

El Horror en la Mina.

Un escenario para “La Llamada de Cthulhu” por Christian Conkle

e-mail: conkle@europa.com

<http://www.europa.com/~conkle>

Traducción: Killer Dog

(Época: Enero, 1920. Lugar: Cheshire Peak, Massachusetts.)

Unas desapariciones misteriosas han afectado a la pequeña población de Cheshire Park, desde su fundación hace 175 años. Las desapariciones parecen ocurrir cada 15 años y hasta el momento permanecen sin resolver e ignoradas en su mayor parte. La gente del pueblo dice que la montaña, de la que recibe su nombre la ciudad, esta embrujada. El ciclo ha comenzado de nuevo con las desapariciones de 6 habitantes que vivían cerca de la montaña.

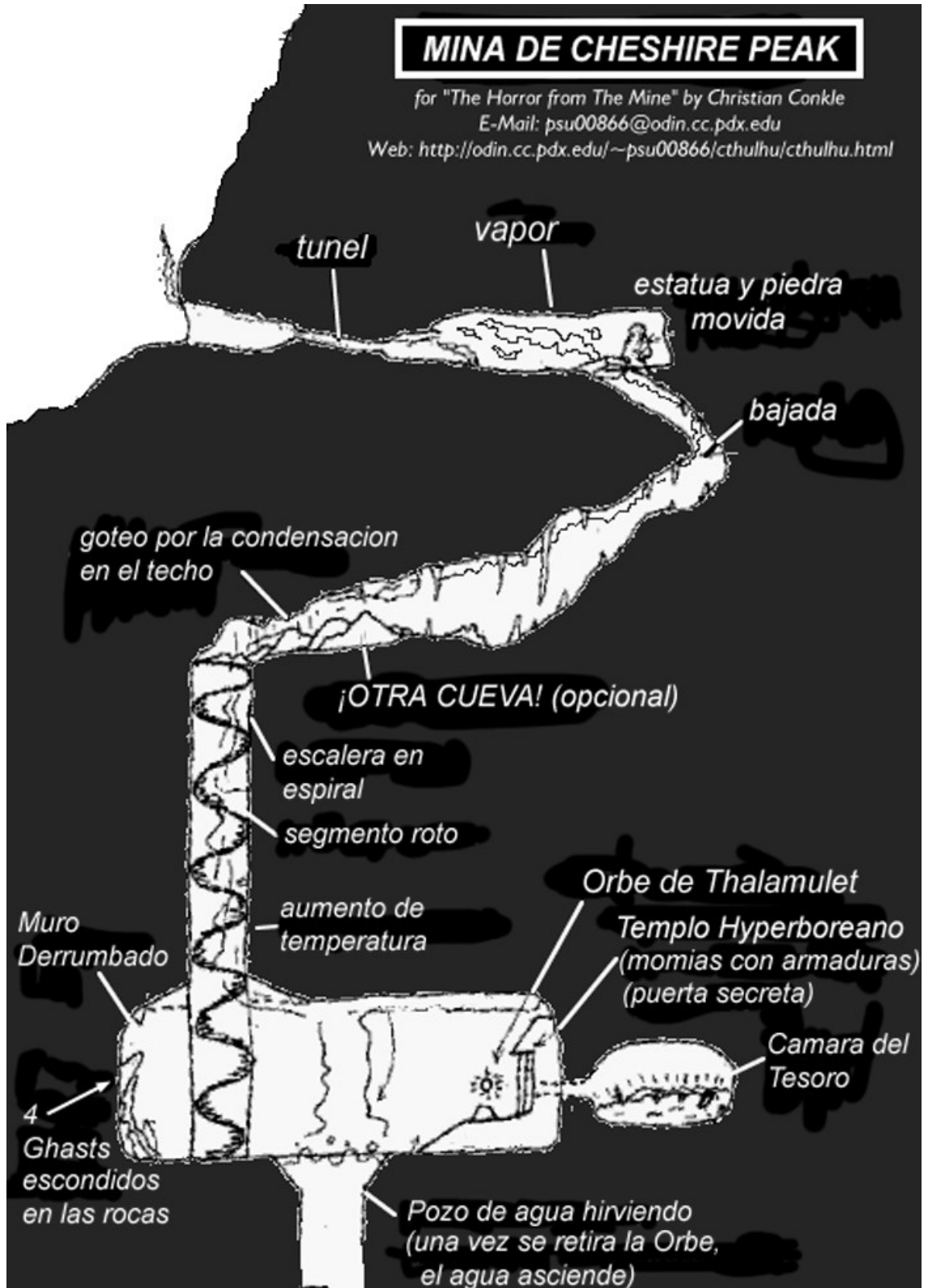
Coincidiendo con esto, una compañía minera extranjera, que recientemente ha comenzado a excavar en la falda de la montaña, ha comunicado el hallazgo de un extraño monumento basáltico de algún tipo en una cueva que se había derrumbado. Intrigada, la Universidad Miskatonic envía un equipo de estudiosos al lugar para investigar el monumento y las formas geológicas que lo rodean.

