

LA FIEBRE DEL CAUCHO



Una aventura adaptada para el Rastro de Cthulhu y la Llamada de Cthulhu

CREDITOS

- **Ideal original y texto: Pedro Sebastián Abellán (Máster Camper)**
- **Textos y correcciones: Gregorio Cañavate (GregoNomicón), Clark Ashton Smith**
- **Pruebas de juego: Uva Rolera**
- **Maquetación: Felipe Jesús González**
- **Contraportada: Adria Alvarado, via Artstation**
- **El corazón de los barones del caucho, de Santiago Yahuarcani López**
- **Tsathoggua: Alessandro Patria, via Artstation**

Este módulo ha sido escrito y publicado sin ánimo de lucro y la versión digital está disponible gratuitamente en la red. El resto de imágenes tienen más años que el Bosque Viejo y desconozco la autoría.

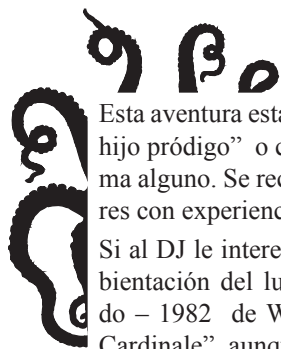
Índice

CONTEXTO HISTÓRICO DE LA	
FIEBRE DEL CAUCHO EN EL PERÚ.....	6
LLEGADA A IQUITOS.....	7
LLEGADA A CASA ARANA.....	9
PASANDO LA NOCHE.....	10
DE DÍA.....	11
LA MISIÓN JESUITA.....	11
RESOLUCIÓN DE LA AVENTURA.....	12

¡Qué indescriptible horror de vida protoplasmática, qué derramamiento espantoso de viscosidad primitiva se interponía ante nosotros!; pero no nos paramos para considerar el hecho y sacar conclusiones. La monstruosidad era demasiado horrorosa como para dedicarle ni siquiera una mirada de más; ...

[El relato de Satampra Zeiros (Clark Ashton Smith)]





Esta aventura está diseñada para jugarse a continuación de “El hijo pródigo” o como una aventura independiente sin problema alguno. Se recomienda para ello un grupo de 3 a 5 jugadores con experiencia de nivel medio.

Si al DJ le interesa, puede sumergirse previamente en la ambientación del lugar y época viendo la película “Fitzcarraldo – 1982 de Werner Herzog, con Klaus Kinski y Claudia Cardinale”, aunque el trasfondo no tenga nada en común con nuestra aventura.

El Gancho

La aventura sucede en Perú en 1909. Uno de los personajes, con enlace con algún miembro del parlamento británico, es requerido por este para informarle de la preocupación que existe en los supuestos abusos que están siendo realizados por una compañía cauchutera (Peruvian Amazon Company) sobre los indios de las selvas de allí, para la explotación del caucho. La empresa tiene representación en Londres, pero es de capital del Perú. El enlace pide a los PJs que lleven a cabo un estudio sobre el terreno, de manera oficial por encargo del parlamento, para comprobar si esos supuestos abusos son ciertos y antes de que el parlamento se pueda ver salpicado por ello.

El esqueleto

Una vez en Iquitos, capital del departamento de Loreto en el oriente peruano, los investigadores tendrán un duro viaje hasta las zonas de las plantaciones en medio de la selva.

Una vez allí, podrán comprobar la situación prácticamente de exterminio al que están siendo llevadas varias tribus indias de la zona para la extracción del caucho por medio de esta compañía. En un momento dado, tendrán la opción de ayudar a algunos miembros de una tribu a huir de sus captores. Al final, el resultado podrá no ser el esperado, ya que estos indios no resultan ser lo que parecen.

La terrible verdad

Un grupo de indígenas del pueblo Andoque, esclavizados por los capataces de la compañía de caucho, han buscado, por medio del chamán de su pueblo, la manera de salvar a su tribu de sus opresores. Este, a través de un ritual de consumo del yajé, ha contactado con Tsathoggua. La llegada de los personajes, precipitará los acontecimientos.

Breve introducción sobre la etnia Andoque

Los Andoque, pueblo indígena que significa “gente del hacha”, vivían inmemorialmente en la zona del río Caquetá. Durante la fiebre del caucho, fueron víctimas de la explotación esclavista de la empresa Peruvian Amazon Company y prácticamente exterminados, de 10.000 individuos a 900.

El chamán tiene un papel importante en la vida de la comunidad y mediante el consumo ritual del yajé (o ayahuasca) establece contacto con los cinco niveles del universo y sus colores.



CONTEXTO HISTÓRICO DE LA FIEBRE DEL CAUCHO EN EL PERÚ

En 1885 empezó la época del auge del caucho, aumentando año tras año la producción hasta 1915. Iquitos experimentó durante aquellos años un crecimiento y una prosperidad sin precedentes.

La demanda del caucho, hizo que se iniciara una suerte de “fiebre del caucho” similar a la del oro unas décadas antes en Estados Unidos. Colombianos, peruanos, ecuatorianos y sobre todo brasileños se establecieron en la desconocida frontera amazónica y compartieron un territorio sin presencia estatal. Esta ausencia, permitió muchos de los peores crímenes contra los indígenas locales. Estos eran reclutados a la fuerza y obligados a entregar cierto número de arrobas al mes con la amenaza añadida de torturas, mutilaciones y demás vejaciones.

