingleses son ingleses hasta en el Caribe y es por ello que entre las muchas de sus excentricidades, el tener mayordomos y ayudas de cámara es una de ellas.

Cuando las familias nobles o burguesas ricas necesitan un mayordomo acuden a la oficina y está les tramita la contratación en el Reino Unido y traslado a Kingston de un mayordomo adecuado a sus necesidades y posibilidades económicas.

La oficina está teniendo problemas para que vengan mayordomos desde el Reino Unido, ya que muchos consideran un desprestigio ir al Caribe y los pocos que lo hacen prefieren otros destinos del imperio británico o incluso trabajar para familias ricas de los Estados Unidos.

Es por ello que la oficina está montando una pequeña escuela donde enseña las labores básicas del mayordomo a sirvientes e incluso a esclavos domésticos para que ayuden mientras se gestiona la contratación y traslado de un mayordomo.

Por 500 doblones y una semana de estudio en su aula de educación puedes aprender los modales básicos y el protocolo necesario para moverte en sociedad sin que se note que eres de origen humilde y sin educación. A nivel de juego tu dado de Engañar, Conocimientos generales y Persuadir tiene un rango más alto cuando te muevas en ámbitos de clase social alta. Su valor de habilidad no sufre cambios, por ejemplo, al gastar avance.

Logia de Masones Escoceses

Este edificio era la sede una logia de masones en su mayoría escoceses que se establecieron en Port Royal. Tras sobrevivir a duras penas el maremoto de 1692, fue considerado inseguro y abandonado por la logia. Se malvendió por poco dinero a Horace Bowen, un comerciante que lo convirtió en una especie de almacén de reciclaje. Se dedicó durante años a retirar escombros de los restos dejados por el maremoto por toda la ciudad y vender lo que podía ser de valor y quemar o tirar en los pantanos lo que no.

De repente, desapareció de la faz de la tierra y el negocio fue cerrado por deudas e impago. Los empleados y los acreedores se llevaron lo que pudieron para venderlo y el resto quedo abandonado en el edificio.

La realidad es que **Horace Bowen fue hecho desaparecer por la Orden del Gran Cthulhu**. Con sus investigaciones sobre la ciudad de Port Royal y el maremoto para maximizar los beneficios de su negocio de recuperación estaba acercándose mucho a la verdad sobre el maremoto que acabo con el que la Orden destruyo la ciudad.

El sótano y la planta baja están llenos de restos de escombros que se quedaron sin procesar con la desaparición de Horace. El piso superior donde se reunía la logia para sus ceremonias y donde Horace tenía sus oficinas, ahora mismo está desvencijado y cualquier cosa de valor ha sido saqueado.

> Tus jugadores pueden intentar buscar tesoros entre la basura allí acumulada una única sola vez como si fuera un botín d8 pasando un día completo en el edificio, pero no pueden tirar en la tabla de Objetos Perdidos en el tiempo y el espacio.

La orden del Gran Cthulhu limpió bien las oficinas de documentos incriminatorios, pero no localizó una **pequeña sala secreta que la logia masónica usaba** para guardar sus objetos ceremoniales. Horace la descubrió y **guardó allí algunos diarios con notas de sus descubrimientos**. No incriminan directamente a la orden, pero sí tienen pruebas de que algún agente sobrenatural fue el culpable del maremoto y de la degradación de Port Royal. Una tirada de Buscar -2 en las oficinas, podrías permitir descubrir la sala secreta y los documentos que en ella guardaba Horace.

Kingston

Población: 28.000

Controlada por: Gran Bretaña

Aquí tienes un nueva localización que tu mesa puede visitar cuanto esté en la vibrante y ruidosa ciudad de Kingston.

El Correo semanal de Jamaica

El recién fundado Correo semanal de Jamaica (1718) es, a diferencia de La verdad de La Habana, un periódico serio que trata noticias del Reino Unido y de las Indias Occidentales.

Nunca trata temas escabrosos, ni cotilleos, ni matanzas, ni sucesos extraños. Solo artículos serios e importantes, con fuentes contrastadas y siguiendo lo que dicta la ética periodística.

Su precio es muy superior a La verdad de La Habana y solo los más ricos de Kingston se lo pueden permitir su compra todas las semanas. Además es normal guardar cada ejemplar para encuadernarlos y guardarlos en sus bibliotecas. Otra característica es que solo se usa el inglés y normalmente con un vocabulario muy culto.

Esto hace que, al contrario que LVH, las clases más bajas no tengan acceso a sus publicaciones, que no leen ni intercambian.

Las oficinas y la imprenta del periódico están situados en los bajos del centro de Kingston, con lo que sus redactores y su editora Helen Baldwin (viuda de Robert Baldwin, el creador del periódico), están cerca de donde se generan muchas de sus noticias

El edificio tiene dos plantas, una para la dirección, escritura y maquetación del periódico y la inferior para la imprenta.

La línea editorial del periódico es muy clara y no esconden. Son probritánicos, antiespañoles, ultraliberales en lo económico y conservadores en todo lo demás.

Hernando de Villalba recibe todas las semanas este periódico resumido y comentado por su secretario junto con el resto de periódicos europeos que le llegan de ultramar.

Tener contactos en el periódico, puede ofrecer cierta información confidencial con antelación que para un pirata pudiera ser interesante, como la llegada de algún nuevo cargo militar a la zona o la contratación de algún cazapirata para limpiar las aguas de los territorios británicos en el Caribe.

Si demuestras un dominio de la lengua de Shakespeare alto (inglés d8 o más) conocimientos de economía, leyes, artes (d8 o más en Humanidades) podrían comprar tus artículos por unos 50 doblones. No son unos grandes ingresos, pero piensa que podrías publicar algún artículo que la opinión pública de Kingston tome como verdadera y eso es algo que algún momento puede ser muy interesante. Si tu mesa consigue publicar 5 artículos bajo el mismo nombre, tendrán la suficiente confianza en ellos como para publicar lo que sea creyéndose todo lo que escriban y sin revisar las fuentes.

Aunque solo tiene unos pocos años de vida, poder acceder a sus ejemplares antiguos podría dar información muy interesante, sobre todo de la RCPC cuyas actividades sigue el periódico con mucho interés.

El tabloide cuenta también con secciones de ofertas de trabajo y de noticias de descubrimientos científicos hechos o qué atañen a la economía de Jamaica, como nuevos procedimientos de extracción de melaza o nuevas especies descubiertas.

