

EL CASINO

Los personajes son contactados por un conocido que está iniciado en el mundo oculto, puede que sea miembro de alguna organización esotérica de tipo masón o pertenezca a un grupo ocultista. En mi caso he escogido a George Foster.

La situación expuesta en el módulo implica la existencia de los casinos tribales, por tanto lo conveniente sería que fuera de época actual o, al menos, posterior a 1976, ya que antes no existían estos casinos (ver recuadro).

El sr. Foster les envía una carta para que se reúnan con él en su finca de Geneva (Illinois) llamada Bankriver, para, según sus palabras, “tratar de un asunto cuya naturaleza es mejor no dejar por escrito”.

LA FINCA DE BANKRIVER

Siguiendo el río Fox llegarán hasta la impresionante finca. Ésta abarca aproximadamente 300 acres (1,2 km²) y presenta un jardín japonés, un zoológico privado, una piscina de estilo romano,

BRYAN CONTRA EL CONDADO DE ITASCA

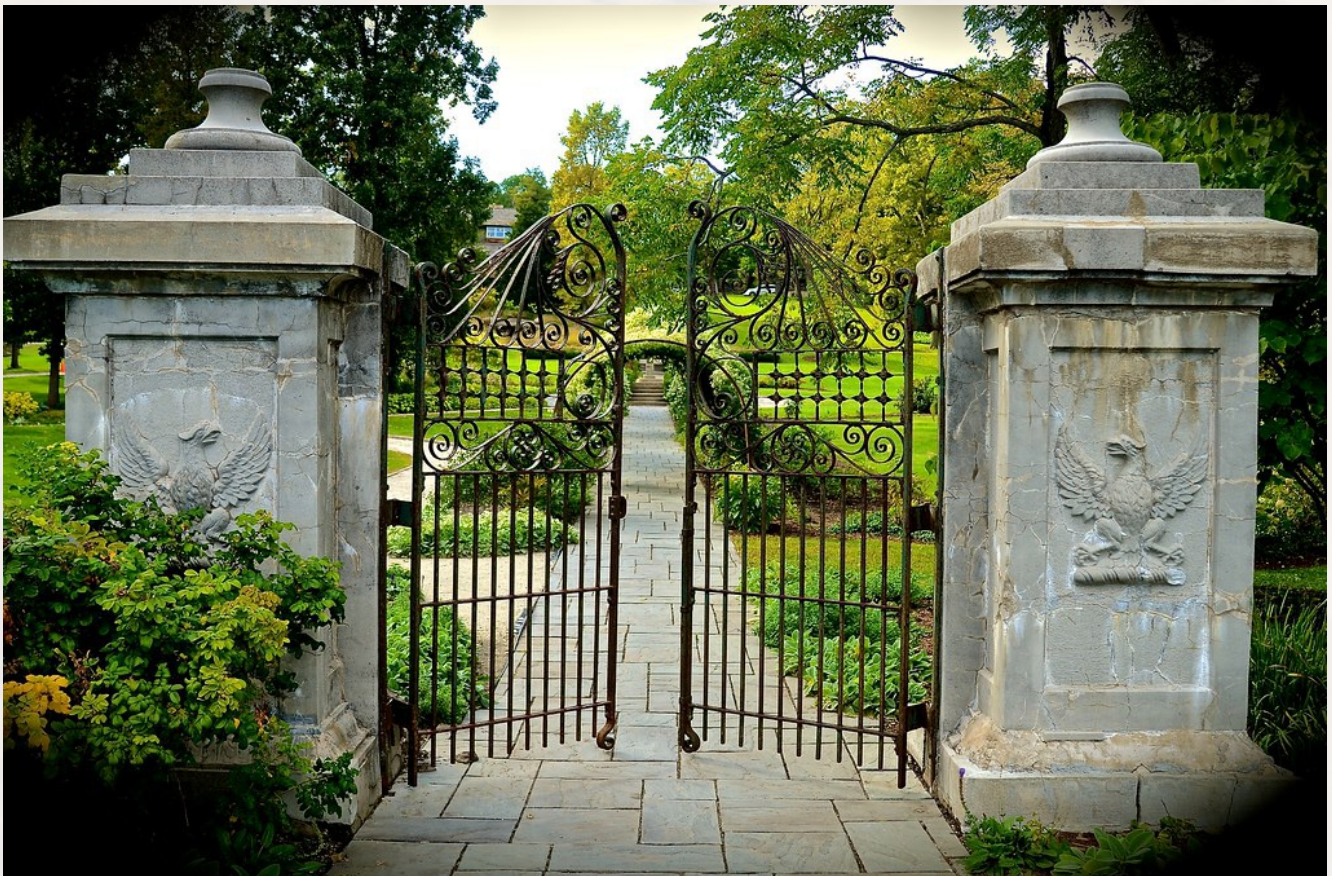
426 US 373 (1976)