Esta fiebre terminará en 1915, año en que cae en picado el precio del caucho, debido a el aumento de producción de este en las colonias europeas en el sudeste asiático.

Primera parte Presentación y viaje

Los investigadores son requeridos en la vivienda de un parlamentario inglés llamado William Gladstone. Gladstone es un hombre de unos 60 años con una poblada y larga barba y de mirada apacible. Se encuentran a media mañana de un día de mayo de 1909. Una vez reunidos los investigadores con William Gladstone, este les expone la situación. Desde el parlamento, hay una gran preocupación respecto a noticias que están apareciendo en la prensa sobre abusos a nativos en la selva peruana durante la extracción del caucho. Les comenta que hay una compañía que es repetidamente nombrada, y que puede salpicar al parlamento inglés, cuyo nombre es Peruvian Amazon Rubber Company. Esta compañía, perteneciente a un cachutero peruano de nombre Julio César Arana, tiene participación de capitales británicos con la sede en Londres. La intención del parlamento inglés es comprobar sobre el terreno cuanto de razón tienen esas noticias, y por si fuera cierto, marcar distancias con esta compañía y si es necesario llevar a Arana ante la justicia.

Gladstone os hace saber que es de sobra conocido que Arana reside en Iquitos, capital del departamento de Loreto en Perú, y que la compañía realiza la extracción del caucho en la selva oriental en la cuenca comprendida entre los ríos Putuyamo y Caqueta, donde mantienen en propiedad miles de hectáreas de selva.

Gladstone, les hace la petición de partir al Perú en una misión de máxima confidencialidad por parte del parlamento inglés y reportar informes sobre el terreno de lo que allí esta ocurriendo. Para llegar al Perú, los investigadores deberán partir en barco desde Inglaterra hasta la desembocadura del río amazónico, remontando el río hasta Iquitos. Un viaje que durará aproximadamente un mes en llegar a destino. Allí les estará esperando un enlace peruano del gobierno británico llamado Alonso Tejeda.

LLEGADA A IQUITOS



Tejada se maneja como pez en el agua en los bajos fondos de la ciudad y no hay noticia que se le escape. Los investigadores pueden pasar desapercibidos en Iquitos sin dificultad. Esta es una ciudad que respira opulencia por doquier. Hay una gran cantidad de extranjeros, ávidos por amasar fortuna con el oro blanco que es el caucho. Después de acomodarlos en un hotel, Alonso los lleva a una taberna tomar un trago y poner a los investigadores al día. Les comenta que la compañía de Arana ha llevado a cabo la contratación de docenas de capataces afroamericanos desde Barbados. Se rumorea que el trato hacia los indígenas por parte de ellos es aterrador. También les comenta que el presidente de la compañía es posiblemente el hombre más rico e influyente de la ciudad. Además, en un par de días, si lo desean podrán partir junto a él hacia la cuenca del Putuyamo y allí podrán investigar tranquilamente sobre el terreno. Él ya les ha preparado todo lo necesario para el viaje.

Gastando 1 punto de evaluar sinceridad / Psicología pueden hacerse a la idea de que Alonso es una persona que mientras sea bien pagado (en este caso por el gobierno británico) se puede confiar en él. Alonso, puede jugar, a discreción del máster, un papel destacado como PNJ aliado. Sería idóneo que los PJs manejaran el español (o tal vez portugués). De lo contrario, Alonso hará de intérprete mientras esté presente.

Para el viaje se les insta a crear una coartada creíble para tener preparada durante los encuentros que puedan tener. Bien hacerse pasar por naturalistas, accionistas de la línea de ferrocarril en construcción, misioneros, etc.

Pon a prueba la imaginación de los jugadores. Según sea de creíble su coartada puedes facilitarles o dificultarles las acciones de elocuencia y negociación posteriores. Hazles saber esto.

Si alguno de los PJs tiene los contactos necesarios (o gastando crédito), se le puede acordar una cita con el ocupado Julio César Arana. El encuentro puede tener lugar en las oficinas de la compañía o en algún restaurante de la ciudad.

El DJ puede poner a prueba la coartada de los PJs. En

cualquier caso, Arana les despacha rápido con la excusa de su apretada agenda. Usando habilidades comunicativas, **Psicología / Evaluar sinceridad** se puede vislumbrar que Arana está a un nivel directivo muy alto y que, aunque supiera lo que pasa en su hacienda, solo le interesan los resultados que hasta el momento son excelentes. Los investigadores pueden comprobar que Arana visita poco su hacienda (la última visita data de un año) de diversas maneras: preguntando en los embarcaderos, robando su agenda, ... El director puede jugar con la posible complicidad (o no) de Arana en el misterio a resolver.



Preguntando por los alrededores de los embarcaderos (**bajos fondos 2 puntos o Crédito difícil**), se averigua que hace ya casi dos años que llegaron decenas de capataces “negros” rumbo a casa Arana. Si se investigan los libros de cuentas o registros de exportaciones se puede averiguar un crecimiento del negocio de la empresa meses después de la llegada de los esclavistas (**1 punto de burocracia o contabilidad fácil**).