La etnia Kongo

La gran mayoría de los esclavos que llegaron a Jamaica son de la etnia Kongo vendidos a esclavistas holandeses e ingleses y provenientes del Reino de Kongo. Las leyes del reino permitían vender como esclavos a los condenados por delitos como robo, traición, rebelión, deserción, libelos sediciosos, brujería y fornicación.

Los esclavos Kongo eran muy apreciados, ya que la mayoría eran prisioneros de guerra (y, por tanto, soldados entrenados) de las diferentes guerras sucesorias del Reino del Congo. Los que no eran soldados eran excelentes agricultores, artesanos y mineros, ya que el Reino del Congo era uno de los reinos más poderoso de la costa Oeste de África Central y se necesitaban comida, metales y espadas para la guerra.

En los territorios españoles la Iglesia Católica tiene mucho poder y busca cristianizar a los «paganos», eso obligó a los esclavos a esconder sus creencias y sus rituales bajo una capa de catolicismo, cosa que creo, por ejemplo, la santería y el vudú.

Sin embargo, los protestantes ingleses no tenían tanto interés en salvar las almas de sus siervos.

Es por ello que en Jamaica los Kongo pudieron seguir con su religión y sus ritos, mientras no afectaran a la productividad de su trabajo.

Todo lo anterior hace que los poblados de cimarrones con mayoría Congo, son comunidades muy unidas, fuertes y exitosas a las que los caza-esclavos y soldados ingleses no se atreven a acercarse. Sin embargo, son sitios perfectos para los fuera de la ley que necesitan comida, madera o espadas. A su vez estas comunidades se aprovisionan de productos que no pueden obtener de forma normal como pólvora.

Estas creencias irían evolucionando con los años en la kumina en el siglo XIX que luego sería la base de la religión rastafari.

Ritmos jamaicanos

La música, y en especial el canto y la percusión, son fundamentales en los ritos religiosos de los Kongo. Y los expertos consideran que en estas expresiones musicales serían unas de las fuentes de las que bebería el *Reggae*, el estilo musical por excelencia de Jamaica, en el siglo XX.

Por unos 300 doblones y una semana de entrenamiento musical intensivo, mejorará el valor de Interpretar del personaje en un nivel de dado cuando toque un instrumento musical. Su valor de habilidad no sufre cambios, por ejemplo, al gastar avance. Los dueños de las plantaciones no van a permitir a tu mesa acercarse a los esclavos y mucho menos que les paguen por sus enseñanzas. Es por eso que la única forma de mejorar tus capacidades musicales es acercarte a las comunidades cimarrones y buscar un maestro de música.

Islas Turcas y Caicos

Las Islas Turcas y Caicos es un archipiélago de islas situado en el extremo este de las Antillas Mayores. Son unas islas pequeñas y prácticamente deshabitadas.

En teoría es un territorio dependiente de Bahamas, pero en la realidad se autogestionan y los poderes y las leyes británicas poco efecto tienen en estas islas.

Estas islas son, como muchos de los pequeños archipiélagos controlados por los ingleses, un nido de piratas al mismo nivel que las islas Caimán.

Los pueblos **taínos que habitaban estas islas fueron exterminados** por los colonizadores españoles y durante siglos solo habitaron estas islas los **marineros abandonados** en ellas castigados con el *maroon*. Así que no es extraño encontrar a veces esqueletos que las mareas o los vientos desentierran.

Cockburn Town

Población: 100 habitantes

Controlada por: Oficialmente Gran Bretaña

Cockburn Town fue fundada por salineros de Bermuda en 1681 en la isla Gran Turca. Pero hoy en día este pequeño asentamiento vive de dar cobijo a piratas y corsarios y de suministrarles todo lo que necesitan.

Así que **Cockburn Town** es una mezcla de **almacenes de víveres, pólvora y armas, diques secos donde parchear barcos y locales, donde beber, comer y divertirse**.

Las pocas personas que no se dedicaban a dar servicios a los piratas han ido abandonando la isla. Y los pocos que se hn quedado, como el alcalde Townsend, se han convertido en corruptos, piratas o en borrachos.

Así que no esperes encontrar a personas que se dediquen a las leyes, la enseñanza, el arte o la ciencia. Puedes encontrar algún matasanos que cosa tus heridas, pero desde luego nada de médicos de carrera. Tampoco esperes grandes artesanos de barcos, ni carpinteros navales.

El pasado salinero de la ciudad aún persiste y los piratas suelen pasarse por Cockburn para conseguir sal en grandes cantidades para conservar su comida mientras están en el mar.

La sal es importante para la vida y tiene su valor en la magia. Es por ello que la RCPC vigila las ventas de grandes cantidades de sal, pero las hechas en estas islas quedan fuera de su control. Si tu mesa necesita grandes cantidades de sal para algún tipo de ritual, Cockburn Town es un lugar seguro para comprarla y que la Orden de Cthulhu no se entere.



Isla Iguana

En el centro de las islas hay un pequeño islote donde vive una importante colonia de iguanas de roca. Este islote arenoso está deshabitado y **las iguanas campan y retozan a sus anchas** entre su baja vegetación.

Es bastante famosa entre los barcos piratas por ser una **manera muy rápida, barata y fácil de conseguir carne fresca**.Así que no es raro ver a grupos de piratas corriendo detrás de las iguanas en las playas del islote. De hecho, muchas veces se terminan montando apuestas y concursos por ver quien consigue atrapar antes a una iguana.

Las iguanas son buenos animales de compañía, así que tampoco es de extrañar que muchas se salven de la cazuela y acaben sueltas en los barcos como mascotas de la tripulación.

Si necesitas estadísticas de una iguana, puedes usar las del gato doméstico del manual básico de SWEA.

Ha habido varios intentos de habitar la isla, pero siempre han acabado en la extraña desaparición de sus habitantes. Es por ello que tiene **cierta fama de isla maldita**.

En realidad, los intentos de habitarla siempre han sido por parte de cazadores que querían montar un negocio de carne ahumada de iguana.

Tarde o temprano se han encontrado con piratas que no querían pagar por lo antes tenían gratis y ha acabado matándolos y robándoles su carne ahumada.

Colinas de Sapodilla

Durante muchas décadas, antes de que se colonizase este archipiélago, las islas Turcas y Caicos eran un sitio perfecto donde abandonar a marinos como castigo.

A eso se le unió las terribles tormentas que azotaban la zona. Así qué no es de extrañar que en estas islas acabarán muchos náufragos y marinos abandonados.

