

CALL OF
CTHULHU

Oro Negro, Tumba Azul

UN MÓDULO PARA CTHULHU D20 ACTUAL.
Adecuado a 2-4 investigadores de niveles 1-3



Leyenda.net

Por Entropía





Oro Negro, Tumba Azul

por

Aitor Solar (*Entropía*)

entropia@leyenda.net

PORTADA E ILUSTRACIONES
Rodrigo Rodríguez

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Isabel Rossell

Agradecimientos especiales

A Misne y Rodrigo, mis mejores colaboradores

Este documento gratuito puede ser descargado de **www.leyenda.net**, para uso personal.

No se permite la distribución adicional ni la publicación por cualquier medio sin autorización por escrito de los autores. La comunicación de este documento y su contenido a través de internet no significa que los titulares de los derechos hayan declinado su derecho a autorizar la explotación de su obra o prestación ni renunciado a obtener una remuneración, tal como establece el texto refundido de la **Ley de Propiedad Intelectual** aprobado por **Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril**.

En particular, no se permite su distribución en ninguna otra página web ni lista de correo, grupo de noticias, grupo de distribución ni por ningún otro medio o sistema sin permiso expreso de los autores, así como poner un enlace directo al documento pdf en la web de **www.leyenda.net**.

Si este documento te gusta, puedes poner un enlace o banner a **www.leyenda.net**, o ponerte en contacto con nosotros en webmaster@leyenda.net para cualquier propuesta o sugerencia.

Si te has bajado este documento de una página o zona de la red que no sea www.leyenda.net, por favor infórmalos en webmaster@leyenda.net.

Todos los textos de *Oro Negro, Tumba Azul* son © **Aitor Solar**, 2003. Las ilustraciones y portada son © **Rodrigo Rodríguez**, 2004. El diseño y maquetación, así como del logotipo de **Leyenda.net** son © **Isabel Rossell**, 2003. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.
Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

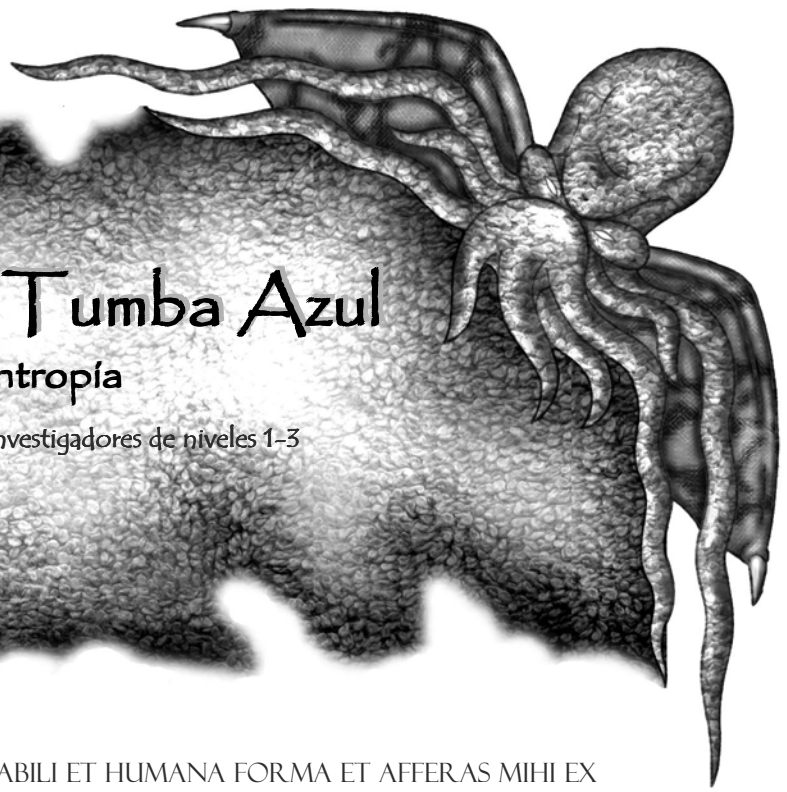
CALL of
CTHULHU

LNCT08



Leyenda.net

sólo disponible en
<http://www.leyenda.net>



Oro Negro, Tumba Azul por Entropía

Una aventura para 2-4 investigadores de niveles 1-3

«COMPAREAS CORAM ME IN PULCRA, AFFABILI ET HUMANA FORMA ET AFFERAS MIHI EX
ABYSSO MARIS MILLIONES OPTIMI AURI...»

*(Aparece ante mí en forma hermosa, afable y humana y tráeme, de las profundidades de los
mares, millones del mejor oro...)*

VERUS JESUITARVM LIBELLUS, París, 1508 (edición espuria)

Mar del Norte, Diciembre de 2002...

ORIGEN E HISTORIA
_ X

Oro negro, tumba azul es un escenario más corto de lo habitual en **Leyenda.net**, porque lo creé para participar en el I Concurso "Biblioteca de Tebas" que organizaba La Factoría de Ideas, en el que los trabajos presentados no podían superar las siete mil palabras.

Evidentemente no ganó (lo hizo el otro módulo que presenté, **Tentáculos de amor**), así que helo aquí, adecuadamente maquetado e ilustrado. El texto es casi igual que el original, salvo por el añadido de la sección titulada 'El símbolo arcano' y de algunos datos sobre plataformas petrolíferas que me pasó **13**. El plano de Agalia 2 es mío, rehecho unas cuantas veces hasta que quedó digno, y las estupendas ilustraciones son de **Rodrigo Rodríguez**, de quien se puede visitar su página en leyenda.net/rodrigo.

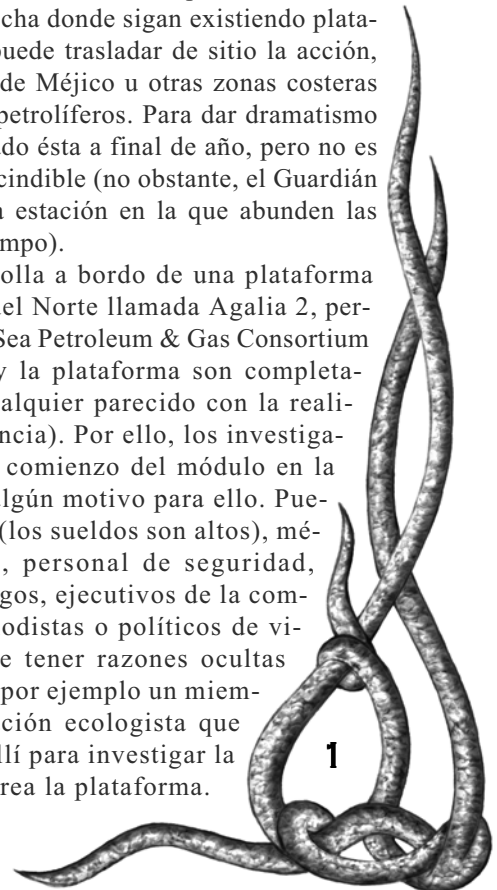
NOTAS SOBRE EL ESCENARIO

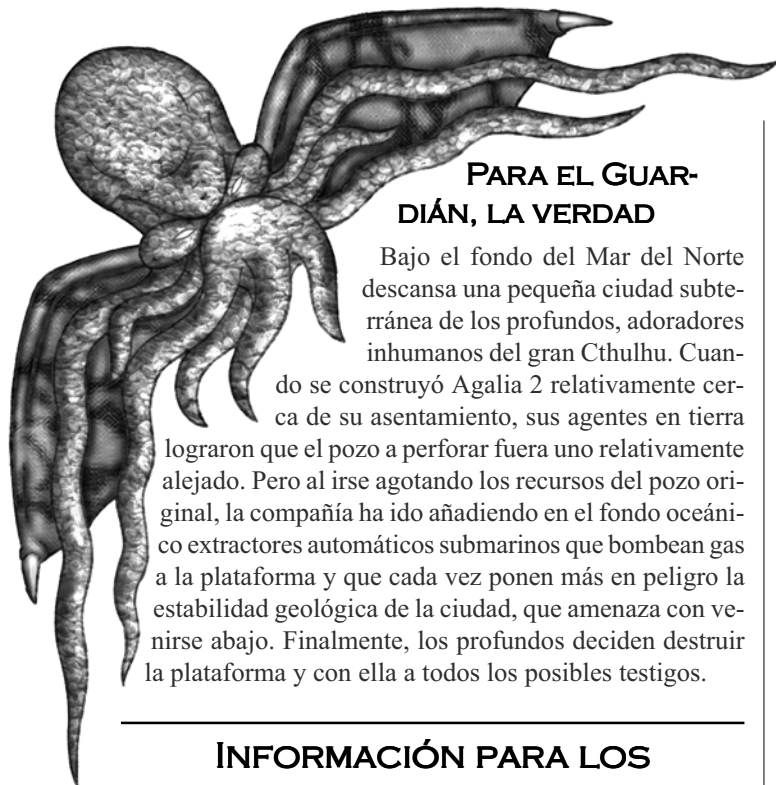
Este módulo sirve de iniciación a La Llamada de Cthulhu D20, y permite que los personajes jugadores se conozcan entre sí y descubran los peligros que suponen los Mitos de Cthulhu para la humanidad. Debido a que hay varios combates duros y peligrosos, el Guardián puede escalar el nivel del módulo a voluntad para que encaje con la capacidad de los personajes, haciendo que los enemigos sean más o me-

nos numerosos, inteligentes o bien armados. También es recomendable utilizar la opción de Bonificador de defensa propuesto en el capítulo 1 del manual.

El año de juego se puede cambiar sin problemas, siempre que se elija una fecha donde sigan existiendo plataformas. También se puede trasladar de sitio la acción, por ejemplo al golfo de Méjico u otras zonas costeras ricas en yacimientos petrolíferos. Para dar dramatismo a la trama, se ha situado ésta a final de año, pero no es una condición imprescindible (no obstante, el Guardián debería mantener una estación en la que abunden las tormentas y el mal tiempo).