Ha traído personalmente a los esclavistas de Barbados para mejorar los resultados de la hacienda. Estos “mulatos” vinieron vienen precedidos con la reputación de expertos esclavistas (**1 punto historia oral / antropología muy fácil**).

Cualquier esbozo de las intenciones reales de los investigadores hará saltar las alarmas para Arana que intentará frenar sus planes. El DJ puede planificar un asalto con intenciones letales de un par de matones al hotel de los investigadores o un sabotaje en toda regla de la embarcación que los llevará a la hacienda. Arana no invertirá muchos más recursos en ello y confía plenamente en las capacidades de los esclavistas.

En cualquier caso, la mejor decisión de los PJs será no entrevistarse con Arana para no levantar sospechas o hacerlo muy discretamente.

Antes de marchar, se puede echar un vistazo al mapa de la zona de la hacienda. Este revela la localización de una antigua misión jesuita a escasos kilómetros de la hacienda. Si se pregunta por la ciudad (Alonso lo puede corroborar), apunta a que la misión lleva tiempo abandonada por la hostilidad de diversas etnias indígenas de la zona





Segunda parte

Presentación y viaje

Los aventureros son guiados por Alonso hacia la zona de producción del caucho, para ello deben remontar desde Iquitos el río. Todo el viaje discurre por el río, entre medias de una selva impenetrable, con una humedad horrible. Se puede plantear un encuentro aleatorio con indígenas hostiles. Si no hubiera contratiempos y tras un par de días remontando el río, Alonso deja el barco amarrado a la orilla y comienzan a atravesar la selva. Acaba de terminar la estación lluviosa y grandes zonas se encuentran empantanadas. En medio del trayecto presencian una terrible estampa: lo que parecen 3 cuerpos humanos carbonizados. Con **Medicina (2 / normal) o Medicina Forense (1 / fácil si el PJ es médico o similar)** se comprueba que los cadáveres han sido quemados. Además, en 2 de ellos encuentran orificios de balas y otro con orificios en los metacarpos de las manos y de los pies, pero estos no parecen de balas. Juzgando los rasgos corporales, este último sujeto, no estaba muerto en el momento de ser quemado. Con **Recogida de pruebas / Descubrir**, a pocos metros encuentran a una cruz, usada para la crucifixión. La cruz está invertida y tiene sangre seca en los extremos, por lo que se puede deducir que el sujeto quemado con orificios en las manos y pies, habría sido crucificado de manera invertida allí. Además, comprueban que los 3 cadáveres pertenecen a varones. Con **Química (gastando 1 punto o tirada fácil)**, se puede deducir que el método utilizado para quemar los cuerpos ha sido usando algún combustible como gasolina.

El observar tal horror, conlleva un **Control de estabilidad de 3 / Tirada de cordura 1/1D6**.

LLEGADA A CASA ARANA



Los investigadores llegan a un claro de la selva donde se encuentra la casa Arana. Hay un gran trasiego en la zona: indios llevando sus bolas de caucho, otros empleados de la compañía charlando, niños corriendo, etc. Puede llamar la atención de que los capataces son de marcados rasgos **africano-caribeños**. Estos pasean por la hacienda armados.

Si los aventureros no quieren revelarse, tarde o temprano los capataces se percatarán de su llegada y se acercarán a ellos a averiguar quienes son. Si su coartada es buena, se les tratará de forma más o menos amistosa, pero se les dirá que acaba de producirse el asesinato de dos compañeros suyos y hasta que no esclarezca lo ocurrido deben permanecer en la hacienda. Los investigadores tendrán cierta libertad de movimiento (dentro de lo razonable). Hay una decena de vigilantes que evitarán cualquier posible huida.

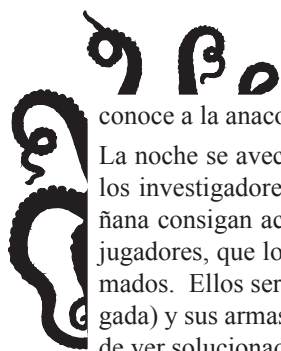
Casa Arana está compuesta de 2 plantas. La planta de arriba hay varias estancias, donde se pesa el caucho que traen los indígenas, y alguna otra estancia. La planta baja es usada de almacén para las bolas de caucho.