En la isla de Providenciales en el extremo sur del archipiélago, hay unas colinas de roca dura llamadas las **colinas de Sopadilla** donde mucha de esa gente grabó sus nombres y cuando llego a ellas (y muy pocas con la de salida).

Si buscas a alguien desaparecido, te puedes ahorrar muchos meses de búsqueda revisando los nombres grabados en las piedras de las colinas y quizás con suerte encuentres su esqueleto en el refugio que construyó allí.

Semilla de aventuras: Alguien de tu mesa ve su nombre escrito en la piedra con una fecha en el futuro.

En las playas de la isla cercanas a las colinas se pueden encontrar esqueletos desenterrados por la arena, y entre su vegetación selvática se pueden descubrir los refugios medio destruidos de las personas que acabaron en aquella isla perdida.

Estos antiguos campamentos son sitios perfectos para dejar objetos tanto mundanos como pedidos en el tiempo y el espacio. Pueden ser realmente antiguos y de muchísimo valor. Desde objetos de poder, grimorios o mapas del tesoro.

Los pozos negros

También llamados sumideros, son pozos de gran tamaño y profundidad llenos de agua fresca. Fueron creados hace miles de años por el efecto del agua de lluvia sobre la piedra caliza que forma las islas.

Si bien hay pozos negros por todo el archipiélago, la mayoría de los más grandes están en la isla de Providenciales. El más grande todos se conoce como The Hole y se encuentra al este de Providenciales.

La mayoría de los pozos se llenan con agua de lluvia, pero The Hole y el resto de pozos de mayor tamaño de Providenciales dan a una red de túneles subacuáticos no-naturales que llevan hasta el mar, por lo que su agua es salobre.

A diferencia de los cenotes y *blue holes* de otras partes del Caribe, las tribus de profundos locales no se adentran en ellos y no los usan en sus expediciones tierra adentro.

Para ellos son tabú y bajo ninguna circunstancia entran en ellos. Quizás con una caracola de los Profundos se pudiera pedir como favor, pero la verdad es que a priori no hay nada interesante en ellos, que se sepa.

La realidad es que durante miles de años la red de túneles fue el hogar de un shoggoth superviviente de tiempos pretéritos que mataba a todo aquel profundo que se aventuraba en los túneles submarinos.

Si bien el shoggoth hace siglos que murió o desapareció, el miedo atávico que imprimió en los profundos locales durante generaciones sigue presente en la prohibición de adentrarse en la red de túneles.

La red de túneles tiene una estructura laberíntica con túneles donde un hombre podría ponerse de pie sin problemas y otros donde apenas podría gatear.

Semilla de aventuras: Las leyendas y rumores de tesoros piratas sumergidos en los pozos son constantes y pueden ser utilizados para atraer a tu mesa a las islas y a explorar los pozos negros.

Solo con ingenios submarinos o hechizos de respirar bajo es agua se pueden explorar estás cavernas subacuáticas, aunque pueden encontrarse bolsas de aire en ciertas partes.



Reglas

Nuevas ventajas

Las siguientes ventajas extienden las ventajas de ¡Arrr! Cthulhu y pueden usarse tanto en esta campaña como en otras aventuras de esta ambientación.

Estas nuevas ventajas sobrenaturales suponen que en algún momento un primigenio o dios exterior dejo su esencia en tu estirpe, es por ello que son excluyentes en ti, esto también afecta a las desventajas.

Si tu línea de sangre está tocada por Waylunor es casi imposible que tengas herencia profunda o que sufras la llamada de Cthulhu.

Esencia de Waylunor

Requisitos: Novato

Parte de la esencia de Waylunor ha sido transmitida genéticamente durante eones a través de razas pre-humanas y humanas, principalmente en las tierras regadas por el Tigris y el Éufrates, lo que conocemos como Mesopotamia.

Se dice que los portadores de su linaje pueden realizar grandes prodigios mágicos, pero ese poder tiene un coste que los tocados por Waylunor deben pagar en dolor.

Los negativos por heridas se restan el doble al gasto de PP del lanzamiento de hechizos los hechizos. Si tiene 3 heridas y, por tanto, un negativo de -3, lanzar un hechizo que gasta 8 PP solo te cuesta 2 P, ya que te quitas 6 PP por el negativo de heridas.

Herencia profunda

Requisitos: Novato

Por tus venas corre sangre de profundos, pero está tan diluida que solo han dejado en tu cuerpo parte de su resistencia primigenia. Puede que tengas alguno otra señal de tu herencia como pequeñas membranas interdigitales, piel escamosa, ojos saltones, cola vestigial, etc.

No te cansas por mucho esfuerzo que haga en las condiciones que sean, sin casi agua, bajo un sol de justicia, etc. Puedes repetir todas las tiradas de Vigor para evitar puntos de fatiga.

Progenie de una máscara

Requisitos: Novato

Las máscaras son los diferentes avatares del dios Nyarlathotep. Estos avatares a veces tienen forma humana o casi humana y suelen dejar descendencia. Normalmente, la descendencia es abominable y horrible, pero algunas veces pueden pasar con humanos y llevar una vida normal dentro del caos que ser progenie de Nyarlathotep.

Con las generaciones la esencia del dios se diluye, pero deja una marca. Como dios embaucador, su progenie se caracteriza por tener un increíble carisma para engañar, manipular e intimidar a cualquier criatura sintiente.

La maldición que te sigue es que los tratos que hagas casi siempre suelen acabar de alguna forma mal para la otra parte y con el tiempo familia, amigos o sicarios vuelven para buscar justicia, venganza o recuperar perdidas.

La progenie de una máscara obtiene +2 a sus tiradas de Persuadir e Intimidar. Sus capacidades de persuasión, manipulación o intimidación son tan increíbles que no importa que no hablen el mismo idioma o que sean razas extraterrestres con mentes alienígenas como los Lloigor o los Mi-Go.

Nuevas desventajas

Las siguientes desventajas extienden las desventajas de ¡Arrr! Cthulhu y pueden usarse tanto en esta campaña como en otras aventuras de esta ambientación.

Recuerda: Los trastornos mentales y la salud mental representada en este suplemento son solo un juego, pero en la vida real debes tratar con respecto y empatía este tipo de enfermedades.

Trastorno mental: Fobia social (mayor/menor)

La fobia social, conocido también como trastorno de ansiedad social (TAS), es un trastorno de ansiedad caracterizado por un miedo persistente a una o más situaciones sociales por temor a que resulten embarazosas.

Dar discursos en público, participar en concursos, bailar en público, etc. se vuelven tareas muy complicadas, aunque tampoco llevas bien las reuniones sociales en las que tendrá que relacionarse (fiestas, eventos, etc.) o los encuentros inesperados con conocidos, familiares, amigos, etc.