La trama se desarrolla a bordo de una plataforma petrolífera del Mar del Norte llamada Agalia 2, perteneciente a la North Sea Petroleum & Gas Consortium (tanto la compañía y la plataforma son completamente ficticias, y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia). Por ello, los investigadores deben estar al comienzo del módulo en la plataforma, y tener algún motivo para ello. Pueden ser trabajadores (los sueldos son altos), médicos o enfermeros, personal de seguridad, submarinistas, geólogos, ejecutivos de la compañía, o incluso periodistas o políticos de visita. Algún PJ puede tener razones ocultas para estar allí, como por ejemplo un miembro de una organización ecologista que haya ido a trabajar allí para investigar la contaminación que crea la plataforma.





PARA EL GUARDIÁN, LA VERDAD

Bajo el fondo del Mar del Norte descansa una pequeña ciudad subterránea de los profundos, adoradores inhumanos del gran Cthulhu. Cuando se construyó Agalia 2 relativamente cerca de su asentamiento, sus agentes en tierra lograron que el pozo a perforar fuera uno relativamente alejado. Pero al irse agotando los recursos del pozo original, la compañía ha ido añadiendo en el fondo oceánico extractores automáticos submarinos que bombean gas a la plataforma y que cada vez ponen más en peligro la estabilidad geológica de la ciudad, que amenaza con venirse abajo. Finalmente, los profundos deciden destruir la plataforma y con ella a todos los posibles testigos.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Los personajes comienzan el módulo trabajando en la plataforma. Disponen de toda la información presentada en el recuadro 'Agalia 2', y se conocerán entre ellos aunque sólo sea de decirse "hola" al cruzarse por los pasillos. Debido al entrenamiento requerido para ir a la plataforma, aunque sólo sea de visita, todos reciben un rango en *Sanar*. Por otro lado, el ambiente opresivo y hostil hace que cualquier pérdida de Cordura mayor que un cuarto de la puntuación de Sabiduría precise un control de Cordura para ver si provoca locura temporal. Las locuras más comunes son histeria, claustrofobia y violencia homicida.

La trama comienza la mañana del día 31 de diciembre, pues a todos ellos les ha tocado trabajar en la plataforma en fin de año. Eso puede entristecer a algunos personajes o dar igual a otros, según su nacionalidad, familia, carácter, etc. Para compensarles, está previsto organizar una fastuosa cena en la cantina para celebrar el paso al 2003.

AGALIA 2

Se trata de una plataforma de tamaño medio perteneciente a la North Sea Petroleum & Gas Consortium. Construida en 1984, ha ido automatizándose de modo progresivo y actualmente trabajan en ella unas cincuenta personas entre trabajadores, técnicos, personal de seguridad y hospitalario, etc.

La planta funciona ininterrumpidamente, 24 horas al día y 365 días al año. Normalmente cada empleado trabaja dos semanas en la plataforma en turnos de doce horas, y luego dispone de otras dos semanas libres en tierra. Se puede usar el helicóptero de la cubierta superior para transportarles, aunque por razones de seguridad siempre hay un pequeño barco de emergencia en el muelle de la plataforma preparado para evacuar a todo el personal y mantenerlo con vida hasta que llegue ayuda. En este mismo muelle atracan los barcos que traen equipo y

2



EL MAR DEL NORTE



El Mar del Norte, una zona del Atlántico situada entre la costa norte de los países centroeuropeos, Gran Bretaña y la península escandinava, es una prolongación de la plataforma continental europea. Por ello, la profundidad media es escasa (unos 90 m), aunque en algunos puntos alcanza los 700 m. La temperatura media es de 6°C en invierno y 17°C en verano, y la marea sube un máximo de 8 m.

Rodeado de países industrializados, el Mar del Norte es muy navegado y ha sido explotado desde hace largo tiempo. En consecuencia, la zona está muy contaminada por vertidos, hidrocarburos y metales tóxicos, y ha sido esquilada pesqueramente en las últimas décadas.

Sus recursos petrolíferos se descubrieron en los años '60, pero fue a raíz de la crisis energética de los '70 y los avances tecnológicos de los años posteriores que empezó a considerarse su explotación a gran escala. Tras la proliferación de plataformas en los años '80 y '90, se espera que en el futuro la producción siga reduciéndose paulatinamente al agotarse los recursos fácilmente explotables.

La extracción de petróleo y gas natural en el Mar del Norte es complicada y costosa, pero la tranquilidad política de la región y la proximidad a los países consumidores equilibran los gastos.

provisiones y se llevan los desperdicios.

Inicialmente la instalación extraía petróleo del yacimiento principal, pero en los dos últimos años se han ido descubriendo bolsas secundarias de gas natural en las proximidades, y se han instalado bombas de extracción submarina controladas remotamente desde la plataforma, a la que bombean el gas.

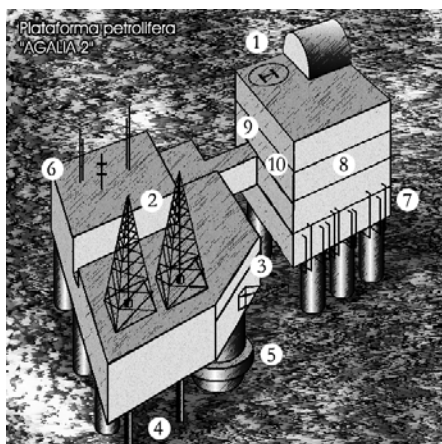
La plataforma se encarga, por tanto, de las labores de extracción de petróleo y gas, de su procesamiento básico (separación de agua, petróleo y gases), y de su bombeo hacia las instalaciones en tierra, así como de inyectar agua y gases en las bolsas para mantener la presión y facilitar así la extracción. Parte del gas natural se usa para el consumo eléctrico de la propia plataforma, aunque durante años se ha recurrido para ello a los generadores diésel y siguen siendo el sistema principal de alimentación.

DIAGRAMA DE LA PLATAFORMA

En el diagrama de la plataforma se pueden distinguir las siguientes secciones:

- ❶ **Aterrizaje de helicópteros.** Hay un helicóptero bien amarrado al lado de la H de la pista, anclado al suelo y con las alas plegadas para que resista las tormentas.
- ❷ **Derricks.** Una llama eterna que quema petróleo para compensar la presión ilumina el paisaje día y noche.
- ❸ **Zona de procesamiento del crudo y el gas,** las instalaciones de trabajo más duro e intenso. Las reparaciones han de efectuarse de inmediato a la hora que sea.
- ❹ **Tubos de extracción e inyección,** tanto de la bolsa principal como de las secundarias.

- 5 **Muelle del barco de emergencia** preparado para la supervivencia del personal, e instalaciones de submarinismo y reparaciones bajo el agua.
- 6 **Oficinas de ejecutivos y administrativos**, y al lado la cantina y las cocinas. La cantina es el centro social de la base, amplia aunque de techo bajo, atendida por camareros y con excelente comida.
- 7 **Almacenes y generadores diésel** que alimentan la plataforma. Aquí se encuentran las armas, a buen recaudo.
- 8 **Cuartos de los trabajadores**, no muy amplios pero limpios y elegantes, como en un hotel.
- 9 **Enfermería**. Siempre hay un médico de guardia, pero los heridos serios han de ser evacuados a tierra firme. Enfermeros y médicos tienen preparación psiquiátrica.
- 10 **Equipo de extinción de incendios y emergencias**. Siempre hay un equipo de guardia.



PRIMERA MUERTE, 09:15

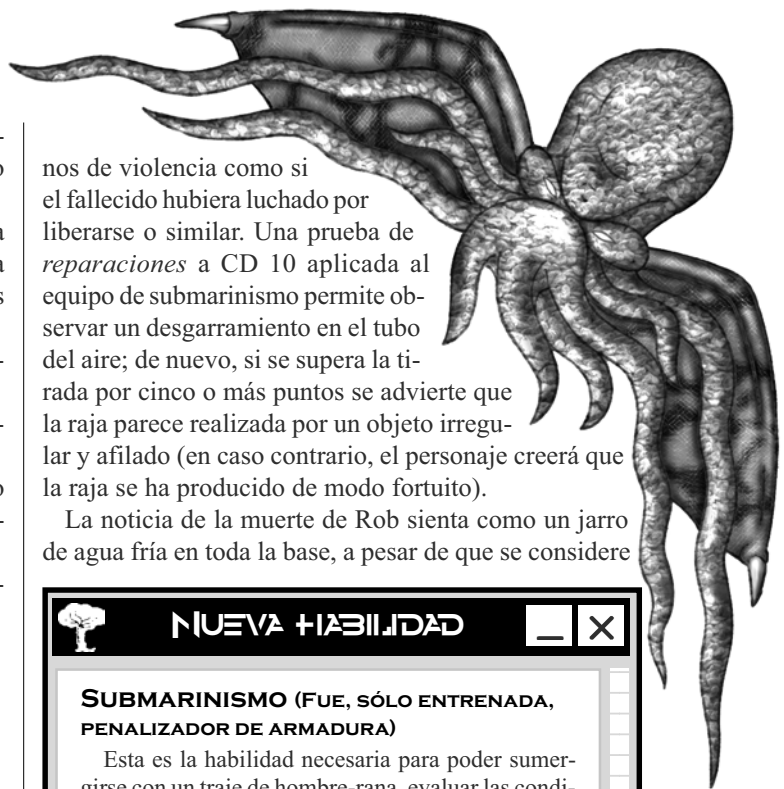
El clima es agitado y la noche pasada hubo tormenta, así que ahora que el mar está más calmado, los submarinistas van a efectuar un reconocimiento de los tubos de extracción / inyección. Si alguno de los PJs está en ese equipo, acabará su tarea en poco tiempo sin encontrar daños en la estructura ni nada fuera de lo normal (no hace falta una prueba de *submarinismo* para este trabajo rutinario, a no ser que el personaje no tenga ningún rango en la habilidad).