Los investigadores pueden intentar husmear por la zona de manera prudente, **con un gasto de 1 de sigilo / discreción con bonificación**. Podrán comprobar como en la planta de arriba un capataz de barbados sale de una estancia mientras arregla los pantalones. Una observación más detallada comprueba que en esa estancia tienen presas a una serie de niñas indígenas de edad entre los 10 y 14 años que usan de esclavas sexuales. En la planta de abajo, aparte de los almacenes, comprueban que uno de ellos lo están usando a la vez como calabozo. En él se encuentran varios indios encadenados y con grilletes, todos son hombres adultos. En concreto uno de ellos, el más anciano, va adornado con numerosos hábitos tribales y destacan sus pinturas por el cuerpo, así como una especie de amuleto que lleva colgado de su cuello. Con **Biología/Historia Natural** los investigadores suponen que se trata del cráneo de una anaconda. En otra estancia, hay varios bidones de gasolina de tamaño portátil y botellas con su mecha (coctel molotov). Llama la atención que, a varios de los indios, que se encuentran en la zona, les falta algún dedo o incluso manos. Las cicatrices de latigazos son evidentes y usuales. Estando allí, los investigadores escucharán un gran revuelo en la zona trasera de la casa. La mayoría de los capataces están yendo hacia esa zona. Los aventureros podrán husmear la zona y comprobar que varios capataces discuten alrededor de 3 compañeros muertos que se encuentran a sus pies. Cuando los capataces los ven acercarse, uno de ellos les dice *“esto debe de ser obra de esos salvajes, en especial de esos Andoques, algunos de ellos deben estar escondidos en la selva y armados con machetes. Estas heridas no parecen producidas por sus típicas armas de piedra o flechas, pero tenemos métodos de hacerles hablar. -“Michael”, habla dirigiéndose a uno de sus compañeros, -“lleva a unos cuantos de ellos al poste. Unos cuantos latigazos aflojará sus lenguas”*.

Los investigadores podrán comprobar el estado de los cuerpos: gastando **1 punto de medicina o medicina forense / medicina fácil**, comprueban que los cuerpos han sido mutilados con algún tipo de arma blanca, pero los cortes parecen hechos con un tipo de hoja más curvada y no con machete. El comprobar el sadismo con el que han sido ejecutados estos individuos conlleva un control de **Estabilidad 3 / Cordura 1/1D6**.

Durante la exploración de las estancias, una niña india de unos 8 años y ciega (parece que le han quemado los ojos con un hierro al rojo vivo) se acercará a los investigadores como si sintiera su presencia. Se dirige a ellos diciéndoles las siguientes palabras: *“-“Cuando la Yacumama llegue al lugar donde tu gente comenzó en estas tierras, será el fin de vosotros, la selva volverá a ser nuestra.”* No dirá nada más y se marchará. Con un gasto de **1 punto en Antropología / o fácil**, sabrán que con el nombre de Yacumama, se





conoce a la anaconda.

La noche se avecina y los capataces de barbados, “invitan” a los investigadores a pasar allí la noche hasta que por la mañana consigan aclarar lo sucedido. Hay que dejar claro a los jugadores, que los capataces les superan en número y van armados. Ellos serán desarmados (si no lo habían sido a su llegada) y sus armas guardadas en una sala bajo llave a la espera de ver solucionado todo.

PASANDO LA NOCHE



A los investigadores los acomodan en una pequeña sala, en la segunda planta, varios encargados de la casa están de guardia en los alrededores de la misma. Los indios, todo sea dicho, no miran con especial agrado a los investigadores. Posiblemente todos hombres blancos, a los que aquejan de sus desgracias. Antes de ir a dormir, con **sentir el peligro / escuchar, descubrir o suerte**, algún investigador que se encuentre cerca de la ventana de la estancia o de la puerta, puede localizar a uno de los capataces en la planta de abajo. Este parece un tanto nervioso y está observando la ubicación de sus compañeros mientras avanza en dirección al calabozo donde se encuentran encadenados un grupo de indios. Si un investigador está interesado en ver que ocurre y desea, haciendo un control de **Seguir a nivel 2 / Seguir rastros (fácil)**, podrá salir de la habitación y llegar a una distancia prudencial y esconderse en una zona de sombra para comprobar que este capataz ha entrado hasta el calabozo. Tras un minuto aproximadamente sale de allí para continuar su guardia. El investigador puede llegar a ver que algo se le ha caído a un metro de la entrada del calabozo. Una vez el guardia se haya marchado, con otro control de **Sigilo a nivel 2 / Discreción con un dado de bonificación**, el investigador podrá llegar recoger el objeto y volver a la habitación sin levantar sospecha. Una vez en la estancia, verán que se trata de una planta, una especie de liana, en concreto Banisteriopsis caapi (**1 punto de Biología / biología normal o Botánica o Historia natural fáciles**). Con otro gasto en farmacología, sabrán que con esta planta se produce la ayahuasca (si acertaron con **Historia natural o Botánica**, concede la pista sin más).

Si alguno de los investigadores decide agazaparse en el calabozo para entablar conversación con el chamán:

- 1) No hace caso al investigador. Está en trance, y persiste en sus plegarias (está realizando un hechizo

de “intercambio de mente” con la niña ciega andoque). Ambos han ingerido ayahuasca y están en conexión plena (no necesita verla directamente y el tiempo de duración se amplía). La niña está en trance, junto a las otras niñas, en la planta superior.

2) Si se persiste o se interrumpe de alguna manera el hechizo, el chamán intentará usurpar el cuerpo del investigador con menos estabilidad (o poder) que esté presente. Le invitará a consumir la ayahuasca o lo intentará sin ella.

3) Cada media hora, cada investigador deberá realizar una tirada de control de **Sigilo (4) o Ocultarse (normal)** para no ser descubierto.