Lo que encuentra el equipo de investigadores en la mina esta fuera de lo académico. Lo que encuentran allí es una antigua cámara funeraria Hyperboreana, sellada durante eones y preservada intacta. Intacta, salvo por la intromisión de un grupo de cuatro Ghasts. Sus túneles han minado la montaña. Los Ghasts se alimentan normalmente de pequeños animales que viven en la montaña, pero ocasionalmente, realizan incursiones fuera de la montaña para conseguir presas humanas, mas deliciosas. El equipo deberá defenderse de los Ghasts, y entonces explorar los misterios de la cámara funeraria. Las tareas de investigación se verán interrumpidas, no obstante, por Marcus Henry (o algún miembro del equipo) cuando quite la fabulosa Orbe de Thalamulet de su pedestal. Esto activara una trampa antediluviana que rápidamente inundara la cueva con agua hirviendo. Solo los que estén mas en forma sobrevivirán al Horror en La Mina!

- Episodio 1: Llegada al Pueblo. Los habitantes de pueblo están atemorizados por la reciente ola de desapariciones. Ayudaran a los investigadores en todo cuanto les sea posible con información o ayuda.
- Episodio 2: La Mina. Thomas Sean McGuire tiene ya organizado su equipo cuando llegan los investigadores. Los Investigadores serán presentados a todos los miembros del equipo. Comenzaran inmediatamente. La montaña esta llena de túneles, causados aparentemente por la actividad geotérmica de la misma. El vapor asciende de varias chimeneas en las laderas de la montaña. Perkins guiara la expedición, avisando cuando pueda haber algún peligro.
- Episodio 3: La Estatua. La estatua parece un Obelisco de basalto con una esfera pegada en su parte superior. Hay una gran losa de basalto rota en un lado y se escapa vapor a través de ella. Mediante algún esfuerzo (tiradas de Fuerza) la losa puede moverse a un lado, dejando escapar el vapor y revelando un túnel. Perkins lo comprueba y da su aprobación para continuar.
- Episodio 4: Las Escaleras. Después de explorar la cueva (tiradas de Tregar, y posiblemente de Fuerza y Destreza), los investigadores encuentran una gran escalinata en espiral excavada en la roca formando un cilindro vertical. El vapor asciende por el centro del hueco, condensándose en el techo de la cueva y goteando de nuevo hacia abajo. Hay una inquietante fosforescencia al fondo del pozo.