Sin embargo, uno de los submarinistas (Rob Huther, un PNJ australiano) se topa con una avanzadilla de profundos que inspecciona las vías de invasión. Con el shock y la velocidad bajo el agua de los profundos, no tiene ninguna oportunidad y las criaturas le rompen la toma de oxígeno para que se ahogue. Cuando se le empieza a echar en falta se organizará su búsqueda, en la que pueden participar los investigadores capacitados para ello. Si superan una prueba de *submarinismo* a CD 10 encontrarán su cuerpo sostenido por la estructura de la plataforma, donde ha sido empujado por la corriente tras perder el conocimiento. Si ningún PJ sabe bucear, otros PNJs localizarán el cadáver y lo sacarán a la superficie.

Allí, el equipo médico no puede hacer otra cosa que certificar su muerte. Si alguno de los investigadores pertenece a ese equipo o logra examinar el cuerpo, una prueba de *saber (medicina)* a CD 10 le permitirá establecer que murió ahogado (en eso coincide con el dictamen oficial), pero si supera la tirada por cinco o más puntos, aprecia ciertos sig-

nos de violencia como si el fallecido hubiera luchado por liberarse o similar. Una prueba de *reparaciones* a CD 10 aplicada al equipo de submarinismo permite observar un desgarramiento en el tubo del aire; de nuevo, si se supera la tirada por cinco o más puntos se advierte que la raja parece realizada por un objeto irregular y afilado (en caso contrario, el personaje creerá que la raja se ha producido de modo fortuito).

La noticia de la muerte de Rob sienta como un jarro de agua fría en toda la base, a pesar de que se considere



NUEVA HABILIDAD
X

SUBMARINISMO (FUE, SÓLO ENTRENADA, PENALIZADOR DE ARMADURA)

Esta es la habilidad necesaria para poder sumergirse con un traje de hombre-rana, evaluar las condiciones de la inmersión y el peligro de la zona, ayudar a otros submarinistas con problemas, evitar el “mal de las profundidades”, etc.

Dentro del agua, el Guardián puede pedir pruebas de *nadar* para moverse y avanzar, y de *submarinismo* para moverse en espacios cerrados, sumergirse más (con peligro de intoxicación por nitrógeno) o elevarse hacia la superficie (con peligro de trastorno por descompresión).

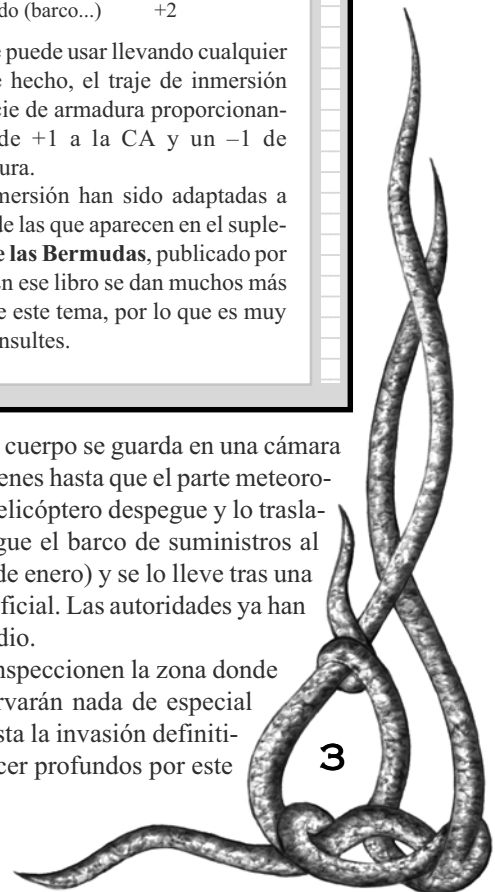
Condiciones	CD
Profundidad 50 m	10
Profundidad 100 m	15
Profundidad 200 m	20
Profundidad 400 m	25
Ayudar a un compañero	+2
Espacio cerrado (barco...)	+2

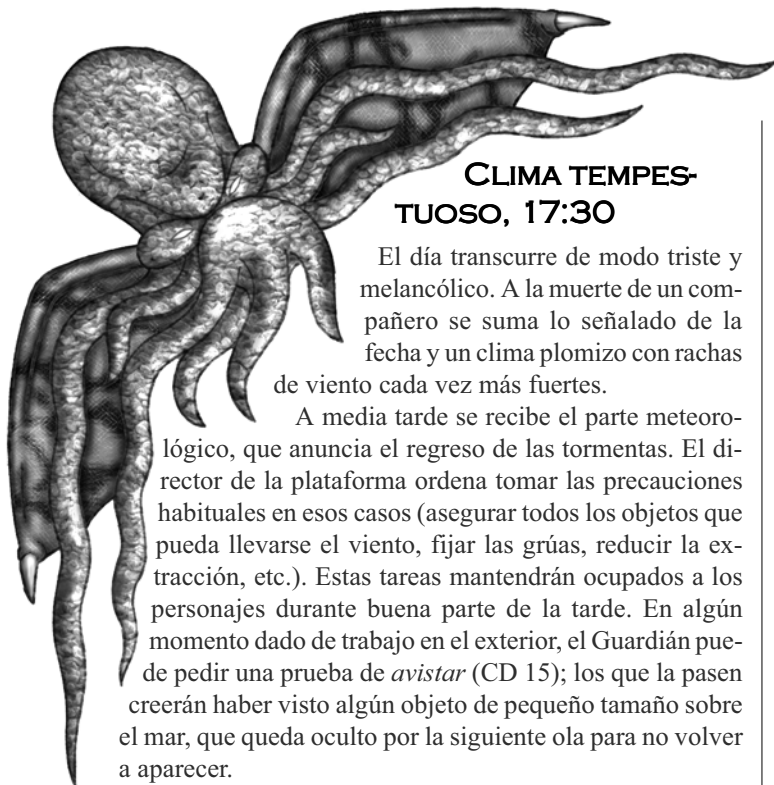
Esta habilidad no se puede usar llevando cualquier tipo de armadura. De hecho, el traje de inmersión actúa como una especie de armadura proporcionando un bonificador de +1 a la CA y un -1 de penalizador de armadura.

Estas reglas de inmersión han sido adaptadas a Cthulhu D20 a partir de las que aparecen en el suplemento **El triángulo de las Bermudas**, publicado por la Factoría de Ideas. En ese libro se dan muchos más consejos y datos sobre este tema, por lo que es muy aconsejable que lo consultes.

un simple accidente. El cuerpo se guarda en una cámara frigorífica de los almacenes hasta que el parte meteorológico permita que el helicóptero despegue y lo traslade a tierra, o a que llegue el barco de suministros al día siguiente (primero de enero) y se lo lleve tras una mínima investigación oficial. Las autoridades ya han sido informadas por radio.

Los personajes que inspeccionen la zona donde murió Huther no observarán nada de especial durante todo el día. Hasta la invasión definitiva no volverán a aparecer profundos por este punto.





CLIMA TEMPES- TUOSO, 17:30

El día transcurre de modo triste y melancólico. A la muerte de un compañero se suma lo señalado de la fecha y un clima plomizo con rachas de viento cada vez más fuertes.

A media tarde se recibe el parte meteorológico, que anuncia el regreso de las tormentas. El director de la plataforma ordena tomar las precauciones habituales en esos casos (asegurar todos los objetos que pueda llevarse el viento, fijar las grúas, reducir la extracción, etc.). Estas tareas mantendrán ocupados a los personajes durante buena parte de la tarde. En algún momento dado de trabajo en el exterior, el Guardián puede pedir una prueba de *avistar* (CD 15); los que la pasen creerán haber visto algún objeto de pequeño tamaño sobre el mar, que queda oculto por la siguiente ola para no volver a aparecer.

La tormenta comienza con mar picada y va tomando fuerza hora tras hora. Para cuando está prevista la cena de fin de año, es ya un vendaval de viento y lluvia, y las olas hacen casi imposible la navegación.

MOVERSE BAJO LA TORMENTA _ X

El viento y las olas dificultan los movimientos de los personajes (y también de sus oponentes). Las actividades físicas (como *trepar*, *saltar*, *inutilizar mecanismo...*) realizadas al aire libre ven su CD incrementada en +2. *Nadar* en estas aguas es casi imposible, al igual que *pilotar* el helicóptero (ambas CD 20).

Por otro lado, habilidades como *escondarse* o *moverse sigilosamente* resultan más fáciles y tienen un -2 a la CD.

ATAQUE DESDE LAS PROFUNDIDADES, 22:10

La cena de nochevieja se realiza en común, y se alarga hasta la fiestecilla de medianoche para que todos tengan la oportunidad de acudir a ella. Pese a ello, sigue habiendo gente trabajando en las máquinas y personal de emergencia (unos diez del total de cincuenta habitantes de la plataforma). El Guardián debería permitir que todos los investigadores estén libres de servicio esa noche, ya que el personal de guardia será el primero que sufra el ataque relámpago de los profundos, y posiblemente mueran todos sin poder oponer resistencia.

La invasión comienza por el pilón central, donde sueltan las amarras del barco de salvamento para que los humanos no puedan usarlo para escapar. Trepan y toman las instalaciones de la parte inferior, casi sin personal. Un grupo de profundos (llamémosle A) va hacia las oficinas

4

y allí destruye los sistemas de comunicación y después invade la cantina. Otro (el B) marcha lentamente hacia las residencias del personal, registrando los cuartos y avanzando hacia el helicóptero, tomando precauciones para no dejar ningún superviviente tras de sí. El otro grupo de profundos (el C) va hacia abajo, a las máquinas, donde acaban con el personal de guardia y detienen la producción. Por último, los tres grupos baten el resto de la plataforma para eliminar a quien encuentren mientras preparan el hundimiento de la plataforma.