4) Un éxito en la tirada de **Mitos**, le permite al investigador adivinar el propósito del hechizo.

5) Con un gasto de **1 punto de Criptografía o una tirada de EDU** el investigador que haya escuchado el hechizo completo lo memoriza (si no pasó la tirada de Mitos, no podrá ejecutarlo hasta que acabe la aventura).

El resto de la noche la vigilancia de los capataces en la casa se verá reforzada limitando los movimientos de los aventureros, que se verán forzados a quedarse en el piso superior.

Durante la noche se podrá oír una voz grave realizando continuamente algún tipo de oración o ritual proveniente del calabozo. Es, por la entonación, diferente a todas luces al anterior cántico (está realizando el hechizo “Maldición del reptil”).

Maldición de Tsathoggua (o maldición del reptil)

10 puntos de cordura / 5 puntos de magia. Se necesita superar una tirada enfrentada de poder contra la víctima. Además de que la víctima entre en contacto con una escama del reptil con el que se le va a maldecir.

El cuerpo de la víctima sufre una transformación en un tipo de reptil. La metamorfosis consiste en 3 fases, durando cada etapa unos dos días: 1) La víctima desarrolla un vínculo con el hechicero de manera que no le atacará a no ser que se vea atacado. 2) La víctima desarrolla internamente órganos, dientes y veneno del reptil elegido. 3) Muda la piel humana para convertirse en un reptil humanoide del tamaño original de la víctima. Una acción violenta contra la víctima (como una quemadura), puede precipitar el cambio de piel. 4) Durante el siguiente año, la víctima disminuirá de tamaño y forma hasta tomar la apariencia con una inteligencia superior a la de un reptil que servirá de mascota al hechicero.

Versión “Rastro de Cthulhu”

Se usarán las reglas estándar del juego para los hechizos.

Aprenderlo necesita de un control de **Estabilidad 4** y para reducirlo se puede hacer gasto de 1 punto de habilidades como **Historia del arte, Teología o Idioma andoque**.

Para lanzar el hechizo se necesita pasar un control de **Estabilidad 4** y preparar el brebaje de ayahuasca.



DE DÍA

La hacienda amanece con un gran alboroto. En las inmediaciones de la misma, los PJs encuentran a la docena restante de capataces de las Barbados alrededor de tres cuerpos de sus compañeros.

En concreto, lo que encontraban haciendo la última ronda de guardia (**Idea** si alguno hizo guardia) en las inmediaciones de la casa. Con **Sentir el peligro / Idea**, notan un olor muy fuerte a reptil (como los reptilarios de los zoológicos y circos). El cabecilla de todos ellos, un caribeño con una gran cicatriz en la cara, comenta: -“*Esto es obra de estos malditos andoques. No me cabe la menor duda. Los europeos han estado en su estancia toda la noche. No les quité ojo. Vamos a hacer que salgan de su escondrijo. Sacad a los que están engrilletados y quemadlos vivos. A ese chamán, que ha estado rezando toda la noche (o lo que estuviera haciendo), colgarlo de ese árbol y que les sirva de escarmiento al resto de piojosos. Reunid al resto de gente de otras etnias y que vean lo que ocurre cuando se les ocurren semejantes cosas*”. Uno de sus encargados, le comenta que algunos indios se han escapado de la zona, que por la dirección que les ha rastreado cree que se dirigieron hacia la antigua misión jesuita al sureste. El cabecilla apunta que más adelante se encargarán de esos indios.

Mientras los capataces de Barbados preparan a los indios, los investigadores podrán ojear los cadáveres. Usando **Medicina forense / Medicina**, comprueban que los cadáveres tienen dos grandes perforaciones en la garganta, con solo un hilo de sangre cerca de ellas. La sangre permaneció pegajosa postmortem durante un periodo de tiempo inusualmente prolongado. La piel en torno a las perforaciones es frágil, casi necrótica y supura un aceitoso líquido verdoso. Si algún investigador lo toca, le escocerá la zona por unos minutos (no es peligroso, pero eso el investigador no tiene porqué saberlo). Las extremidades están azuladas. El rostro lo tienen abotargado de sangre y de un color azul brillante. La lengua sobresale, está hinchada y ennegrecida. El color de los ojos se ha vuelto púrpura. La causa de la muerte es de parálisis de los músculos pectorales.

Con **Biología o Zoología** sabrán que ninguna serpiente venenosa tiene una cabeza lo bastante grande como para haber causado esas dos perforaciones en un único mordisco. Con **Recogida de pruebas / Descubrir**, localizan en uno de los bolsillos de uno de los capataces, la llave de la estancia donde están sus armas.

Comprobar que la muerte de estos hombres se escapa a cualquier razón lógica de muerte conocida conlleva un control de **Estabilidad a 3 o Cordura 2/1D8**.

Nota para el guardián: Estos tres capataces han sido mordidos por otros capataces con la “Maldición de Tsathoggua”.