Este fue un caso en el que la Corte Suprema de los Estados Unidos sostuvo que un estado no tenía derecho a imponer un impuesto sobre la propiedad de un nativo americano (indio) que vivía en tierras tribales en ausencia de una concesión específica de autoridad del Congreso para hacerlo.

Esta resolución llevó a la posibilidad de establecer casinos no regulados por la ley estatal en las reservas y ha alterado la situación económica de casi todas las tribus indias.

invernaderos, jardines, grutas, un faro, un molino de viento de estilo holandés, un club de campo, una pequeña granja y un complejo de laboratorios científicos (dedicados a la criptografía y la acústica entre otras cosas).

El guardia de la verja de entrada les indicará el camino para llegar hasta la casa y les dirá que pueden dejar el coche junto a la verja ya que no se puede entrar en coche. Al cabo de un agradable paseo por los bellos





jardines llegarán hasta la casa donde les estará esperando Foster.

Después de presentarles a su esposa Nelle, les invitará a tomar un refrigerio frente a la chimenea. Al cabo de la charla informal de rigor les explicará el tema por lo que les ha pedido que vinieran.

LA CARTA DE UN AMIGO Y LAS LEYENDAS DE LOS INDIOS PUEBLO

Les comentará que hace años, cuando era joven, se interesó por los indios Pueblo y visitó el pueblo de Acoma, cerca de Albuquerque. Allí entabló amistad con un viejo indio llamado Istaqa (el que es coyote).

Este hombre era un sacerdote de los indios Hopi y le explicó algo de sus leyendas y creencias. Según ellos existen unos seres espirituales llamados Kachinas, que son personificaciones de cosas del mundo real.

Una kachina puede representar cualquier cosa en el mundo natural o en el

cosmos, desde un ancestro venerado hasta un elemento, una ubicación, una cualidad, un fenómeno natural o un concepto; Puede haber kachinas para el sol, las estrellas, las tormentas, el viento, el maíz, los insectos y muchos otros conceptos.

Aunque no se les adora, cada uno es visto como un ser poderoso que, si se le da veneración y respeto, puede usar su poder particular para el bien humano, trayendo lluvia, curación, fertilidad o protección. El tema central de las creencias es la presencia de vida en todos los objetos que llenan el universo. Todo tiene una esencia o una fuerza vital (La Fuerza...). Y, como es inevitable, también hay quienes intentan usar el lado oscuro de esa fuerza.

En concreto habló de Chawaina, un ogro, con dientes feroces, barba de chivo y una máscara negra con ojos amarillos. Se cree que fue un poderoso mago árabe de raza negra que vino con los primeros conquistadores y se convirtió en un poderoso ser espiritual llamado Chawaina. En esa

época fue derrotado por los sacerdotes de las tribus y expulsado al sexto mundo, en el lado de las sombras.

Desde entonces se han hecho danzas y cánticos rituales cada cuatro años en todas las tribus indias para mantenerlo fuera de nuestro mundo. Sin embargo, parece que quizás haya conseguido volver. Y les enseñará a los jugadores la carta que le envió Istaqa (ver adjunto).