Evidentemente, en algún momento los investigadores se toparán con los profundos y el plan de invasión tendrá que hacer frente a las intromisiones de los personajes. Si todo ha transcurrido como estaba previsto, los investigadores se enfrentarán primero al grupo A en las oficinas y la cantina. Puede que se den cuenta de que ocurre algo extraño cuando algunos hombres de guardia, que debían regresar a la cantina para las campanadas de medianoche, no aparezcan. Si no es así, seguro que se dan cuenta cuando, minutos antes o después de las doce, los profundos tomen el control de los generadores y la base se quede a oscuras.

A partir de este punto, la aventura consistirá en encuentros que dependen del curso de acción de los personajes según estos comprenden lo que sucede y luego tratan de escapar de la plataforma antes de que se hunda en el mar.

COMBATIR AL INVASOR

Al comienzo de la invasión es casi seguro que los personajes estarán sin armas con las que enfrentarse a los profundos. Pueden conseguir algunas en los almacenes y en el equipo de extinción de incendios, pero hasta entonces tendrán que utilizar armas improvisadas. En la cena de Nochevieja pueden conseguir cuchillos, quizás alguno grande para trinchar el pavo (un cuchillo pequeño hace 1D3 de daño y uno de trinchar 1D4, con crítico $\times 2$).

También puede que tengan que luchar sin luz o casi a oscuras. En una sala sin luz la ocultación es total, y en el exterior de la plataforma, bajo la tormenta, de tres cuartos. Ten en cuenta que los profundos poseen visión en la penumbra, con lo que para ellos incluso una ocultación total no es peor que media ocultación.

NIVEL DE DIFICULTAD

Cuando se trata de personajes de nivel bajo, la capacidad de supervivencia aumenta mucho de un nivel a otro. El Guardián tiene dos posibilidades para facilitar o dificultar el módulo:

☞ Aumentar o reducir el número de enemigos (*D* es degenerados, *P* profundos):

Nivel:	fácil	normal	difícil
Grupo A	2D, 1P	5D, 3P	5D, 6P
Grupo B	5D, 2P	10D, 4P	10D, 7P
Grupo C	3D, 2P	5D, 4P	5D, 6P
Merodeando	Nadie	4P	10P

En el texto nos referimos por defecto a los enemigos de dificultad normal.

☞ La otra posibilidad es reducir la habilidad de los profundos, de modo que usen estrategias más estúpidas o que no aprovechen la oscuridad ni ataquen todos a la

vez. Esto es especialmente aplicable a Golan, el líder de los profundos, que si utiliza con habilidad sus conjuros y habilidades es muy difícil de vencer. Si se confía y subestima a sus oponentes, será mucho más fácil derrotarle.

EL SÍMBOLO ARCANO

Se dice que los profundos se ven muy afectados por el símbolo arcano, que puede impedirles cruzar una puerta si se graba sobre ella. Si algún personaje tiene rangos en *Mitos de Cthulhu*, una prueba a CD 10 le permitirá recordar este importante dato.

Normalmente para que un símbolo arcano tenga efecto ha de estar potenciado por el hechizo homónimo, descrito en el manual básico de Cthulhu D20. Sin embargo, si el Guardián desea conceder alguna oportunidad más a sus jugadores, puede permitir que funcione parcialmente sólo con dibujarlo o grabarlo a la vista. En ese caso, para entrar en la zona protegida los profundos deberán superar un tiro de salvación de Voluntad a la siguiente dificultad:

Criatura:	CD Vol
Profundo	18
Degenerados	10
Golan	10

En presencia de Golan, sus secuaces obtienen un +5 a su tiro de salvación.

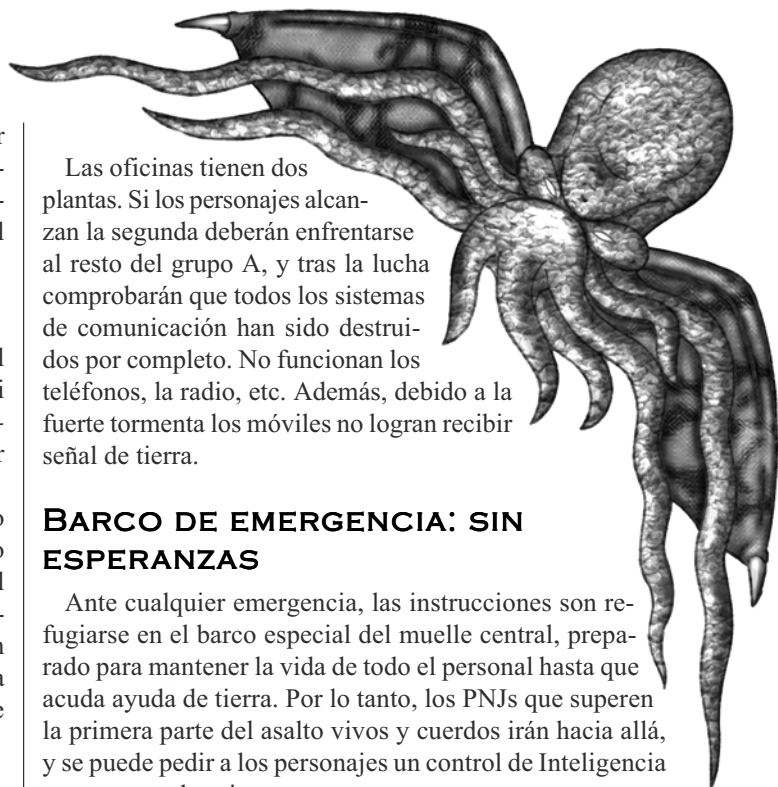
OFICINAS: ENCUENTRO CON EL ENEMIGO

Si los personajes salen de la cantina para ver qué ocurre, justo a la salida se toparán con parte del grupo A, que consta de cinco profundos degenerados (humanoides, consulta el apéndice) y tres profundos normales. A la puerta de la cantina podrían luchar contra dos de estos engendros; el resto están en las oficinas destruyendo los equipos. Debido a que no esperan oposición por parte de los humanos, este grupo debería ser el más fácil de vencer (puedes por ello permitir que los investigadores dispongan de un asalto inicial de sorpresa en cada combate, pero recuerda siempre aplicar las pérdidas de Cordura por ver a estas criaturas).

COMUNICACIÓN INFRACTUOSA

Como Guardián puedes permitir que los personajes traten de pedir auxilio de algún modo. Por ejemplo, podrían tratar de arreglar la radio con una prueba de *reparaciones* a CD 20, o quizás en algunas fases de la tormenta pueda funcionar la comunicación vía satélite de los teléfonos móviles. Pero incluso en este caso, la conversación con la costa será de muy mala calidad y finalmente se cortará; los investigadores no podrán estar seguros de si les han entendido o no. Por supuesto, ningún barco vendrá a socorrerlos.

Mientras intentan mantener la comunicación, es probable que algún profundo o degenerado detecte su actividad y venga a impedirlo. En ese caso la criatura actuará con sigilo y discreción para acercarse sin ser visto (haz una prueba enfrentada de *moverse sigilosamente* del monstruo contra *escuchar* de los personajes).



Las oficinas tienen dos plantas. Si los personajes alcanzan la segunda deberán enfrentarse al resto del grupo A, y tras la lucha comprobarán que todos los sistemas de comunicación han sido destruidos por completo. No funcionan los teléfonos, la radio, etc. Además, debido a la fuerte tormenta los móviles no logran recibir señal de tierra.

BARCO DE EMERGENCIA: SIN ESPERANZAS

Ante cualquier emergencia, las instrucciones son refugiarse en el barco especial del muelle central, preparado para mantener la vida de todo el personal hasta que acuda ayuda de tierra. Por lo tanto, los PNJs que superen la primera parte del asalto vivos y cuerdos irán hacia allá, y se puede pedir a los personajes un control de Inteligencia para caer en lo mismo.

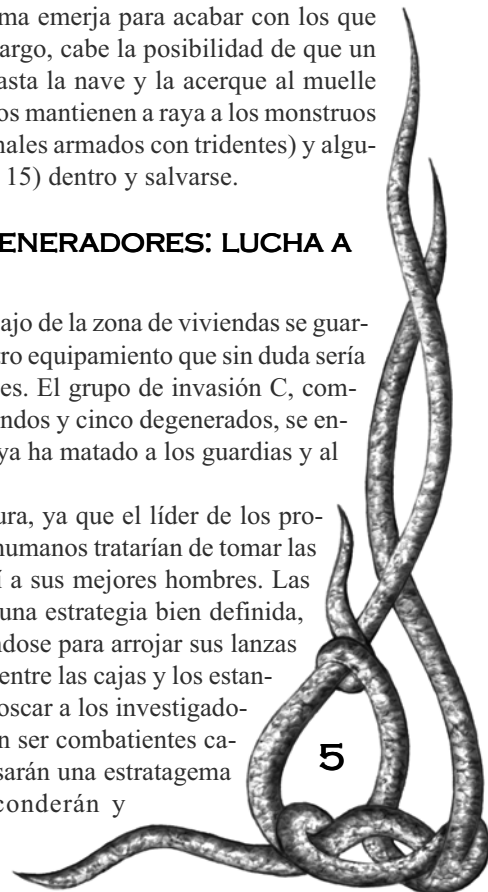
Llegar al pilón central no es fácil. Los personajes pueden toparse con algún enemigo que esté registrando la zona, y si se desplazan por la cubierta superior deben enfrentarse a la lluvia y el vendaval (consulta el recuadro 'Moverse bajo la tormenta'). Cuando lleguen a las escaleras que bajan al pequeño muelle, una prueba de *avistar* a CD 15 les permitirá ver que el barco de supervivencia se ha soltado y vaga a la deriva bajo la plataforma. Si no pasan la tirada, al llegar abajo comprobarán que la nave ya no está ahí. Las fuertes amarras se han cortado a propósito.