A continuación, los capataces liderados por el cabecilla caribeño, escoltan al grupo de andoques engrilletados y los colocan juntos en un claro ante la mirada del resto de indios. Además, atan una soga sobre una gruesa rama de un árbol y llevan hacia allá al chamán del grupo. Después, el capataz de barbados se dirige al resto de indios dejando claro que ese es el fin que tendrán todos los que se atrevan a atacar a los encargados de la compañía. Él y otros dos más ahorcan al chamán, ante la cabeza gacha de todos los indios. Después, prepara un par de cócteles molotov para quemar al grupo de indios que se

encuentran reducidos por grilletes.

Estos empiezan a gritar, sollozar y suplicar. El mulato de la cicatriz ordenará a otro capataz que lo incinere. Este último (es el mismo que por la noche entró al barracón de los presos) no parece que esté por la labor y se muestra reacio a obedecer a su jefe. De hecho, se produce un forcejeo entre ellos dos que acabará con el fuego sobre los presos y quemando además al capataz rebelde. En ese momento, este capataz comenzará a sufrir una serie de espasmos (entra en la fase 3 de la maldición), su cuerpo comienza a agrietarse, sufriendo una metamorfosis que da lugar a una especie de hombre-serpiente. Los indios presentes comienzan a correr despavoridos huyendo hacia la selva, otros están petrificados del miedo, igual ocurre con los capataces, hasta que el capataz de la cicatriz después del estado de shock, reacciona diciendo al resto que dispare a la criatura a la vez que él hace lo mismo. Cuando los 8 capataces que restan, comienzan a disparar al hombre-serpiente, otros 5 empiezan a sufrir el mismo tipo de metamorfosis. Tanto si los investigadores abortan el ahorcamiento como si intentan liberar a los presos, la escena acaba con 6 caribeños transformados en seres reptilianos y un enfrentamiento entre ambas facciones.

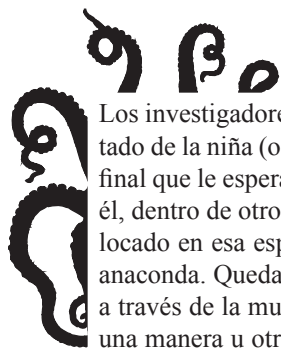
Tal visión conlleva un control de **Estabilidad nivel 4 / Cordura 3-1D12 puntos**.

Haz notar a alguno/s de los investigadores que 2 indios han cogido el amuleto del cuello del chamán y huyen en dirección a la selva con la niña india ciega desapareciendo entre la espesura. Para averiguar la dirección de la huida (si todavía no es evidente) puedes pedir tiradas de **Idea, Orientarse** o el mismo Alonso, el guía del grupo, se percatará que en esa dirección que huyen se encuentra la antigua misión jesuita. Aquí a los jugadores se les ofrecen diferentes opciones: ir rápidamente a por sus armas, ayudar a los capataces, seguir directamente a la niña ciega ... incluso ponerse del lugar de los hombres-serpiente. Si hacen esto último, las criaturas no solo no se lo agradecerán, sino que serán atacados seguidamente por ellos. Sea cual sea la decisión que tomen, el siguiente reto mas lógico que tienen es seguir el rastro de la niña ciega (el chamán) e intentar evitar su trama. Puedes refrescarles las escalofrantes palabras que les dijo en su momento.

LA MISIÓN JESUITA

Los investigadores pueden llegar hasta la misión jesuita guiados por Alonso o mediante habilidades tipo **Seguir / Orientarse** o **Seguir rastros**. Esta se encuentra a unos pocos kilómetros de la casa Arana en una zona llana, empantanada por la ultima estación lluviosa. La antigua misión se encuentra en ruinas, pero en ella los indios han construido una maloca y cerca hay lo que parece una especie de altar. Al llegar, los investigadores se encuentran enfrente del altar a la niña ciega realizando un tipo de plegaria o rito. También se encuentran algunos andoques, principalmente ancianos mujeres y niños desechados para la explotación. A su izquierda, en una zona fangosa, empieza a brotar un ser de entre el barro que parece surgir según la niña continua con las plegarias. Se trata de Tsathoggua. Alrededor de él, en la zona de barro, hay unos bultos con aspecto de batracio, 3 en total. Los andoque, han llegado a una especie de acuerdo para invocar a este ser a cambio de su ayuda contra el hombre “civilizado”.



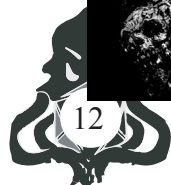


Los investigadores encuentran al chamán en el cuerpo suplantado de la niña (o uno de los PJs). Parece que intuyó el terrible final que le esperaba y realizó la suplantación del alma. Ahora él, dentro de otro cuerpo, realiza el rito de invocación. Ha colocado en esa especie de altar el amuleto con el cráneo de la anaconda. Queda en manos de los investigadores parar el rito a través de la muerte del chamán en el cuerpo de la niña. De una manera u otra también deberán enfrentarse a las semillas informe de Tsathoggua que, alertados por la presencia de los investigadores, intentarán contenerlos y defenderán con sus vidas al hechicero. La presencia de Tsathoggua, aun sin haber surgido por completo del barro, conlleva la pérdida de **2 de Estabilidad y otros 2 de Cordura / 0-1D10 de Cordura en la llamada. Además de otros 2 de Estabilidad** por las semillas informe de Tsathoggua / **1-1D10**. Para ello deberán haberse aprovisionado de los bidones de gasolina o cócteles molotov de la casa Arana. Solo les afectan los hechizos, productos químicos y el fuego.