Si crees que pega en la historia, puedes otorgar esta desventaja a cualquier tirada de trastorno mental en el que salga como resultado una Fobia (aunque no sea una fobia como tal).

El Caribe no está muy poblado, lo cual hace que las situaciones de fobia social no sean muy normales. Pero muchas de las ciudades tiene una altísima densidad de población y los viajes en barco suelen ser largas temporadas en espacios pequeños con mucha gente por metro cuadrado.

No puedes gastar benis cuando estás rodeado de demasiada gente observando y juzgando lo que haces. Menor supone grandes reuniones de gente, como romerías, misas, juicios, mercados y ferias. Mayor supone que reuniones de personas mucho más pequeñas como tripulaciones de un barco, partidas de batú, danzas vudú. Seguirás pudiendo usar tus benis en peleas, escaramuzas y batallas y cualquier situación peligrosa independientemente de la cantidad de combatientes.

Glándula pineal hiperdesarrollada (mayor)

Tu glándula pineal está demasiado desarrollada y es capaz de entrar en contacto con la esencia de Waylunor, incluso sin quererlo tú o el propio Waylunor. Recibes los mensajes y los sueños que Waylunor envía otros de sus adoradores.

Esta desventaja es parecida a la «La llamada de Cthulhu», pero relacionada con el dios Waylunor. Si se tiene «La llamada de Cthulhu» no se puede seleccionar esta desventaja y viceversa.

Siempre que te duermas sin tener benis, tendrás unas horribles pesadillas que no te dejarán dormir y tendrás un nivel de fatiga al día siguiente hasta que descanses una noche entera teniendo un beni y, por tanto, sin pesadillas. El gran problema es que esos sueños obtendrás información importante entre la Espiga Púrpura y Waylunor. Si se descubriera esa capacidad tu vida estaría en riesgo y podrías acabar muerto a manos de los asesinos de la secta.

Nuevos hechizos

Nuevas entidades cósmicas incognoscibles, suponen nuevos poderes y nuevos ornamentos para poderes ya conocidos

Abrir puertas

- **Rango:** Novato
- **Puntos de poder:** 2 PP
- **Distancia:** Astucia
- **Duración:** Instantáneo

Este poder hace que las puertas se abran lo suficiente para qué la persona que uso el poder pueda entrar. Las puertas se desatrancarán, los rastrillos se subirán, las cerraduras se abrirán, etc. El efecto es instantáneo y la puerta se puede volver a cerrar, las trancas volver a colocar y bajar los rastrillos en el siguiente turno.

El hechizo abre los elementos normales de una puerta, pero no afecta a elementos especiales. El pestillo y la cadena de la puerta se quitarán solas, pero si han puesto un armario para evitar que se abra la puerta, el armario y, por tanto, la puerta no se moverá ni un centímetro.

Modificadores

Saltar las cerraduras (+2): Gastando 2 PP extras las cerraduras y las trancas saltarán por los aires y los rastrillos se saldrán de sus carriles. Esto obligará al defensor a gastar 2 acciones completas para poder cerrar la puerta.

Anular poderes

- **Rango:** Novato
- **Puntos de poder:** (Coste normal (sin modificadores) en PP del poder que se desea anular - Diferencia de rangos entra lanzador y objetivo) x 2. Mínimo 4 PP
- **Distancia:** Astucia
- **Duración:** La duración normal del poder anulado con un mínimo de 4 asaltos

Anular poderes permite cortar la conexión de un hechicero y uno de sus poderes durante un tiempo, de forma que no puedes usarlo. Este poder puede hacerse permanente con un

El poder se lanza como una tirada opuesta contra el Espíritu del objetivo y el lanzador sufre una penalización de -2 a su tirada si el objetivo practica un Trasfondo Arcano distinto al suyo. No tener Trasfondo Arcano y lanzar hechizos de forma natural cuenta como trasfondo arcano distinto.

Si el lanzador del anular poderes gana la tirada, el objetivo no podrá usar ese poder. El objetivo sabe que no puede usar ese poder y sabrá cuando lo vuelve a recuperar, pero no debería saber cuando va a recuperarlo.

Un lanzador puedes lanzar este poder varias veces sobre el mismo objetivo, pero solo podrá anular un poder al mismo tiempo, con lo que si el objetivo tenía un poder anulado, lo recupera al tener un nuevo poder anulado. Un anulador de poderes puede tener varios objetivos con un poder por cada objetivo anulado.

Solo puedes anular poderes que sepas que el objetivo tenga, bien por experiencia personal o porque lo hayas averiguado de alguna manera. Si tu objetivo puede hacerse invisible, pero tú no lo sabes no hay forma de anular ese poder.

Anular un poder hace que el objetivo no pueda volver a usar un poder, pero no evitar tus efectos si ya ha sido lanzado. Lanzar un Anular Desvío, hace que el objetivo no pueda lanzarlo, pero no le quita las ventajas que haya podido obtener al habérselo lanzado antes de ser anulado.

Si el gasto de lanzar un proyectil es 1 y el lanzador es novato (1) y el objetivo es veterano(3), serían 6 PP ((1 - (1 - 3)) * 2). Solo puedes anular poderes que exijan gasto de PP, aunque tras aplicar ventajas sea 0 PP.

La duración de la anulación de los poderes es igual a la duración normal del hechizo sin modificar con un mínimo de 4 asaltos. Un proyectil tiene una duración instantánea, con lo que se anulará el poder durante 4 turnos. «Desvío» dura de normal 5 turnos con lo que se anularan durante 5 asaltos.

Modificadores

Cancelar poderes (Especial): En vez de anularlos, puedes cancelar indefinidamente los poderes a un objetivo. La cancelación de un poder exige que quemes los PP que costaría lanzar un anular normal. Es decir, que si anular un poder cuesta 5 PP, si deseas cancelarlo tendrás 5 PP de tus PP totales que no podrás usar mientras canceles el poder.

Cuando lo desees podrá quitar la cancelación permanente y recuperar esos PP quemados.

Los PP gastados en hacerlo permanente no vuelven directamente tras quitar la cancelación, sino que se recuperan como si se hubieran gastado normalmente, es decir que tardarán unas horas en volver todos. No puedes anular poderes permanentemente a objetivos más de 2 rangos por encima. La única manera de quitar una cancelación poderes permanente sin el permiso del hechicero que lo lanzo es que este muera.