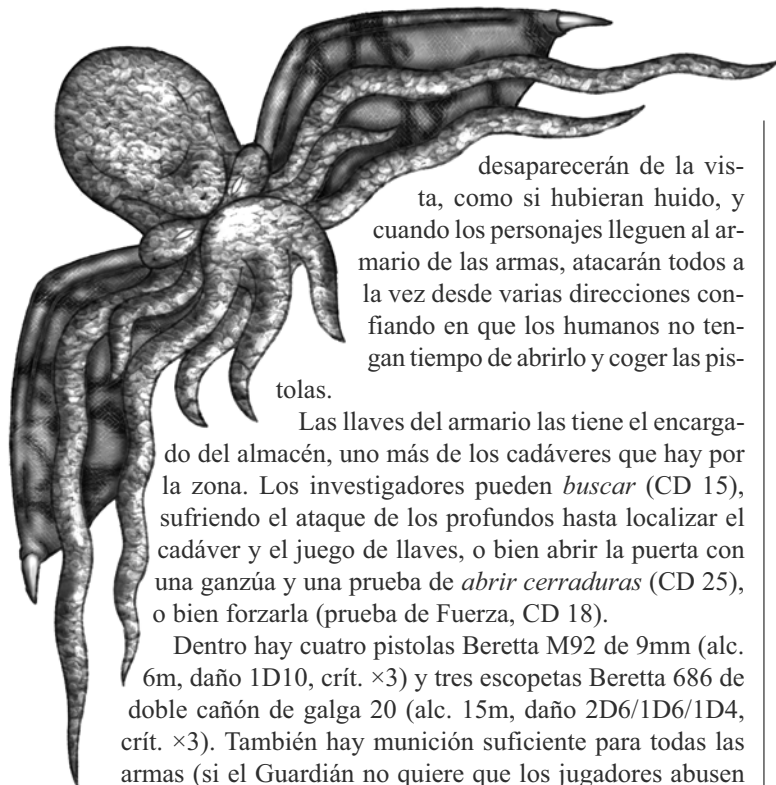
Nadar hasta el barco es prácticamente imposible (CD 20), y además puede ser que la nave haya sido sabotada o que un cuarto grupo de profundos que vigila la superficie marina junto a la plataforma emerja para acabar con los que traten de huir. Sin embargo, cabe la posibilidad de que un buen nadador llegue hasta la nave y la acerque al muelle mientras sus compañeros mantienen a raya a los monstruos (cuatro profundos normales armados con tridentes) y algunos puedan *saltar* (CD 15) dentro y salvarse.

ALMACENES Y GENERADORES: LUCHA A MUERTE

En los almacenes debajo de la zona de viviendas se guardan armas de fuego y otro equipamiento que sin duda sería muy útil a los personajes. El grupo de invasión C, compuesto por cuatro profundos y cinco degenerados, se encuentra en esta zona y ya ha matado a los guardias y al resto de trabajadores.

Aquí la lucha será dura, ya que el líder de los profundos supuso que los humanos tratarían de tomar las armas y ha puesto aquí a sus mejores hombres. Las criaturas lucharán con una estrategia bien definida, normalmente adelantándose para arrojar sus lanzas y luego escondiéndose entre las cajas y los estantes metálicos para emboscar a los investigadores. Si éstos demuestran ser combatientes capaces, los profundos usarán una estratagema para pillarles: se esconderán y





desaparecerán de la vista, como si hubieran huido, y cuando los personajes lleguen al armario de las armas, atacarán todos a la vez desde varias direcciones confiando en que los humanos no tengan tiempo de abrirlo y coger las pistolas.

Las llaves del armario las tiene el encargado del almacén, uno más de los cadáveres que hay por la zona. Los investigadores pueden *buscar* (CD 15), sufriendo el ataque de los profundos hasta localizar el cadáver y el juego de llaves, o bien abrir la puerta con una ganzúa y una prueba de *abrir cerraduras* (CD 25), o bien forzarla (prueba de Fuerza, CD 18).

Dentro hay cuatro pistolas Beretta M92 de 9mm (alc. 6m, daño 1D10, crít. ×3) y tres escopetas Beretta 686 de doble cañón de galga 20 (alc. 15m, daño 2D6/1D6/1D4, crít. ×3). También hay munición suficiente para todas las armas (si el Guardián no quiere que los jugadores abusen de las armas de fuego, puede limitar esta munición a cuatro cargadores de quince balas para las pistolas y una caja de cuarenta cartuchos para las escopetas).

Una vez eliminados los enemigos, se pueden reactivar los generadores y volver a dar luz a la plataforma. 1D10 minutos más tarde una patrulla de dos profundos y dos degenerados tratará de apagarlos de nuevo. Si no queda nadie allí, tendrán éxito automático.

VIVIENDAS: EFECTOS PERSONALES Y PROFUNDOS

El bloque este es el de las viviendas (donde residen los personajes mientras trabajen en Agalia 2), así como de la enfermería y servicios de emergencias. Además, para llegar a la plataforma del helicóptero es necesario subir hasta la azotea. Por ello es una zona donde probablemente se desarrolle gran parte de la acción.

Aquí acudirá el grupo de invasión de profundos que hemos llamado B. Está compuesto por diez degenerados y cuatro profundos normales, aunque para cuando los investigadores lleguen aquí ya se habrán repartido por las tres plantas. Su misión es limpiar la zona de asquerosos humanos y preparar la llegada de su jefe, el sumo sacerdote Golan. Por ello se concentrarán en acabar con cualquier personaje que llegue aquí, pues de lo contrario serán castigados por incumplir su deber.

Los investigadores y PNJs heridos querrán ser atendidos en la enfermería. Estas instalaciones no han sido destruidas por los profundos, por lo que las habilidades de *sanar* y de *saber (medicina)* reciben un bonificador de circunstancia de +2. También aquí pueden encontrarse medicinas para paliar el dolor y los ataques por trauma psicológico, pero no hay material para realizar cirugía ni tratamientos médicos complejos. Cada diez minutos hay un 20% de posibilidades de que una pareja de profundos degenerados del grupo B se pase por aquí.

6

La zona de extinción de incendios sí ha sido asaltada por los monstruos. Los cadáveres del equipo de emergencia de guardia están por el suelo de estos pequeños cubículos, y obviamente no tuvieron tiempo de defenderse. Opcionalmente, el Guardián puede decidir que uno o dos PNJs han sobrevivido encerrándose en los cubículos, pero están afectados por la aparición de criaturas de los Mitos, y ahora los personajes han de vencerles a través de la puerta de que ellos son amigos y deben abrirles.

Dentro los personajes podrán conseguir hachas y otro material de salvamento y emergencias que puedan considerar de utilidad, así como algunos explosivos utilizados para extinguir los incendios del crudo (se pueden considerar como dinamita). Manejarlos exige una prueba de *demoliciones*, normalmente a CD 15 por las condiciones desfavorables (tormenta, enemigos...).

El resto del grupo B procede a registrar las pequeñas viviendas una a una para asegurarse de que no queda nadie con vida en ellas. Los investigadores probablemente se encuentren con estas criaturas cuando intenten regresar a sus cuartos a recuperar algún efecto personal de valor (o un arma que guarden allí oculta), o bien cuando traten de subir hasta la plataforma del helicóptero. En cuanto hallen oposición, los profundos y degenerados se separarán y adoptarán una estrategia de “esconderse y atacar”. Los personajes avanzarán silenciosamente por los pasillos de las tres plantas del bloque hasta que de repente uno o dos enemigos ataquen sin aviso, buscando a su vez separar al grupo de PJs. Probablemente habrá que realizar pruebas de *moverse sigilosamente*, *avistar*, *escuchar*, etc. Si además



PNJS CONVENIENTES

Si entre los personajes jugadores hay lagunas en cuanto a habilidades importantes para concluir la aventura, el Guardián debería añadir unos pocos PNJs (otros empleados de la plataforma) que les acompañen en su huida y que proporcionen esas habilidades sin las que el módulo es casi imposible.

Por ejemplo, puede ser muy necesario alguien que sepa manejar bien el helicóptero. Sin duda la plataforma tiene uno o dos pilotos contratados, que tendrán unos diez rangos en *pilotar (helicóptero)*. También será útil tener a una persona con conocimientos médicos que pueda realizar las curas de urgencia en la enfermería. El personal médico estándar de la plataforma puede tener tres rangos en *saber (medicina)* y seis en *sanar*. Los jugadores podrían pasar a controlar estos PNJs si sus personajes mueren en el transcurso de la partida.

Por otro lado, si se crean PJs para este módulo lo ideal es que se haga cubriendo entre ellos estas necesidades. Como a primer nivel no se pueden tener más de cuatro rangos, se puede reducir algo la dificultad máxima de los controles (a 15 ó 20) o proporcionar bonificadores de +2 por buenas ideas, etc. En cualquier caso no conviene poner un PNJ para los combates salvo como carne de cañón, o de lo contrario los investigadores no llevarán nada del peso de la acción.

no han registrado bien la planta baja, algunos de esos invasores se habrán quedado atrás y les seguirán cuidadosamente para atacarles por detrás. Por supuesto los personajes ignoran a cuántos enemigos se enfrentan y nunca estarán seguros de haber acabado con todos.

HELICÓPTERO: HUIDA DESESPERADA

Para alcanzar la plataforma del helicóptero hay que subir a la azotea del bloque de viviendas, y por lo tanto hay que atravesar éste, con los peligros que eso conlleva. En la azotea no hay ningún profundo, pero el helicóptero se encuentra amarrado y con las aspas plegadas. Soltarlo de sus enganches en medio de la fuerte tormenta que se abate contra la plataforma requiere un control de Destreza a CD 15, y prepararlo para que pueda volar precisa una prueba de reparaciones también a CD 15.