RESOLUCIÓN DE LA AVENTURA

Si los investigadores consiguen acabar con el hechicero, conseguirán terminar con el rito. Podrán volver a Iquitos y a continuación a las islas británicas para dar la información de los abusos cometidos contra los indígenas en la extracción del caucho. Ni que decir tiene que cualquier información dada sobre hombres serpientes o ritos llamando a un primigenio no será tomada en serio.

En caso de fracasar, Tsathoggua se asentará en la cuenca del Putuyamo, será el fin de Iquitos y la región se convertirá en una zona de penumbra y terror.





Hombres reptiles (Capataces de Barbados malditos)

Podemos usar las estadísticas de los hombres serpiente de nuestro manual (Rastro o Llamada) para esta aventura. Notar que los hombres serpiente de nuestra aventura no son la raza primitiva descrita en el manual, si no una mutación provocada por la una maldición en sus fases intermedias. Tomaremos por buenas por tanto sus diferentes estadísticas y uso de veneno. No así el uso de hechizos.

Alonso Tejada

CaractPuntos

FUE 65
CON 70
TAM 50
DES 60
INT 65
POD 50
EDU 45
PV 12
BD Nula
P. Magia 10

Machete: 55%. 1D8+2

Puñetazo: 60%. 1D3

Carabina 30: 55%, 2D6, F.Defect 98%, Alc 50m, N° atac 1, Munic. 6, P. res. 8.

Esquivar: 40%

Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 60%, Lanzar 35%, Naturaleza 55%, Saltar 40%, Seguir rastros 50%, Sigilo 50%, Tregar 50%, Supervivencia: 60%.

Idiomas: Español 80%, Portugués 50%.

Armas 2, Armas de Fuego 1, Atletismo 5, Escaramuza 6, Salud 5, Bajos fondos 2

Armas: +0 (Machete y Carabina 30).

Puñetazo: 40%. 1D3

Esquivar: 60%

Habilidades: Escuchar 70%, Lanzar 35%, Naturaleza 55%, Saltar 40%, Seguir rastros 80%, Sigilo 70%, Tregar 65%, Supervivencia: 90%.

Atletismo 5, Escaramuza 3, Ocultar 1, Salud 3, Sigilo 3

Armas: -1 (Cuerpo a cuerpo).

Chamán

CaractPuntos

FUE 25
CON 30
TAM 30
DES 40
INT 80
POD 90
EDU 70
PV 6
BD -1D4
P. Magia 18

Hechizos: Maldición de Tsathoggua, Convocar/Atar a Tsathoggua, Intercambio de mente + otro hechizo cualquiera.

Habla a nivel competente Español y Portugués.

Evaluar Sinceridad 1, Historia, Magia 4, Medicina 1, Mitos de Cthulhu 4, Oral 2, Ocultar 1, Salud 3, Sigilo 3.

Armas: -1 (Cuerpo a cuerpo).

Indígenas

CaractPuntos

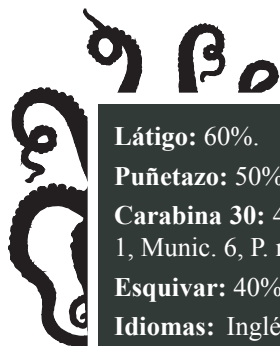
FUE 50
CON 60
TAM 40
DES 75
INT 55
POD 65
PV 10
BD Nula
P. Magia 13

Capataces de barbados

CaractPuntos

FUE 70
CON 60
TAM 60
DES 50
INT 40
POD 50
EDU 40
PV 12
BD +1D4
P. Magia 10





Látigo: 60%. 1D3 o presa

Puñetazo: 50%. 1D3 + BD

Carabina 30: 40%, 2D6, F.Defect 98%, Alc 50m, N° atac 1, Munic. 6, P. res. 8.

Esquivar: 40%

Idiomas: Inglés-Dialecto 70%, Español 50%, Portugués 50%.

Armas 4, Atletismo 6, Escaramuza 6, Salud 6

Armas: -1 (Cuchillos, porras, látigos), Escopeta Calibre 12

1/3 de los capataces lleva una escopeta del c12, el resto solo el látigo, porras y similares.

Julio Cesar Arana: fue un empresario cauchero peruano. Amasó una cuantiosa fortuna con la explotación del caucho en la región amazónica. Su empresa, la casa arana. Se convirtió en 1907 en la Peruvian Amazon Rubber Company, con participación de capitales británicos y sede en Londres. Al desatarse los llamados escándalos del Putumayo, fue acusado como responsable de la explotación y muerte de miles de indígenas amazónicos, a los que empleaba como trabajadores esclavizados. Los resultados de una investigación realizada a instancias del gobierno británico, motivaron que fuera procesado judicialmente, pero el inicio de la primera guerra mundial frustró el proceso.

Puedes consultar la descripción de la Semilla informe de Tsathoggua y Tsathoggua en los manuales de “El rastro” o de “La llamada”.