Una vez leída la carta, George les explicará los términos que aparecen en ella:

- **Kachina:** Son espíritus o personificaciones de cosas del mundo real que pueden representar cualquier cosa desde un ancestro venerado hasta un elemento, una ubicación, una cualidad, un fenómeno natural o un concepto. Puede haber kachinas para el sol, las estrellas, las tormentas, el viento, el maíz, los insectos y muchos otros conceptos.
- **Awelo:** derivado del español abuelo, es un protector sobrenatural que supervisa la conducta de los miembros de la tribu castigando a quienes se comportan incorrectamente.



Querido amigo,

Los Kachina están agitados porque algo malo ronda, el awelo vino en el sueño y me advirtió, un sipapu se está abriendo en alguna Kiva. Y conduce al mundo de abajo donde habitan las sombras.

Amigo mío, escucha mi plegaria, los payasos se mueven y el Chaveyo anda suelto, algo oscuro esta en la puerta, creo que Chawaina ha vuelto.

Rogaré a Kokyangwuti para que nos dé una ayuda

Istaqa

- **Payasos:** Son bufones o embaucadores en la religión Kachina. Es un término genérico, ya que hay varios tipos de estas figuras en la práctica ritual. En las danzas, los indios que los representan se pintan de blanco con rayas negras horizontales y círculos en los ojos. Se separan el cabello en dos y lo atan en dos mechones que se colocan erguidos a cada lado de la cabeza, adornados con hojas de maíz. Son muy populares las figuras de barro de estos payasos, algunas de hasta un metro y medio de altura.
- **Chaveyo:** Es un ogro gigante kachina, un ser que puede ser invocado para la guerra.
- **Sipapú:** Un sipapú es un pequeño agujero o hendidura en el suelo de una kiva. Simboliza el portal a través del cual los antiguos ancestros emergieron por primera vez para ingresar al mundo actual. Hay diferencias en las creencias, los Pueblo creen que ahora estamos en el quinto mundo y los Hopi que estamos en el cuarto, a punto de un gran desastre que conducirá a los supervivientes al quinto.
- **Kiva:** Una kiva es una gran sala circular y subterránea utilizado por los indios Pueblo para ritos y reuniones espirituales asociadas con el sistema de creencias kachina.



- **Mundo de abajo:** El inframundo, el mundo subterráneo de los muertos.
- **Kokyangwuti:** En la mitología Hopi es el nombre de la "Abuela Araña". Puede tomar la forma de una mujer anciana o atemporal o la forma de una araña común. Cuando la llaman, ayudará a las personas de muchas maneras, dando consejos, proporcionando curas medicinales o protecciones. La "Abuela Araña" es vista como una entidad sabia que representa las cosas buenas.

Después de la entrevista, George les pedirá que vayan a ver a Istaqa y averigüen que es lo que pasa. Para ello les prestará uno de sus coches, un magnífico Mercedes-Benz W126, y algo de dinero para gastos (una forma de convencerles para que le hagan el favor).

EL PUEBLO DE ACOMA

El viaje desde Geneva hasta Acoma es de unos 2.100 Km y, aunque el coche que les han prestado puede alcanzar los 160 Km/h, dado el estado de las carreteras en los años 30, les va a llevar casi tres días recorrer esta distancia.

Cuando lleguen a la zona de Nuevo México atravesarán un paisaje desértico, yermo y desolado. Donde el polvo se acumula en los aislados edificios y a veces forma

tremendas tormentas de arena que obligan a los residentes a permanecer en sus casas hasta que pase el vendaval.

Hacia la una del mediodía llegarán a North Acoma, un pueblo que apenas tiene edificios y los que hay están bastante separados de sus vecinos. Allí cogerán el desvío hacia Acoma, adentrándose en el desierto, y después de unos 20 Km verán los característicos edificios pueblo donde destaca



la Iglesia de la Misión San Esteban del Rey (católica), donde parece que han estado celebrando una misa porque hay un montón de gente saliendo de la Iglesia.

Pero al poco se darán cuenta de que no ha sido una misa regular sino una de difuntos, ya que verán que salen varias personas llevando un féretro entre los hombros. Si preguntan al respecto les dirán que se trata del señor Istaqa, alguien muy querido en la comunidad.