Por supuesto, despegar con la tormenta y el viento es casi suicida. El control de *pilotar (helicóptero)* tiene CD 20, y un fallo será probablemente mortal para todos los ocupantes del aparato puesto que éste será lanzado contra la estructura de la plataforma petrolífera por las fuertes ráfagas. Una vez se alejen de la plataforma y ganen altura estarán a salvo, y llegarán a tierra sin más contratiempos.

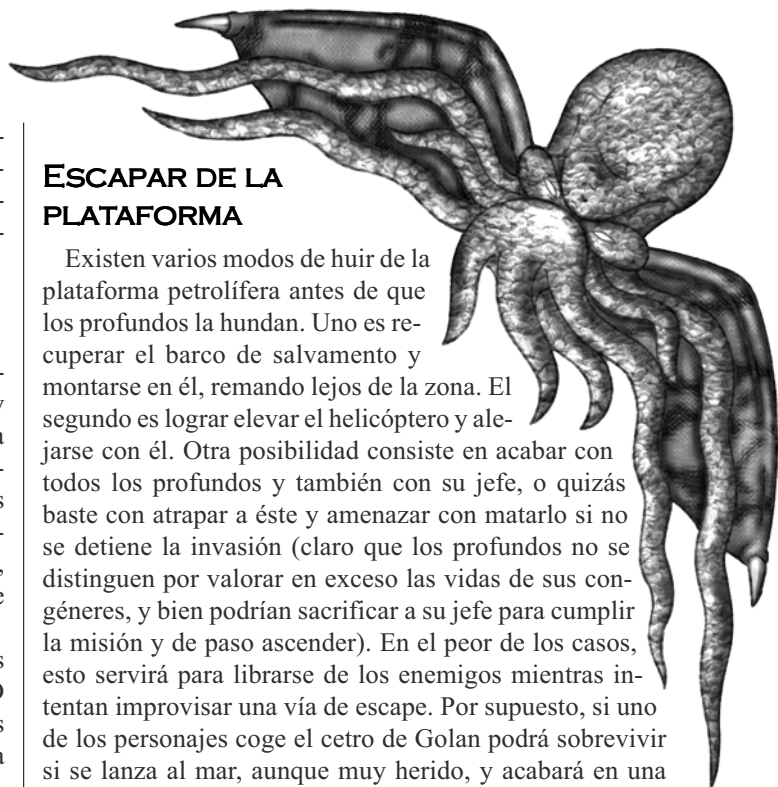
EL JEFE ENTRA EN ESCENA

Cuando los profundos tengan controlada la plataforma y los investigadores supervivientes estén indefensos o acorralados (o al revés, cuando los investigadores hayan acabado con los tres grupos de invasores y controlen la base), hará acto de presencia el líder de los profundos.

Golan, el chamán, es un profundo de rasgos arrugados, que se adorna con trozos de metal cosidos directamente a su cuerpo, que le dan un aire regio y brutal al mismo tiempo. Este efecto se acentúa por el misterioso cetro que empuña, con forma de dos tentáculos que parecen enroscarse entre sí cuando no se le observa directamente y que conlleva una pérdida de Cordura de 0/1. Los demás profundos y degenerados se inclinan ante él con respeto.

Golan puede considerar que los personajes han luchado bravamente y quizás desee concederles el derecho a un combate individual contra él. Esto normalmente sólo ocurrirá si los personajes han demostrado alguna proeza física o si han matado a varios profundos en combate cuerpo a cuerpo, ya que estas criaturas odian y desprecian las armas de fuego. Si tiene lugar el combate individual y el investigador vence, él y sus compañeros dispondrán de diez minutos para huir como puedan sin que los profundos interfieran. Si el personaje pierde, se espera de todos ellos que se dejen sacrificar como ofrenda al Gran Cthulhu, aunque los profundos no se sorprenderán si se resisten.

Por supuesto, el combate es a muerte, y Golan dispone de poderosos conjuros que pueden acabar con casi cualquier personaje. Recurrirá especialmente a Aliento de las profundidades y Garra de Cthulhu. Su cetro le permite no morir en el agua, pero en tierra es vulnerable como cualquier otro; las características de Golan se proporcionan al final del módulo.



ESCAPAR DE LA PLATAFORMA

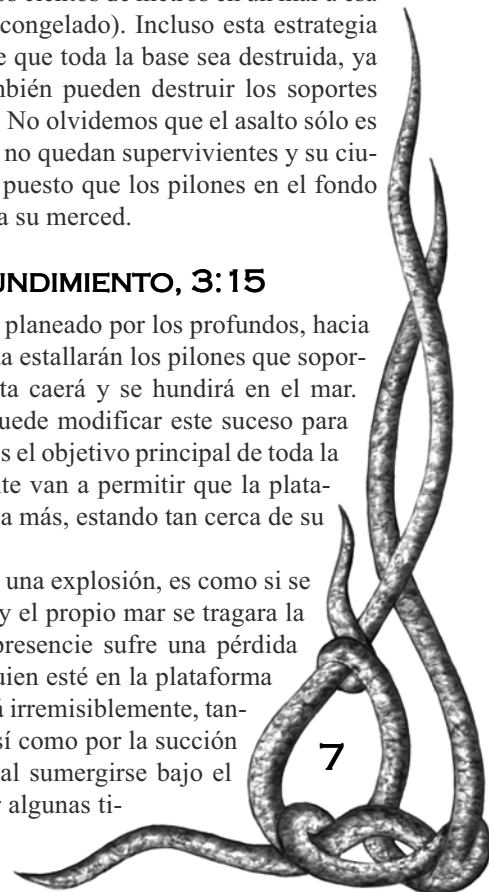
Existen varios modos de huir de la plataforma petrolífera antes de que los profundos la hundan. Uno es recuperar el barco de salvamento y montarse en él, remando lejos de la zona. El segundo es lograr elevar el helicóptero y alejarse con él. Otra posibilidad consiste en acabar con todos los profundos y también con su jefe, o quizás baste con atrapar a éste y amenazar con matarlo si no se detiene la invasión (claro que los profundos no se distinguen por valorar en exceso las vidas de sus congéneres, y bien podrían sacrificar a su jefe para cumplir la misión y de paso ascender). En el peor de los casos, esto servirá para librarse de los enemigos mientras intentan improvisar una vía de escape. Por supuesto, si uno de los personajes coge el cetro de Golan podrá sobrevivir si se lanza al mar, aunque muy herido, y acabará en una playa de Dinamarca o Alemania, junto al misterioso bastón. Por desgracia sólo un investigador se puede beneficiar de este poder.

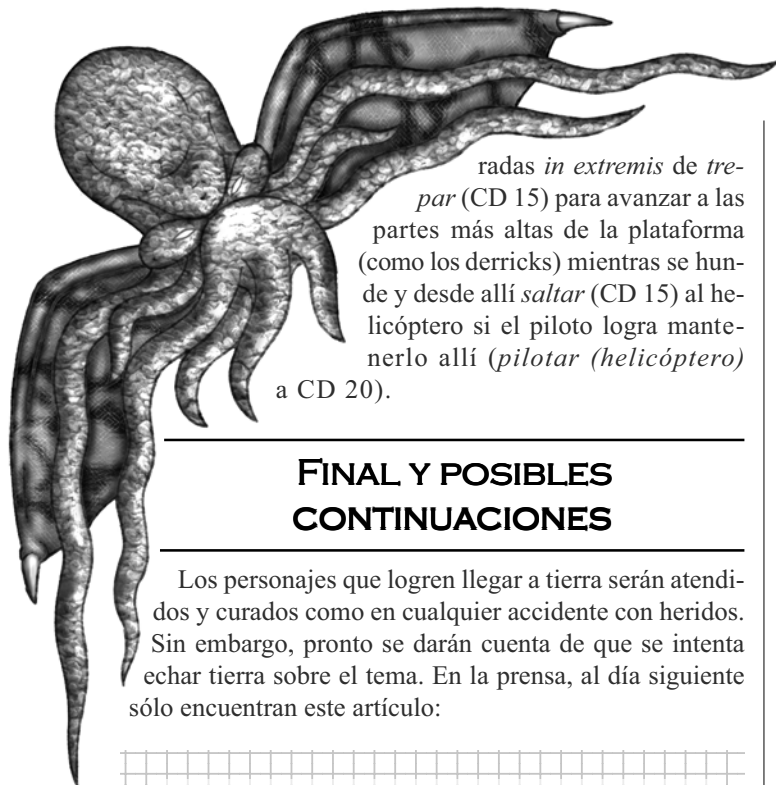
Los profundos no usarán medios normales para hundir la estructura, sino una mezcla de energía explosiva y métodos arcanos. Por ello es difícil que los personajes puedan evitar el hundimiento. Sin embargo, si el Guardián no ve otra salida puede permitir que con tiradas de *Mitos de Cthulhu* puedan deducir el funcionamiento de los artefactos y preservar parte de la plataforma, que quede colgando de un pilón, y de ese modo los personajes puedan sobrevivir hasta el amanecer, momento en que llegará un barco de rescate (aunque la superficie esté en calma, nadie puede nadar más de unos pocos cientos de metros en un mar a esa temperatura sin morir congelado). Incluso esta estrategia no impedirá finalmente que toda la base sea destruida, ya que los profundos también pueden destruir los soportes desde el fondo del mar. No olvidemos que el asalto sólo es para asegurarse de que no quedan supervivientes y su ciudad no es descubierta, puesto que los pilones en el fondo del mar siempre están a su merced.

EXPLOSIÓN Y HUNDIMIENTO, 3:15

Si todo sale según lo planeado por los profundos, hacia las tres de la madrugada estallarán los pilones que soportan la plataforma y esta caerá y se hundirá en el mar. Aunque el Guardián puede modificar este suceso para que encaje su partida, es el objetivo principal de toda la operación y difícilmente van a permitir que la plataforma siga en pie un día más, estando tan cerca de su asentamiento.