Caminar sobre las aguas

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 2

Distancia: Astucia

Duración: 2 horas

Caminar sobre las aguas permite al objetivo caminar por superficies líquidas como el mar como si fueran sólidas. El éxito le permite desplazarse a su Paso normal, con aumento, podrá correr.

No podrá sumergirse en el agua, pero podrá tumbarse. Si hay oleaje, se considerará terreno difícil.

Modificadores

Objetivos adicionales (+1): Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

Tabla de Poderes y Hechizos

Poder	Hechizo	Ornamento
Anular poderes	Transubstanciación	Mediante signos y símbolos sagrados de tus creencias, dotas al objetivo en cierta manera de carne mortal sin capacidades mágicas.
Anular poderes	Palabra de Nodens	Invocando la palabra del dios Nodens, este como dios de la magia, corta la conexión entre el objetivo y el poder anulado.

Poder	Hechizo	Ornamento
Abrir puertas	Toque de Waylunor	Como un agujero de gusano espacial sintiente, Waylunor puede ser invocado para atravesar puertas cerradas.
Abrir puertas	¡Ábrete, sésamo!	Invocando la fórmula mágica de los cuentos de la Mil y una noches puedes abrir puertas a tu paso.
Caminar sobre las aguas	Paso de Ayida-Wedo	El mago colocar unas bolas de algodón entre sus dedos invocando el poder de la serpiente arcoíris Ayida-Wedo para poder moverse por encima del agua como ella.
Caminar sobre las aguas	Don de Dagón	Este primigenio otorga al hechicero la capacidad de andar sobre las aguas aumentando el tamaño de sus pies y dotándolos de membranas interdigitales.
Captura	Trampa de gravedad	Invocas parte de la mega-gravedad que tiene apresado a Waylunor para atrapar a un enemigo.
Destierro	Hambriento agujero negro	Waylunor te concede sus poderes invocando un agujero negro que traga a tu enemigo y que puede que vuelva por un agujero blanco.
Desvío	Defensa de Waylunor	Un manto de gravedad te recubre haciendo que todo ataque se vea afectado por dicha gravedad y tenga dificultad en impactarte.
Oscuridad	Penumbra de Waylunor	Waylunor otorga al mago la habilidad de atrapar la luz como un agujero negro y crear oscuridad.
Proyectil	El peso Waylunor	Invocas parte de la mega-gravedad que tiene apresado a Waylunor para golpear con fuerza gravitacional a un enemigo.

Poder	Hechizo	Ornamento
Protección ambiental	Protección de Waylunor	Waylunor otorga al brujo parte de su esencia y obtiene la capacidad para sobrevivir en el espacio como vacío, frío espacial o el calor de un sol.

Nuevos rituales

Aquí tienes nuevos rituales menores que puedes añadir al listado del libro básico. Debido a que esta aventura se mueve entre Haití y Jamaica los rituales, están más centrados en el Vudú y la Kumina.

1d10	Nombre
1	Cantos rodados de Shangó
2	Beber agua de sentina
3	El demonio disfrazado
4	No llores, mujer
5	El sol está brillando
6	Ritmos purificadores de tambor
7	Cantar a los nkuyu
8	Lustrar la plata
9	El humo de los orishas
10	Vacucopromancia

Beber agua de sentina

El agua de la sentina es el agua más podrida y putrefacta que puedes encontrar en el barco, pero también tiene la esencia del barco y su tripulación. Beberse una jarra grande de este asqueroso líquido seguramente te dará diarrea, pero si tus tripas lo aguantan, estarás más en sintonía con el navío.

Hasta la próxima luna llena (1 semana normalmente) tendrás un +1 en las tiradas de pilotar, navegar y moverte por el barco. Si fallas el ritual, prepárate a correr muchas veces a la borda a hacer tus necesidades.

Cantar a los nkuyu

Los nkuyu son los espíritus mensajeros entre nuestro mundo y el más allá dentro de las creencias Kumina. Mediante unos cantos repetitivos puede hacer que los nkuyu te atiendan y lleven un mensaje muy simple(3 palabras máximo) al espíritu de un muerto.

En principio solo funciona con muertos, pero también funcionará con aquellos comodines que hayan estado al borde la muerte, por ejemplo, al recibir 4 heridas.

Cantos rodados de Shangó

Debes permanecer debajo de una catarata, dominio del orisha Shangó, hasta que un canto rodado se mueva por la fuerza del agua.



Este canto debes colocarlo en el quicio de la puerta de una estructura, como una casa, un fuerte o incluso un navío. Esto dotará a la estructura de protección contra todo tipo de fuego, otro dominio del orisha Shangó, evitando que se incendie. La protección se acaba cuando se retire el clavo.

Ten en cuenta que al meterlo en el quicio, la puerta no se podrá cerrar y estará siempre abierta. Si lo pones en la entrada de tu casa protegerá toda la casa, pero estará siempre abierta. Si lo pones en la puerta de una habitación protegerá solo esa habitación. Recuerda que un barco no solo tiene puertas en la bodega y en el castillo de popa o de proa, así que nunca podrás proteger todo el barco, pero puede ser muy útil para evitar que se incendie la Santa Bárbara, aunque cualquier podrá entrar.

Si la piedra es retirada, cosa bastante fácil que puede incluso hacerse sin querer, la protección desaparecerá.

El demonio disfrazado

Siguiendo tradiciones paganas europeas tapadas por la iglesia católica, el ritualista se disfraza de alguna forma del diablo y es golpeado, pateado, apedreado y seguramente herido, mientras realiza algún tipo de camino (por la calle mayor, por una senda a una ermita, ...). Si consigue llegar al final, habrá pagado con su dolor y demostrado que es el más fuerte que el diablo.

Obtiene un más +1 a Espíritu y habilidades asociadas para resistir intentos de intimidación, manipulación, control mental, provocar terror, etc. de entidades claramente malignas, eso incluye a dioses exteriores y primigenios y otros monstruos de los Mitos claramente malvados. Por ejemplo, un yithiano no es malvado *per se*, pero un yuggothianos sí. El efecto dura al siguiente amanecer y solo se puede hacer una vez por luna llena (es decir, una vez al mes).

El humo de los orishas

Durante ritos y ceremonias vudú, se encienden dos cigarros, uno para ti y otro para el orisha que quieras y se dejan consumir. Si se consume primero el del orisha, es que estás bajo su protección y te otorga tus bendiciones.