En algún momento se les acercará una india pueblo, una mujer anciana a la que los demás parecen respetar. Les dirá que se llama Pavati y que era la cuidadora de Istaqa, que éste le dijo que ellos vendrían y que tiene unas cosas para ellos en su casa. Si pueden esperar al final del entierro se los dará.

Si les preguntan cómo los ha reconocido, les dirá que Istaqa le dio una descripción muy detallada de ellos (aspecto, color del pelo, altura, detalles característicos, etc.).

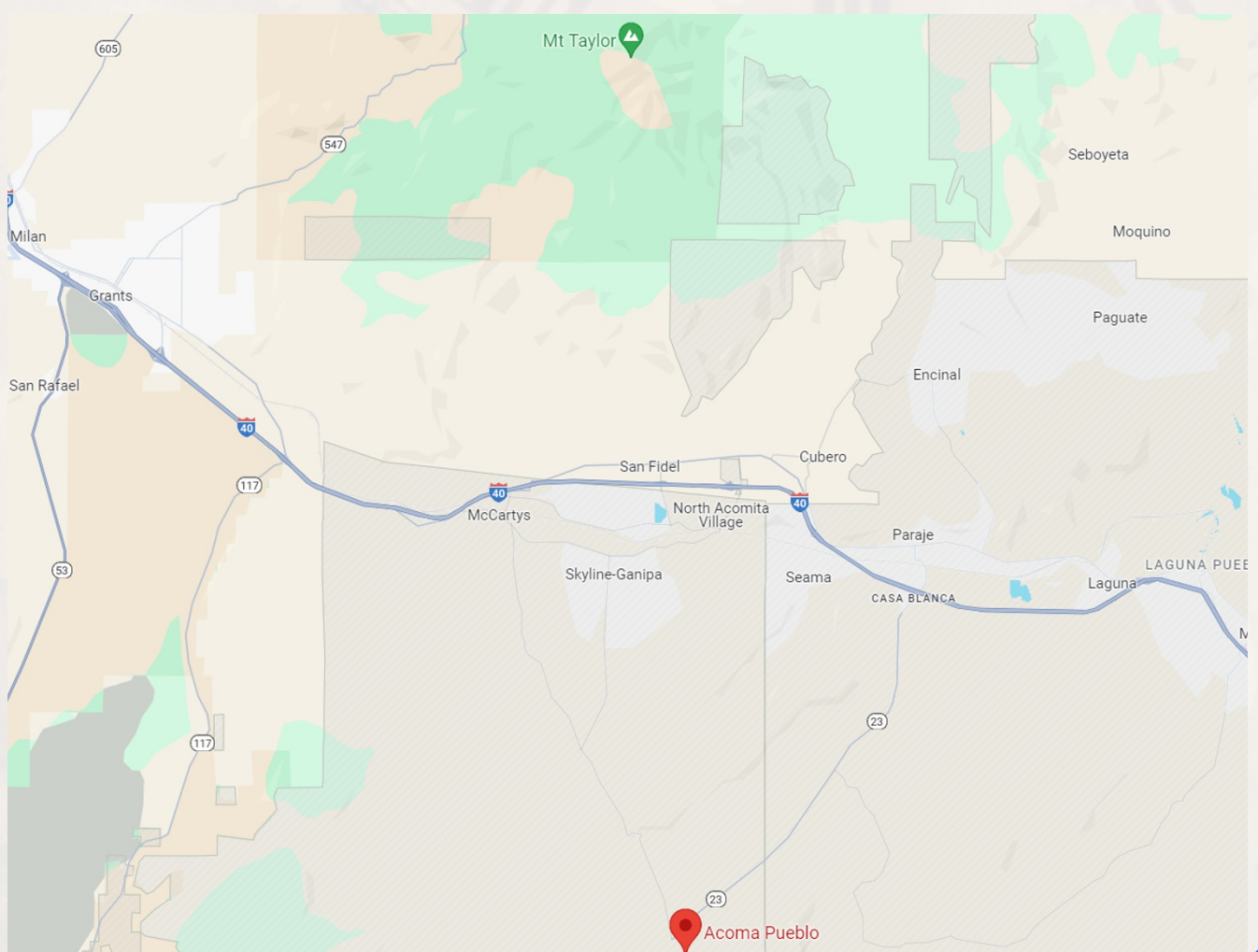
El entierro es el típico que hemos visto en películas. El camposanto está cerca de la iglesia y ya han hecho el agujero donde unos hombres fuertes depositan el féretro mediante cuerdas.