El estallido, más que una explosión, es como si se derritieran los pilones y el propio mar se tragara la plataforma (quien lo presencie sufre una pérdida de Cordura de 0/1). Quien esté en la plataforma en ese momento morirá irremisiblemente, tanto por el accidente en sí como por la succión que crea la estructura al sumergirse bajo el mar. Se puede permitir algunas ti-





radas *in extremis* de *trepar* (CD 15) para avanzar a las partes más altas de la plataforma (como los derricks) mientras se hunde y desde allí *saltar* (CD 15) al helicóptero si el piloto logra mantenerlo allí (*pilotar (helicóptero)* a CD 20).

FINAL Y POSIBLES CONTINUACIONES

Los personajes que logren llegar a tierra serán atendidos y curados como en cualquier accidente con heridos. Sin embargo, pronto se darán cuenta de que se intenta echar tierra sobre el tema. En la prensa, al día siguiente sólo encuentran este artículo:

AYUDA DE JUEGO N.º 1

Accidente mortal en una plataforma petrolífera

Varios desaparecidos en una explosión

Agencias.

La plataforma petrolífera Agalia 2, situada en el Mar del Norte, sufrió ayer una fuerte explosión que la ha hundido parcialmente bajo las aguas, y cuyo origen aún se desconoce. El número de víctimas asciende ya a quince y las labores de rescate descartan que se hallen supervivientes. Si estos datos se confirman, se trataría de una de las mayores catástrofes petrolíferas desde la muerte de once trabajadores en Marzo de 2001 en una plataforma brasileña de Petrobras.

Agalia 2 había sido construida a comienzos de los años 80, y estaba previsto su próximo dismantelamiento. Responsables de la North Sea Petroleum & Gas Consortium, dueña de la misma, han declarado que no existen planes de reconstruir la plataforma.

Cuando salgan del hospital se les informa de que la empresa ya no necesita sus servicios y se les indemniza generosamente. También se les dice que esa indemnización da por supuesto que no desean criticar públicamente los sistemas de seguridad de la North Sea Petroleum & Gas Consortium ni dañar su imagen, por lo que se espera de ellos que no concedan ninguna entrevista ni remuevan el tema de Agalia 2, que a todos los efectos está olvidado.

Si los personajes no actúan así, podrían encontrarse con serias demandas contra ellos.

Evidentemente, los agentes de los profundos en tierra y dentro de la compañía han hecho bien su trabajo. Desde este punto, el Guardián tiene varias posibilidades para continuar la trama si lo desea:

Los profundos deseaban acabar con la plataforma por algún motivo que los personajes desconocen.

Quizás algunas de las pruebas de perforación llegaron a mostrar la presencia de la ciudad sumergida. Es posible que alguno de los directivos de la plataforma tuviera conocimiento

de estos extraños datos justo antes del ataque desde las profundidades, y que antes del hundimiento los personajes tuvieran posibilidad de recuperarlos de las oficinas. Estas pistas podrían llevar a realizar nuevas investigaciones por la zona, pero tanto los profundos como sus secuaces estarán dispuestos a matar por esos documentos.

Por lo que han comprobado los investigadores, los monstruos del mar cuentan con aliados en tierra. Al menos ciertos directivos de la compañía sirven a los profundos y posiblemente cuenten también con adeptos en los medios de información y los servicios de seguridad. Espoleados por el recuerdo de sus compañeros muertos en la plataforma, los personajes podrían investigar estas conexiones y dar pie a una campaña que les llevase por Alemania, Noruega y el Reino Unido.

Si los investigadores desoyen las «recomendaciones» de los abogados de la compañía (que posiblemente desconozcan las verdaderas intenciones de los dueños de la misma), tal vez hagan público lo ocurrido en un periódico independiente. Si montan el suficiente revuelo, quizás se preparase una expedición de exploración en barco para sumergirse en el punto del hundimiento y tratar de esclarecer lo ocurrido, con ellos a bordo. Pero sin duda el enemigo habrá logrado introducir a sus hombres en esta expedición...

Si vencieron al chamán profundo, quizás se quedaron con su curioso y repulsivo bastón, que luego pueden conservar ellos mismos, o bien venderlo o donarlo a un museo. Evidentemente, los profundos desearán recuperarlo, para lo que más adelante pueden asaltar la casa de los personajes o el museo donde se encuentre, dejando un rastro de algas y agua verdosa si nadie lo impide.

ENEMIGOS

PROFUNDOS

VD 2; aberración mediana; DG 2d8+4; pg 13; Inic +2 (Des), Mov. 20' (6m) nadando 40' (12m); CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques 2 garras +5 c.a.c. (1D4+4 c.u.), mordisco +0 c.a.c (en tierra, 2D4+3); o lanza +5 c.a.c. (en tierra o en mar, 1D8+6); TS Fort +2, Ref +2, Vol +3; Fue 19, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 6; Habilidades (tierra/mar): Avistar +7/+11, Escondarse +7/+11, Escuchar +7/+11, Moverse sigilosamente +5, Trepar +10; Dotes Alerta; Especial: visión en la penumbra; Posesiones: tres de ellos lanzas, todos medallones de Cthulhu; Pérdida de COR: 0/1d6.

GOLAN, CHAMÁN PROFUNDO

VD 3; aberración mediana; DG 4d8+8; pg 26; Inic +2 (Des), Mov. 20' (6m) nadando 40' (12m); CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques 2 garras +7 c.a.c. (1D4+4 c.u.); TS Fort +2, Ref +2, Vol +4; Fue 19, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 6; Habilidades (tierra/mar) Avistar +7/+11, Concentración +4; Escondarse +8/+12, Escuchar +7/+11, Moverse sigilosamente +6, Trepar +10; Dotes Alerta; Hechizos: Atar a un enemigo, Aliento de las profundidades, Garra de Cthulhu, Ola de olvido; Especial: visión en la penumbra; Posesiones: cetro de poder; Pérdida de COR: 1/1d6.

CETRO DE PODER

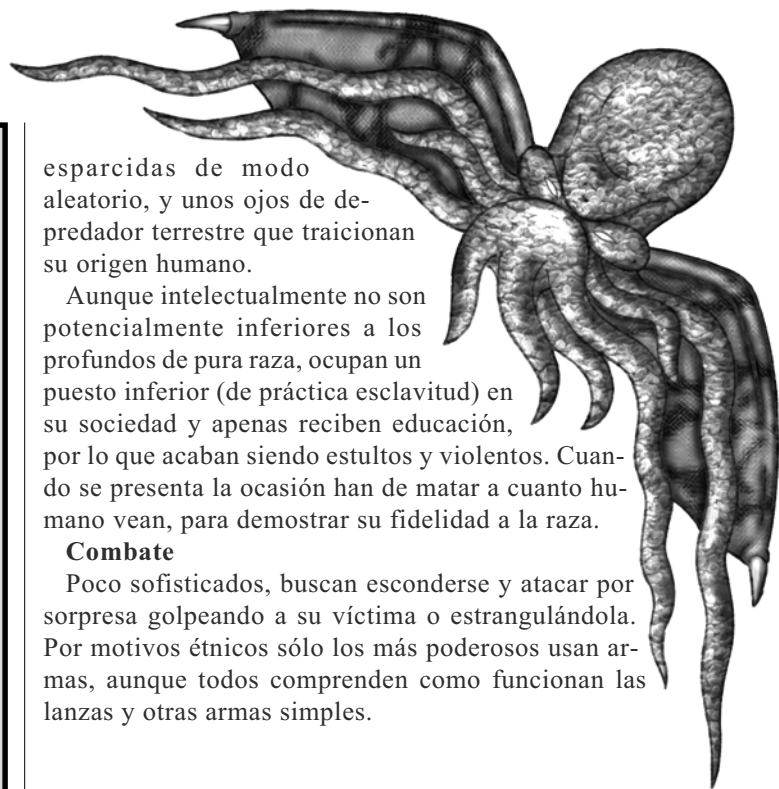
_
X

Se trata de un centro con forma de dos tentáculos que se rodean entre sí y que de algún modo parecen estar enroscándose continuamente cuando no se le mira fijamente (Cor 0/1). Aparte de un símbolo de poder entre los profundos, tiene poderes sobre el clima y las aguas. Posee los siguientes poderes y cargas:

Controlar el clima (2 cargas): Como el conjuro del mismo nombre, es el poder que han usado los profundos para asegurarse de que ese día una fuerte tormenta envolvía a la plataforma. Se tardan 1D8 días en aprender a usar este poder.

Inmunidad a las aguas (automático): El poseedor del cetro no puede morir en el agua, aunque sí sufrir daño. Cuando vaya a morir (esté con PV negativos) queda inconsciente y no sigue perdiendo vida. Si no puede respirar agua, se mantendrá en la superficie hasta que el viento o las olas le empujen a tierra. Este poder no permite respirar bajo el agua, aunque si el poseedor está buceando y queda inconsciente, el poder le elevará lentamente hasta la superficie.

El bastón no se alejará accidentalmente de una persona que lo tenga agarrado, aunque ésta quede inconsciente. Otra persona o criatura sí puede arrebatárselo, y entonces el poder dejaría de protegerle.



esparcidas de modo aleatorio, y unos ojos de depredador terrestre que traicionan su origen humano.

Aunque intelectualmente no son potencialmente inferiores a los profundos de pura raza, ocupan un puesto inferior (de práctica esclavitud) en su sociedad y apenas reciben educación, por lo que acaban siendo estultos y violentos. Cuando se presenta la ocasión han de matar a cuanto humano vean, para demostrar su fidelidad a la raza.

Combate

Poco sofisticados, buscan esconderse y atacar por sorpresa golpeando a su víctima o estrangulándola. Por motivos étnicos sólo los más poderosos usan armas, aunque todos comprenden como funcionan las lanzas y otras armas simples.

