

Créditos

Créditos de la edición original

Editor: Simon Rogers

Escrito por: Robin D. Laws

Maquetación: Jérôme Huguenin

Art: Jérôme Huguenin

Créditos de la edición española

Traducción: Guillermo Heras Prieto

Correcciones adicionales: Aitor Solar

Maqueta: Edge Studio

Coordinador: Darío Aguilar Pereira

Editor: Jose M. Eley

Sample file



Basado en: *La llamada de Cthulhu*, por Sandy Petersen y Lynn Willis

Pruebas de juego: Erin Moore, Craig Macleod, Robert Adams, Ross Webb-Wagg, Robert Mccuaig, Ryan Reising, Bill Bolton, James House, Jason Martin, Chance Webster, Matt Byers, Andrew Head, and John Dewalt, Kurt Aldinger, Matt Aldinger, John Heil, Tim Mayberry, Benjamin Mayberry, Matthew Mayberry, Steve Vogel, Keary Birch, Tony Toon, James King, Chris Trezise, Andrew Douse, Bill Lewis

Información sobre Shanghái: Thomas McGrenery

Ayudas de juego: Alex Fredera, Dave, Steve Dempsey

© 2008 Pelgrane Press Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado por acuerdo con Chaosium, Inc. El rastro de Cthulhu es marca registrada de Pelgrane Press Ltd.

Sample file

Los Devoradores en la niebla

Esta aventura es un tributo al género de aventuras sobre supervivencia dura, clásico del *pulp* pero que genera entre los aficionados actuales menos interés que la fantasía, la ciencia ficción, el terror y las historias de proto-superhéroes. Pero no te preocupes: tratándose del *Rastro de Cthulhu*, los jugadores se enfrentan a algo mucho más extravagante que una simple batalla del hombre contra la naturaleza.

Los Devoradores en la niebla puede jugarse en cualquier punto de una serie de partidas de orientación *Pulp*; por ejemplo, podría ocurrir en un viaje a Shanghái, el emplazamiento del siguiente escenario de este libro. También está diseñada para servir como sencilla aventura introductoria, mostrando las reglas GUMSHOE. Dada su brevedad, funciona también como partida para una convención, donde puedes permitirte más libremente la elevada tasa de mortandad de PJs adecuada para el subgénero de las historias de supervivencia.

Nota importante: Como en cualquier relato del hombre contra la naturaleza, la Habilidad **Supervivencia** resulta vital para los protagonistas. Antes de empezar a jugar, comprueba las hojas de personaje. Si ningún Personaje tiene Supervivencia (o si el jugador cuyo Personaje la tiene va a asistir esporádicamente) invita a los jugadores a ajustar sus Habilidades para que alguno la tenga.

Algunos consejos sólo se aplican a un escenario aislado, a la introducción de una campaña o a un escenario de mitad de campaña. Tales pasajes aparecen indicados por los siguientes iconos:

-  Escenario aislado
-  Escenario introductorio
-  Escenario de mitad de campaña

El gancho

El escenario comienza cuando los Personajes despiertan en una isla explorada en el Pacífico, supervivientes de un naufragio.

La terrible verdad

El naufragio que deja tirados a los Personajes no ha sido un accidente. Enterrado en la isla se encuentra *El Tomo Firenze*, un objeto que es a la vez un volumen de inenarrable conocimiento de los Mitos y una entidad de los Mitos llamada Abholos. Hambrienta de almas que devorar, ejerce una influencia maligna sobre la región, causando naufragios y accidentes de avión. A no ser que el tomo sea encontrado y destruido, cualquier rescatador potencial será

también atraído y devorado. Para tener alguna oportunidad de resolver este misterio, los Personajes deben trabajar en equipo para obtener comida y refugio, así como para evadir a las criaturas invisibles que acuden a recoger el alimento de Abholos.

El esqueleto

Para completar el escenario, los Personajes deben:

- Averiguar que hay un terrible tomo en la isla.
- Descubrir que el tomo es también una entidad.
- Destruir el tomo, probablemente combatiendo con la entidad.

Control del tiempo en partidas de convenciones

Las partidas de las convenciones requieren que el Guardián guíe firmemente el desarrollo para asegurar que se presenta una historia satisfactoria en el tiempo disponible. Este escenario te ayuda a conseguir eso al ser bastante abierto. Si asumimos una sesión de cuatro horas, de forma ideal querrás que los siguientes eventos sucedan no más tarde de los siguientes momentos:

- 45 minutos: Primeras indicaciones de la amenaza de los Devoradores.
- 1 hora: Se descubre el avión de Ruth Copeland.
- 2 horas: Se descubre el paquete de cartas.
- 3 horas: El grupo averigua que *El Tomo Firenze* es Abholos.

Para comprimir el escenario en una experiencia de muestra aún más corta, juega sólo algunas de las escenas, saltando hacia adelante entre secuencias con rápidas descripciones de lo que podría haber pasado entre medias. Juega la llegada a la playa, incluyendo los Controles de Estabilidad por los recuerdos de los ataques del calamar durante el hundimiento, y el uso de algunas Habilidades de Investigación. Si esto se desarrolla rápidamente, juega una o dos escenas de supervivencia, mientras los jugadores deciden qué hacer. Salta entonces al descubrimiento del avión, pero sitúa el paquete de cartas, que en el escenario completo se encuentra en otro lugar, en el fuselaje destruido. Entonces salta de nuevo, ahora ya al intento final de destruir *El Tomo Firenze*.

Los Devoradores en la niebla



Reacciones de los antagonistas

Los Devoradores en la niebla es a la vez un relato de los Mitos y una historia del hombre contra la naturaleza. Además de resolver el misterio, los Personajes deben asegurar su supervivencia día a día consiguiendo comida, agua potable y refugio. En otras palabras, la propia naturaleza puede verse como un antagonista más, al que el grupo debe derrotar también.

Tras devorar sus almas, Abholos convierte los cascarones sobrantes de sus víctimas en cazadores medio sustanciales, que le traen presas. Mientras los PJs luchan por sobrevivir, las apariciones cada vez más alarmantes de estos seres sobrenaturales aumentan la tensión.

ESCENAS

Este escenario tiene un esqueleto muy sencillo, y un amplio abanico de opciones para las reacciones de los antagonistas y de momentos de inquietud general. Por tanto, te proporciona mucho espacio para improvisar basándote en las acciones de los Personajes y en el humor que flote en la habitación.

La playa

Tipo de escena: Introducción

Los PJs despiertan en la costa arenosa de un diminuto atolón del Pacífico. Todos los jugadores realizan un Control de **Salud** contra una Dificultad de 4. Los que tengan éxito despiertan por sí mismos, más o menos a la vez. Los que fallan deben ser despertados

por otros Personajes (con un Control de Dificultad 2 de **Primeros Auxilios**) o hacerlo por su cuenta. En este último caso, se despiertan ellos mismos en intervalos de 15 minutos, en el orden de sus Puntuaciones de Salud, de mayor a menor.

Tras despertar, cada Personaje realiza un Control de **Atletismo** o de **Huida** (elección del jugador) contra una Dificultad de 4. Los que fallen sufren un dado de daño+2. Es daño retroactivo que mide lo heridos que salieron del naufragio. Fijate en cuál de los Personajes que fallen pierde menos Puntos de Salud; los que hayan tenido éxito pierden esa cantidad, menos 1.

Los Personajes están tirados por la playa, algunos con el agua salobre y fría mojado sus piernas y torsos. Sus ropas están empapadas. Llevan lo que una persona de su