- **Episodio 5: La Cámara.** En el fondo del pozo los investigadores encuentran una gigantesca cámara excavada en el basalto. Hay una gran poza de agua hirviendo en el centro de la cámara que cubre el techo con una capa de vapor. En el extremo opuesto de la cámara hay una serie de anchas escaleras que conducen a un templo funerario excavado en la pared rocosa. La fosforescente Orbe de Thalamulet flota sobre un pequeño obelisco de piedra. Tras el equipo, escondidos en las rocas del muro derrumbado (tirada de Descubrir), hay cuatro Ghosts durmiendo. Si el equipo hace mucho ruido o se mueve apresuradamente alrededor, se despertaran y saldrán brincando de las rocas para atacar a los investigadores.
- **Capitulo 6: La Traición.** Después de la lucha con los Ghosts, el equipo puede dedicarse a explorar (tiradas de Descubrir y Arqueología). Puede que encuentren una puerta secreta detrás del templo y sus restos momificados. Conduce a una cámara del tesoro revestida de oro, espadas y armaduras de miles de años antes que los Egipcios. En ese momento, Marcus Henry (que eligió permanecer en el exterior, o escondido) roba el Orbe de Thalamulet, lo que ocasiona que el agua que hervía en el pozo se desborde y empiece a inundar la cámara. Cualquiera que vacile un momento se vera atrapado por el agua hirviendo. El equipo debe ahora darse prisa en escapar (haciendo tiradas de Destreza, Fuerza, u otras tiradas físicas) o perecer en la destrucción. Si consiguen salir con vida, serán testigos de la erupción del agua hirviendo por la boca de la mina y su explosión en vapor, cerrando la mina y el complejo de cuevas para siempre.
- **Desenlace:** La mina debería quedar destruida. La compañía minera puede optar por denunciar a la U. Miskatonic pero sin resultados. El Orbe y la cámara funeraria deberían avivar el interés de los jugadores y los personajes acerca de la historia de los Hyperboreanos. Esta aventura introduce a los investigadores en la siguiente: El Templo del Sapo.

Mapa de los Túneles





Max Perkins, Espeleologo.

Fue: 18 **Con:** 17 **Tam:** 15 **Int:** 9 **Pod:** 7 **Des:** 12 **Apa:** 18 **Edu:** 10 **Cor:** 35 **PV:** 17
Habilidades: *Trepar 95%, Orientación 25%, Saltar 80%, Geología 30%*

Max es un valiente explorador de cuevas. Fue contratado por la compañía minera para explorar la cueva pero no es consciente de nada sobrenatural.



Thaddeus Larson, Arqueologo.

Fue: 14 **Con:** 9 **Tam:** 10 **Int:** 18 **Pod:** 11 **Des:** 12 **Apa:** 15 **Edu:** 18 **Cor:** 55 **PV:** 11
Habilidades: *Arqueología 95%, Historia 85%, Geología 50% Trepar 45%*

Thaddeus es un dedicado académico, pero raramente se asoma al mundo real. Esta interesado en todo lo que se encuentre pero protestara ante cualquier problema.



Marcus Henry, Minero.

Fue: 15 **Con:** 18 **Tam:** 17 **Int:** 8 **Pod:** 7 **Des:** 11 **Apa:** 16 **Edu:** 4 **Cor:** 35 **PV:** 16
Habilidades: *Trepar 80%, Saltar 70%, Escuchar 50%, Reparar Maquinaria 30%*

Marcus es el único minero lo suficientemente arrojado como para entrar en la cueva. Cree que sea lo que sea lo que esta afectando a la ciudad esta en la cueva y piensa detenerlo. Una vez que ha entrado a la cámara ceremonial y ve la Orbe, ve una manera rápida de salir de su situación actual y de medrar. Roba la Orbe e intenta huir.



Thomas Sean McGuire, Propietario de la mina.

Fue: 10 **Con:** 10 **Tam:** 14 **Int:** 18 **Pod:** 16 **Des:** 13 **Apa:** 12 **Edu:** 19 **Cor:** 80 **PV:** 10
Habilidades: *Contabilidad 95%, Crédito 90%, Regatear 90%, Derecho 50%*

Thomas Sean McGuire es el intolerante propietario de la mina. Nació y creció en Irlanda y habla con un fuerte acento. Es bastante escéptico e intentara restar crédito a cualquier afirmación sobre lo sobrenatural. El ve el descubrimiento de la estatua como algo sin importancia y quiere reanudar las excavaciones en su nueva mina.



La Orbe de Thalamulet

La Orbe de Thalamulet es una esfera fosforescente creada por los hechiceros Hyperboreanos para permitirles viajar a través del tiempo y del espacio. Flota sobre un obelisco de basalto labrado con glifos y runas Hyperboreanas. Básicamente es un hechizo de “Crear Deformación en el Tiempo”. Fue enterrado con las momias Hyperboreanas en esta caverna. La Orbe proporciona un +5% adicional a *Mitos de Cthulhu* y permite intentar subir las habilidades de *Arqueología* y *Leer Hyperboreano*.