NUEVA CRIATURA

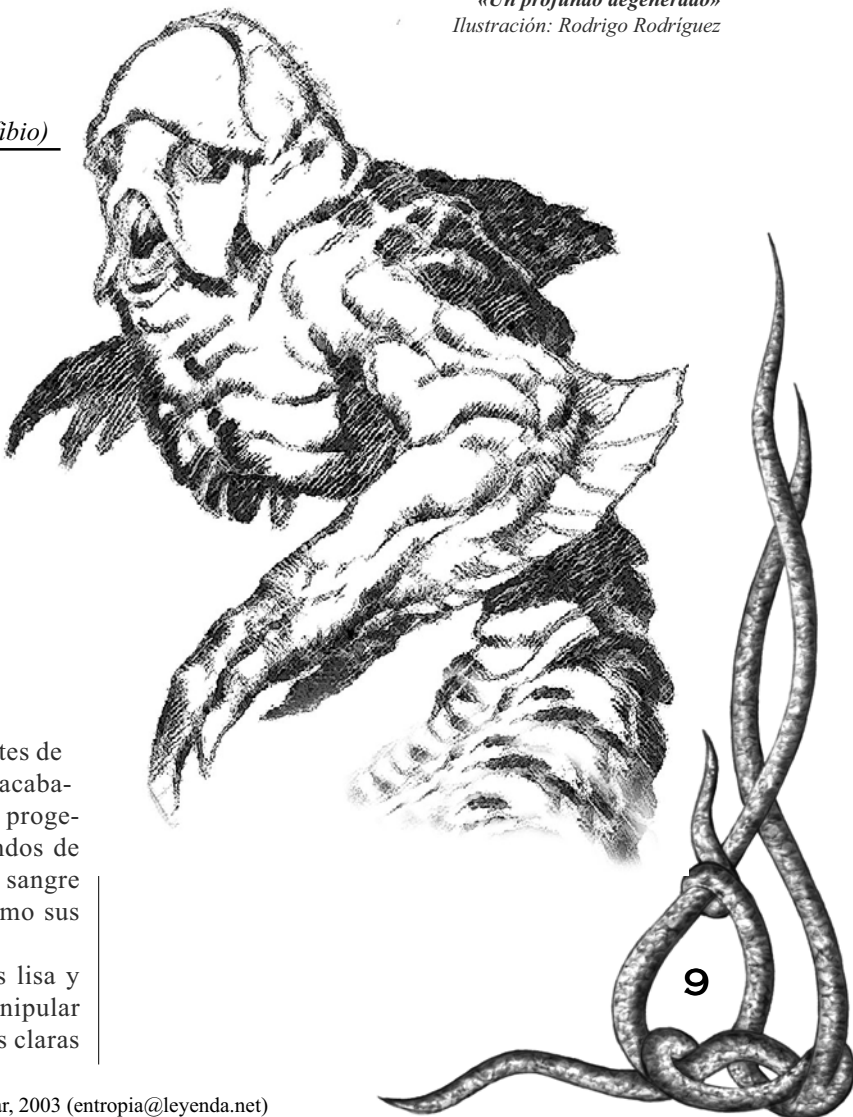
PROFUNDOS DEGENERADOS

Humanoide mediano (raza servidora menor) (anfibia)

Dados de golpe: 1D8+2 (6 pg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 25' (7,5m), nadando 30 (9m)
Clase de Armadura: 12 (+1 por Des)
Ataques: 2 garras +2 c.a.c
Daño: 1D4+3 por garra
Lados/Alcance: 5'×5'5' (1,5m×1,5m/1,5m)
Cualidades especiales: Visión en la penumbra
Tiradas de salvación: Fort +2, Ref +1, Vol +0
Características: Fue 17, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 8, Car 6
Habilidades: (tierra/mar) Avistar +5/+2, Esconderse +5/+2, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +3, Trepar +5;
Dotes: Ninguna
VD: 1
Terreno/Clima: Igual que los profundos
Avance: 2-3 DG (Mediano)
Pérdida de Cordura: 0/1D4

Estas criaturas humanoides son los descendientes de los humanos con el "aspecto de Innsmouth" que acabaron por transformarse y regresar al mar con sus progenitores. Tras siglos de apareamiento con profundos de pura raza, estos descendientes tienen aún algo de sangre humana que impide que se desarrollen tanto como sus primos.

De aspecto similar a éstos, tienen la piel más lisa y extremidades largas y mejor adaptadas para manipular objetos. Su piel es verdosa pero muestra manchas claras



«Un profundo degenerado»
 Ilustración: Rodrigo Rodríguez



AYUDAS DE JUEGO

Recorta estos documentos para entregárselos a los jugadores cuando sea necesario.

AYUDA N° 1

Accidente mortal en una plataforma petrolífera

Varios desaparecidos en una explosión

Agencias. La plataforma petrolífera Agalia 2, situada en el Mar del Norte, sufrió ayer una fuerte explosión que la ha hundido parcialmente bajo las aguas, y cuyo origen aún se desconoce. El número de víctimas asciende ya a quince y las labores de rescate descartan que se hallen supervivientes. Si estos datos se confirman, se trataría de una de las mayores catástrofes petrolíferas desde la muerte de once trabajadores en Marzo de 2001 en una plataforma brasileña de Petrobras.



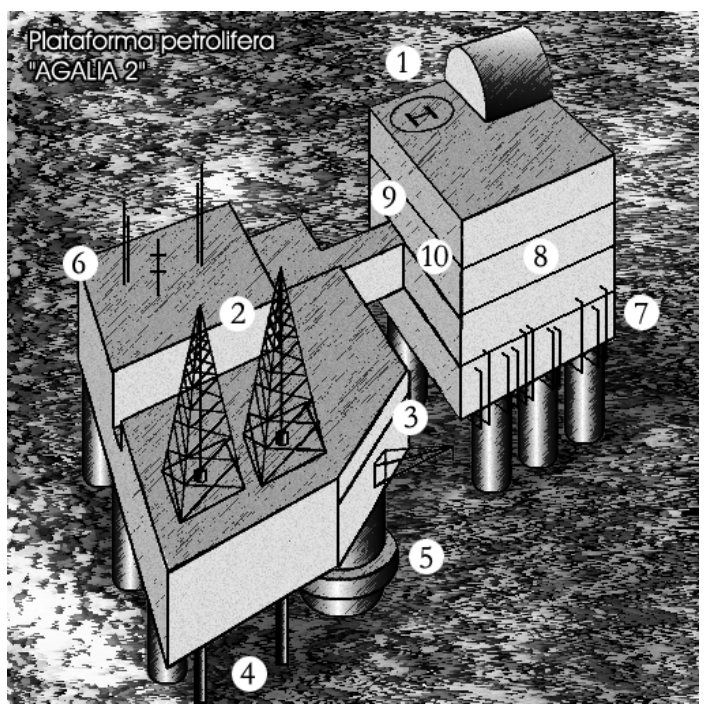
Agalia 2, foto de archivo

Agalia 2 había sido construida a comienzos de los años 80, y estaba previsto su próximo desmantelamiento. Responsables de la North Sea Petroleum & Gas Consortium, dueña de la misma, han declarado que no existen planes de reconstruir la plataforma.

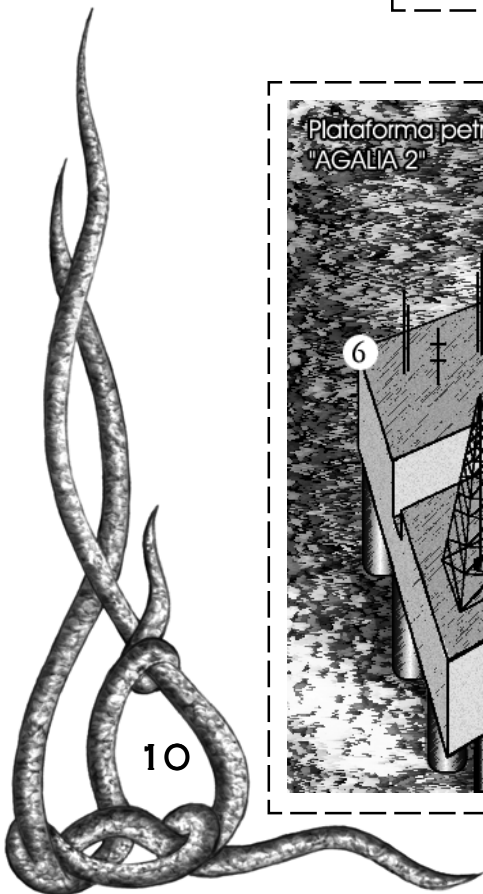
La catástrofe ronda a los norcoreanos.

La crisis surgida al reactivar Pyongyang su programa nuclear impide la entrega de comida a tres millones de perso-

AYUDA N° 2



La ayuda de juego número dos «Plataforma petrolífera Agalia 2» no viene en la aventura como tal, sino que sirve tan sólo de referencia para los jugadores. Debería ser proporcionada a los investigadores al comenzar el módulo en la plataforma.



Oro Negro, Tumba Azul

por
Aitor Solar (*Entropía*)



¿Quién sabe qué cosas se ocultan bajo el mar, qué extrañas criaturas hicieron del subsuelo marino su hogar millones de años antes de que el hombre hollara la faz de la tierra?

Pronto, las excavaciones de una plataforma petrolífera en el Mar del Norte van a hacer que esa nochevieja sea la última de todos los que se encuentran en ella...

Un miniescenario para Cthulhu D20
Oro negro, tumba azul es un escenario corto para personajes de nivel bajo, lleno de peligros (tanto naturales como sobrenaturales), acción y muy pocas posibilidades de escapar al terror de las profundidades sino es con mucha suerte y pericia.

Confiamos en que este nuevo módulo de **Leyenda.net**, con la excepcional portada de **Rodrigo Rodríguez** y la maquetación de **Misne**, sea de utilidad para todos aquellos que se adentren en el reino de Cthulhu con el sistema D20.

CALL of
CTHULHU

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.

Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