Una vez dentro, el párroco (el padre Charles McCoy) hace una homilía en la que explica que el viejo Istaqa fue un hombre muy creyente en Dios y que durante toda su vida no hizo sino el bien a sus semejantes tal y como todos los congregados aquí pueden confirmar.

Sigue enumerando ejemplos de sus múltiples acciones y hacia el final pide que se rece por su alma. Toda la gente parece muy triste y afectada, algunos lloran sin poderse reprimir.

PAVATI

Después del entierro Pavati les conducirá a su casa, un sencillo edificio cuadrado de estilo Pueblo, donde les invitará a un té. Luego irá un momento a su



habitación y les traerá varios collares (uno para cada personaje) hechos a mano con un tipo de seda muy fina y ligera (seda de araña). Los collares tienen algunas piedras de río de diversos colores sujetas por el entramado de la seda.

Es evidente que no es un objeto de valor, de hecho, parece muy rudimentario, aunque sí que es típico de la artesanía Pueblo. Este abalorio les protegerá de toda influencia mental (no podrán ser poseídos).

Cosas que le pueden preguntar a Pavati:

- **Como era Istaqa:** Era un hombre muy amable y sabio. Era chamán y estaba conectado con el mundo de los espíritus con los que hablaba a menudo en visiones o sueños. Por eso sabía que los personajes vendrían y cómo era. Hace tiempo tuvo un discípulo, un chico llamado Chunta, pero éste lo dejó diciendo que era muy lento enseñando. Últimamente estaba muy preocupado, decía que algo iba mal, que un ser maligno estaba viniendo. Y creía que provenía del casino Star City que hay en North Acomita.
- **Como murió:** Lo encontraron ya muerto en el desierto, cerca del casino. El Sherif tribal Vicente Randy, cuya oficina está en North Acomita, lo llevó al forense, Robert More, que además dirige la funeraria Mount Taylor en Grants (a unos 46 Km de Acoma y a 25 de North Acomita). Por lo que le dijeron, no tenía golpes ni heridas visibles y se supuso que había sufrido un ataque al corazón.
- **Que son los collares:** Istaqa dijo hace unos días que tenía que ir a visitar a una vieja amiga. Salió al desierto y volvió con los collares. Ella cree que él se refería a Kokyangwuti y que los collares son amuletos de protección.
- **Que se hizo de Chunta:** Dejo las cuestiones esotéricas o espirituales e hizo una carrera como administrativo. Actualmente trabaja en el casino como conserje de noche.
- **Donde pueden alojarse:** En Acoma no hay hoteles ni posadas, pero en North Acomita hay un hotel-casino que además tiene un buen restaurante. Otra opción es Grant donde hay varios hoteles baratos (de carretera).



NORTH ACOMITA

El pueblo de North Acomita, de unos 200 habitantes, situado a unos 20 Km al norte de Acoma, pertenece a la reserva india. El pueblo no tiene alcalde sino un gobernador tribal y su consejo.

El gobernador actual es Bernard Ortiz, un nativo americano de unos 50 años de edad. Éste se mostrará amable y complaciente con los personajes, aunque poco tiene que decir.

Conocía y apreciaba a Istaqa, pero solo sabe que fue encontrado a unos cientos de metros del casino, ya en pleno desierto. De hecho, fue localizado gracias a una bandada de buitres que hacían círculos en el cielo a su alrededor y fue visto por unos niños que jugaban cerca de allí. Si no fuese por eso no hubiera sido encontrado en días. Y comentará que afortunadamente llegaron a tiempo ya que no mostraba ninguna herida por parte de los buitres (esto es raro ya que el cuerpo estuvo expuesto a la intemperie bastante tiempo).