Durante el resto de la sesión, si el DJ pide alguna tirada de pura suerte, en plan «tirad cada uno un dado y al que saque menos le cae una maceta», podrás volver a tirar y quedarte con el resultado que más te interese. Si se consumen primero el tuyo, es una mala señal. En ese caso deberás, te quedarás con las tiradas de suerte que más te perjudiquen.

El sol está brillando

De día y con el cielo totalmente despejado, coges brea de calafatear y te pintas la tripa y los brazos. Esto hace que tengas +1 a las tiradas de Vigor para evitar fatiga por sed o calor mientras te dure la brea en tu piel, normalmente no más de media semana.



Lustrar la plata

Lustrar plata ennegrecida por el tiempo con un pañuelo blanco impoluto trae mucha buena suerte. Cuanto más vieja sea la plata más suerte. Durante una noche, todas las tiradas de la habilidad que sea para ganar en juegos de azar, de cartas, de mesa, etc. reciben +1. Si tus jugadores consiguen plata muy antigua como denarios romanos y los lustran podrían obtener un +2.

Una vez una usada una pieza de plata no puede volver a usarse hasta que no se ennegrezca de nuevo, lo que puede suponer bastantes años.

No llores, mujer

Al recoger sus propias lágrimas en una redomita de cristal, una persona que se autoperciba como mujer protege sus ojos de cualquier tipo de hechizo, maldición, enfermedad u otro efecto mágico, también beneficiosos. El efecto dura hasta la siguiente luna llena (1 semana).

Ritmos purificadores de tambor

El sacerdote o sacerdotisa Kumina baila y toca el tambor (y otro instrumento de percusión) alrededor de la persona enferma o envenenada, purificándola y ayudándola a combatir la enfermedad que le aqueja y ganando en +1 a la próxima tirada para superar una enfermedad, evitar los efectos de un veneno, etc.

El bono siempre funciona incluso en enfermedades productos de maldiciones o poderes externos y/o primigenios.

Vacucopromancia

Se dibuja con un palo sobre un terreno embarrado un mapa de un palacio, edificio, fortaleza u otra edificación grande y se deja que una vaca que no haya tenido terneras pasee por encima. El dibujo debe de ser grande, sobre unos 50 m^2.

Allí donde deje sus primeros excrementos será el punto débil del edificio y se conseguirá en ese punto un +1 a tiradas de cosas como infiltrarse, escalar, abrir cerraduras o poner explosivos, pero nada de Disparar o Pelear.

Cada vez que se haga el ritual, la vaca debe ser distinta. El +1 es permanente mientras la vaca siga viva y no tenga terneros.



Dramatis Personae

Amanda Limestone (comodín)

Amanda Limestone desciende de una larga tradición de adoradoras de Waylunor. Su madre adoraba a Waylunor y su abuela antes que ella. Y todas ellas portaban la esencia de su divinidad, lo que las convertía en poderosas canalizadoras del poder mágico. La magia no solo es fuerte en su familia, también las riquezas, lo que permitieron pagar los mejores maestros y profesores.

Cuando su madre murió, toda la esencia se concentró en ella, ofreciéndole un gran poder mágico y la fortuna familiar. Con ello obtuvo todo lo necesario para liderar la Espiga Púrpura y embarcarla en la misión de liberar a Waylunor de su trampa gravitacional cósmica.

Amanda mantiene en secreto sus lazos con la Espiga Púrpura y mantiene una imagen pública de dama de alta sociedad de las colonias que se dedica a las obras de caridad. Nada más alejado de la realidad, teniendo en cuenta que quiere liberar a un dios caótico y cruel en la Tierra.

Actualmente, Amanda quizás sea una de las magas más poderosa de todo el Caribe y si bien su poder no el comparable a Hernando de Villalba puede vencer en combate mágico a todo aquel que se enfrente.

Los recursos económicos de Amanda son inmensos. Su noble familia en su Inglaterra natal tiene inmensas cantidades de dinero fruto del comercio internacional y una flotilla de barcos que surcan los 7 mares. Es por ello que no tiene mucho aprecio por los piratas, ya que sus actividades le producen perdidas.

En la actualidad reside en una mansión en Kingston, la Chatsworth House. Desde donde dirige la Espiga Púrpura y su flota de barcos. Nunca había sentido interés por el Caribe, pero ahora los está trayendo todos a estas aguas para que le ayuden en sus planes. Es por ello que la entrada de los navíos de «Limestone Co.» ha levantado sospechas en la RCPC.

La RCPC y más en concreto la Orden del Gran Cthulhu han estado investigando y han empezado a escarbar la superficie de los secretos de Amanda y la Espiga Púrpura.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d12, Fuerza d6, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Cabalgar d6, Ciencias d8, Conocimientos Generales d12, Humanidades d8, Idioma cthulhunés d8, Idioma Inglés d10, Idioma Persa d10, Investigar d8, Medicina d6, Mitos de Cthulhu d10, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d10, Saber de Solimán d12+1, Sigilo d6, Tácticas d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Desventajas:** Secreto (mayor, líder de la Espiga Púrpura de Waylunor), Vengativa
- **Ventajas:** Afinidad mágica, Asquerosamente Rica, Canalización, Trasfondo arcano (Hechicería primigenia), Esencia de Waylunor, Nuevos poderes x3, Puntos de poder x2, Subidón de poder
- **Hechizos:** 36 PP, Incineración de Cthugha, Transubstanciación, Exorcizar, Círculo de invocación, Hipnosis, Augurios del soñador, Toque de Waylunor, Don de Ithaqua, XXX. Puede saber cualquier ritual, pero serán versiones europeizadas de ellos, por ejemplo, en vez de Adivinación con Mandiocas, ella lo hace con Manzanas.
- **Equipo:** Ropajes caros, daga escondida (FUE+d4), 2 cocos de Yúcahu,

Sugerencia de interpretación: Como Amanda debes exudar confianza y seguridad, ni la más mínima señal de duda debe cruzar tu semblante. Sabes en todo momento lo que hay que hacer y cómo hacerlo y si no lo sabes, tomas una decisión con la convicción de que no habrá el mínimo fallo. Esta confianza te viene de saber que estás tocada por la divinidad y es por ese aplomo que tus seguidores y seguidoras irán y harán lo que les digas. Toca cambia cuando pierdes el control y la ira y la sed de sangre se apodera de ti. En esos momentos solo puedes gritar maldiciones y destilar odio a tus enemigos.

Noor (comodín)

Noor es una huérfana de las calles de Constantinopla (actual Estambul - Turquía). Fue XXX por un asesino de la Espiga Púrpura y entrenada en las artes del asesinato y el credo de la secta.