Amuleto de Cabeza de Anaconda

Provee de 2 puntos de poder y 4 de magia para convocar y atar a un primigenio.

Versión Rastro: el amuleto reduce en 2 puntos el nivel de dificultad del hechizo de convocar y atar un primigenio.

Para que el amuleto funcione es necesario conocer el hechizo de invocación y atadura, siendo inútil por si solo.

Nunca había visto una imagen de Tsathoggua, pero no tuve dificultad en reconocerle después de las descripciones que anteriormente escuchara. Tenía un aspecto chaparro, de panza abultada y redonda, y su cara se parecía más a la de un sapo monstruoso que a la de una deidad. Todo su cuerpo estaba cubierto por una imitación de pelaje corto, dando la sensación de una mezcla de murciélago y de marmota. Sus somnolientos párpados caían semicerrados sobre sus ojos globulares, mientras de sus gruesos labios salía la punta de una extraña lengua. En honor a la verdad, no se trataba de un dios acogedor, y por ello no me sorprendía que se hubiese extinguido su culto, atractivo sólo para hombres primitivos y de instintos brutales.

El relato de Satampra Zeiros (Clark Ashton Smith)

Un poco de cultura

Maloca (lugar): es un edificio tradicional para uso familiar y comunal utilizado por los pueblos indígenas en las regiones amazónicas del Perú, Colombia y Ecuador. La forma de la planta puede ser circular, rectangular u ovoide. Se sostiene por postes y el techo se elabora con hojas entretejidas. Pueden ser utilizadas como vivienda, pero también a cumplir solo funciones rituales.



Otras aventuras de la Uva Rolera

Los apóstoles de la Madre Oscura



Una aventura de para la Llamada de Cthulhu (7ª Edición)

Texto y maquetación por

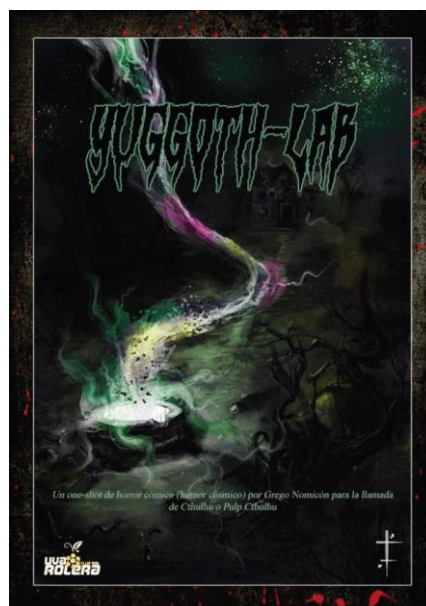
Gregorio Cañavate (Greg-Sothoth)

Mapas por

Calfred Dolls

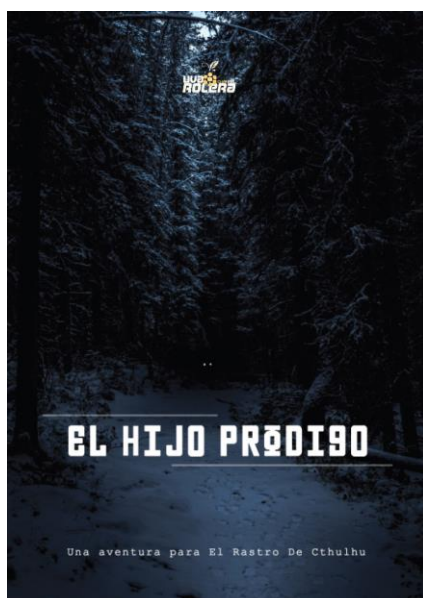
Portada por Francisco de Goya (Aqualarman)

[Recomendación de Creative Commons 4.0 International](#)



Un one-shot de horror cósmico (tema: gótico) por Grego Nomicón para la Llamada de Cthulhu o Pulp Cthulhu

UVA ROLERA



EL HIJO PRÓDIGO

Una aventura para El Rastro De Cthulhu



CHACHA EN APUROS (La chacha Corbbit)

Por GregoNomicón de @UvaRolera

1 DE AGOSTO - 30 SEPTIEMBRE - 2022

SINERGIA ROL JAM - 2ª EDICIÓN



LA FIEBRE DEL CAUCHO

El parlamento británico no quiere verse salpicado por las acusaciones de maltrato y esclavismo de las que se sospecha está implicada la Peruvian Amazon Company, una compañía cauchutera de la cual tiene accionariado. Los investigadores viajarán en misión secreta a la Casa Arana, en el corazón del salvaje Amazonas peruano, para comprobar de primera mano las vejaciones a la etnia nativa Andoque. Todo apunta a que los investigadores cerrarán el caso rápidamente, aunque una noche en la hacienda les revele una terrible verdad difícil de asimilar.

Esta aventura, se puede jugar de forma consecutiva al “Hijo Pródigo” o de forma independiente por un grupo de unos 4 jugadores medianamente experimentados. Incluye reglas y tablas para jugarse con los juegos de rol de La Llamada o el Rastro de Cthulhu.