Noor fue perfeccionando sus habilidades y subiendo dentro de la Espiga Púrpura hasta que llamo la atención de Amanda Limestone que la puso bajo su mando. Desde entonces la ha tratado como su hija y a la vez como su maestra asesina.

A pesar de llevar toda su vida rodeada de creyentes de Waylunor, Noor no es creyente, solo es leal a Amanda, por la que profesa verdadera devoción.

Noor es una gran combatiente, diestra, fuerte, rápida y resistente. Con un gran don para la táctica y las emboscadas. Sus puntos débiles son que no tiene estudios, apenas conoce los números y no sabe leer ni escribir. Nadie se preocupó de darle esos conocimientos y Amanda ha intentado varias veces enseñarle sin mucho éxito.

El otro punto débil es que tiene cero capacidades sociales. No sabe moverse entre sus congéneres y muchas de las aptitudes sociales básicas se le escapan debido a que en su niñez no pudo ponerlas en práctica.

- **Atributos:** Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d12
- **Habilidades:** Atletismo d12, Cabalgar d10, Conocimientos Generales d6, Disparar d10, Idioma Inglés d4, Idioma Persa d4, Idioma Turco d6, Mitos de Cthulhu d4, Notar d4, Pelear d12, Persuadir d4, Sigilo d12, Tácticas d10
- **Paso:** 6; **Parada:** 9 (1); **Dureza:** 9(8)
- **Desventajas:** Despiadada (Mayor), Exceso de confianza (Mayor), Secreto (asesina principal de la Espiga Púrpura de Waylunor)
- **Ventajas:** Afinidad mágica, Ambidextro, Trasfondo arcano (Hechicería primigenia), Ataque repentino, Con un par, Bloqueo, Fornida, Frenesí, Resistencia mágica
- **Equipo:** Chaleco y pantalones de cuero (Armadura +1) y ropajes negros, alfanje (FUE+d8) y 2 pistolas de chispa cargada (5/10/20, 2d6+1, Recarga 3)

Sugerencia de interpretación: No pillas ni las ironías, ni lo dobles sentidos, ni nada por el estilo. Eres bastante literal interpretando los comentarios de la gente de tu alrededor. Amanda lo sabe y actúa en consecuencia, pero el resto de las personas no y eso hace que terminen alejándote de ti porque no saben por dónde vas a salir.

Doriqué (comodín)

Doriqué era el principal agente de la Espiga Púrpura en el Caribe, hasta que Amanda Limestone ha movido muchos activos de la secta a esta parte del mundo.

XXX

Doriqué es un mediocre mago pero un excepcional espía y agente encubierto potenciado con poderes mágicos. A diferencia de otros taumaturgos del culto de Waylunor, Doriqué no ha buscado grandes poderes mágicos, sino hechizos y conocimientos arcanos que le conviertan en mejor agente infiltrado y espía.

A todo esto se le suma un tremendo carisma y «savoir faire» para moverse entre los diferentes poderes que conviven en estos mares, tanto normales como sobrenaturales.

XXX

- **Atributos:** Agilidad dXXX, Astucia dXXX, Espíritu dXXX, Fuerza dXXX, Vigor dXXX
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales dXXX, Idioma criollo dXXX, Idioma cthulhunés d6, Idioma Inglés dXXX, Idioma Persa dXXX, Mitos de Cthulhu dXXX, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** XXX; **Dureza:** XXX
- **Desventajas:** XXX
- **Ventajas:** XXX, Trasfondo arcano (Hechicería primigenia)
- **Hechizos:** XXX PP, XXX
- **Equipo:** XXX

Sugerencia de interpretación: Tu sonrisa te ha sacado de más apuros que tus habilidades mágicas, así que siempre sonríe. Además, te sirve de máscara para encubrir tus desequilibrios mentales. Si no estás sonriendo, es que algo muy malo va a pasar.

Leo Morgane (comodín)



XX

Atributos: Agilidad dXXX, Astucia dXXX, Espíritu dXXX, Fuerza dXXX, Vigor dXXX

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales dXXX, Idioma criollo dXXX, Idioma cthulhunés d6, Idioma Francés dXXX, Idioma Inglés dXXX, Idioma Persa dXXX, Mitos de Cthulhu dXXX, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4

Paso: 6; **Parada:** XXX; **Dureza:** XXX

Desventajas: XXX, Secreto (mayor, agente de la Orden del Gran Cthulhu infiltrado en la Espiga Purpura)

Ventajas: XXX, Trasfondo arcano (Hechicería primigenia)

Hechizos: XXX PP, XXX

Equipo: XXX

Sugerencia de interpretación: No llamar la atención es lo que te ha mantenido con vida dentro de la Espiga Púrpura y es por ello que no sueles intervenir en las conversaciones, ni hablar alto, ni tener iniciativa, tú solo escuchas, memorizas y luego informas a la Orden. Si estás sola con algún miembro de la Espiga, puedes ser algo más activa y hacer preguntas y sonsacar algo de información extra.

Barón Samedí humanizado (comodín)



XX

Atributos: Agilidad d12, Astucia dXXX, Espíritu d12+4, Fuerza d12, Vigor d12

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales dXXX, Idioma criollo dXXX, Idioma cthulhunés d6, Idioma Francés dXXX, Idioma Inglés dXXX, Idioma Persa dXXX, Mitos de Cthulhu dXXX, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4

Paso: 6; **Parada:** XXX; **Dureza:** XXX

Desventajas: XXX

Ventajas: XXX, Trasfondo arcano (Hechicería primigenia)

Capacidades especiales:

- **Ojos y oídos:** XXX
- **Tripas:** XXX
- **Lengua:** XXX
- **Alterar realidad:** XXX

Equipo: XXX

Sugerencia de interpretación: Eres una especie de dios Baco caribeño, un dios del desenfreno y los bajos instintos que aparece solo un mes al año. Aunque hayas perdido la mayor aparte de tus poderes aún puedes sacar los vicios y las perversiones de la gente que te rodea. Bebes, cantas, gritas, insultas, intimidas y seduces a la gente de tu alrededor. Los excesos son lo tuyo, así que no te prives de nada con nadie.


Epílogo
Ahmet Can Kalkavan

Atribuciones

Damos las gracias y el crédito apropiado a estos increíbles artistas que nos han permitido hacer uso de su arte en esta aventura al distribuirlo con licencia Creative Commons:

- tortuga.jpg por glazyrin
- embarcaciones.webp por AhmetCanKahram
- piratas.webp por AhmetCanKahram
- hechiceria.webp por ReyeD33
- playa-doncella.jpg por AhmetCanKahraman
- epilogo.webp por ArtofRagnar
- encuentros-mas.webp por ThemeFinland
- sternenhimmel-himmel-wurmloch.jpg por Andrea Stöckel
- bazar.jpg por Brandon-Ellis
- Octavian_and_Antony_denarius.jpg por Byzantium565
- Cyclura_carinata2.jpg por Caudatejake
- river-sstone.png por tohamina
- ghast_by_nottsuo.jpg por nottsuo
- moonbeast_by_nottsuo.jpg por nottsuo
- nyarlathotep.jpg por nottsuo
- Diferentes textos, sobre todo de lugares ficticios de las Tierras del Sueño, están basados en los textos de wikis de fans de Lovecraft y los Mitos de Cthulhu:
  - Wiki Lovecraft | Fandom

Notas del autor

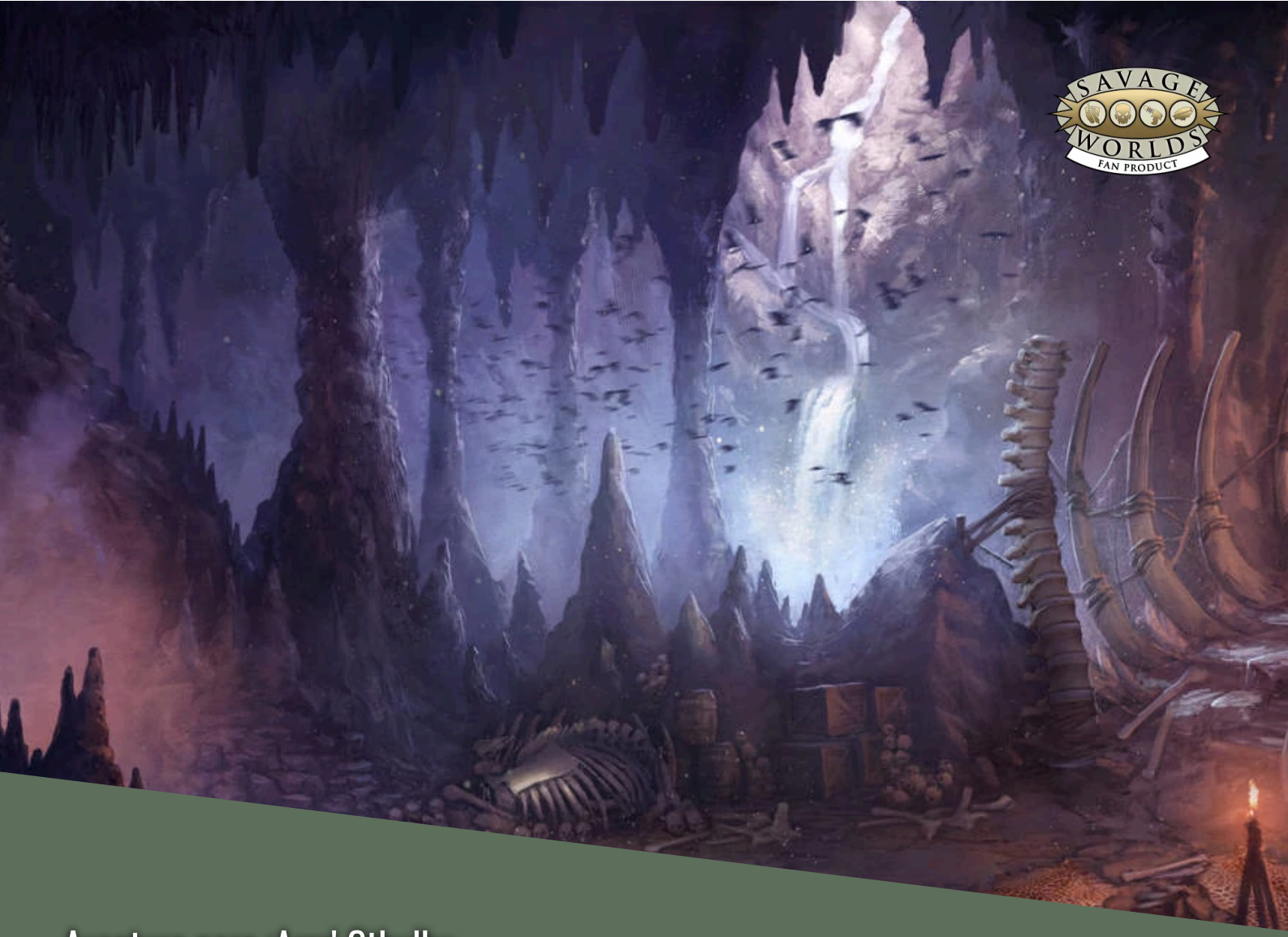
Salud mental

Los trastornos mentales y la salud mental representados en esta ambientación no tratan de ser realistas, solo tratan de reflejar con las reglas de SWEA el horror y la locura tan característicos de Lovecraft y cómo estos afectan a las capacidades de los PJ.

Si eres un fascista, háztelo mirar

Estas palabras de Sirio Sesenra me representan y por eso las transcribo aquí.

> Si eres una persona fascista, homófoba, lesbófoba, tránsfoba o racista te suplico que dejes este libro en el primer lugar que encuentres a mano y te vayas a buscar alguna consulta psicológica donde te ayuden a ser buena persona, alejándote del rol hasta lograr ese objetivo. **Por:** Sirio Sesenra - Técnicas, consejos y trucos para jugar a rol



Aventura para ¡Arrr! Cthulhu

Contra la Espiga Púrpura

Creado por Jorge Monclús

«Contra la Espiga Púrpura» es una campaña corta para ¡Arrr! Cthulhu donde tus jugadores deberán desbaratar los planes de los cultistas de la Espiga Púrpura para liberar a Waylunor en nuestro mundo.

Este suplemento contiene:

1. Una **campaña corta y 5 aventuras de 1 a 3 sesiones** que puedes meter dentro de la campaña o usarlas dentro de tus propias aventuras.
2. **Nuevas localizaciones de Jamaica y Haití**, así como las **Islas de Turcos y Caicos** y **nuevos personajes** que extienden el Caribe de ¡Arrr! Cthulhu
3. Incluye todo un nuevo repertorio de **monstruos de los Mitos, enemigos y objetos mágicos y malditos**. También hay nuevas **ventajas, desventajas, hechizos* y rituales** para usar en tus partidas de ¡Arrr! Cthulhu.