- **Alguna noticia rara:** Ha crecido el número de desapariciones en el área últimamente y se esta investigando. Pero de momento sin resultados.

EL FORENSE ROBERT MORE, EN GRANTS

Si van a North Acomita, pueden desplazarse otros 20 Km hasta Grants, donde está la funeraria Mount Taylor. Allí podrán hablar con el forense local, Robert More, que además trabaja en la funeraria.

Si dicen que vienen de parte del Sheriff les recibirá, aunque parece que tiene algunas reservas.

Al principio sólo dirá lo que dice su informe: paro cardiaco de causa desconocida, aunque una tirada de psicología mostrará que hay algo que no quiere o no se atreve a decir.

Si hacen buenas tiradas de persuasión o encanto, entonces les invitará a unas copas de whisky y, a reticencia y dando muchos rodeos, acabará confesando que la muerte parece debida a un congelamiento extremo

Aquí podrán hablar con el Sheriff tribal, Vicente Randy. Si se presentan como amigos de Pavati o de un amigo de Istaqa, serán bien recibidos. Si no, el sheriff les dirá que está muy ocupado y no tiene tiempo para ellos, aunque se podrá convencer con una buena tirada de Persuasión que podrá tener bonificación si le presentan buenos argumentos. La información que puede dar el Sheriff:

- **Acerca de la muerte de Istaqa:** Cuando llegó hasta el cadáver vio que no tenía ninguna herida aparente. Solo algunas partes del cuerpo amoratadas. Pero no parecían golpes sino quemaduras por contacto con algo frio. El forense estaba también bastante extrañado, aunque no le quiso decir porqué. Certificó la muerte como debida a un paro cardiaco.
- **Acerca del casino:** Sabe que es un negocio muy productivo para los indios. Sus empleados son nativos americanos, aunque como hay una participación de una empresa australiana, hay algún directivo de allí. Corre el rumor de que hay gente tan enganchada al juego que se pasa los días y las noches jugando a maquinatas.





del corazón. Y, además, que hay marcas de manos que debían estar heladas ya que produjeron quemaduras consistentes con una congelación superficial de la piel.

Pero todo esto es absolutamente imposible, claro. Dicho esto, probablemente ya se haya bebido tres o cuatro vasos de whisky.

EL HOTEL Y EL CASINO SKY CITY

El director del casino, Frank Walter Stein, les recibirá si así lo piden. Si dicen que están investigando la muerte de Istaqa se mostrará precavido, si dicen que les envía George Foster se mostrará sumamente amable y atento.

De todas formas, les invitará a tomar algo de su bar personal (wiskis caros, brandis, etc.) Les comentará que él, que representa a los inversores australianos, está más encargado del marketing y los negocios y que los asuntos de personal y funcionamiento del casino los lleva el Sub director, Davy Mali, que es miembro del consejo tribal.

Al respecto de la muerte comentará que poco puede decir. El cadáver fue descubierto a cierta distancia del hotel, en el desierto. Y que él sepa el caso no tiene más relación con el hotel o el casino. Una tirada de psicología mostrará que esta algo nervioso

con el tema, si es a difícil verán que hay cosas que se reserva y un especial indicará que miente descaradamente. Si lo presionan dirá que habrían de hablar con Davy al respecto de un incidente que pasó ese día. Pero que él no sabe nada más (mentira).

Si hablan con Davy, éste se mostrará muy atento, todo sonrisas. Es el típico jefe que se muestra cortés con los que considera superiores (como los clientes, y más si han llegado con un coche de lujo) pero es un déspota con los que están bajo su mando.

Si le preguntan por la muerte de Istaqa dirá que fue una desgracia que al pobre hombre le diera un ataque tan lejos de nadie que pudiera ayudarlo.

Si insisten y hacen buenas tiradas de Persuadir o similares, dirá que hubo un pequeño incidente esa noche con él. Al parecer quería acceder a las zonas reservadas del sótano y tuvo que ser acompañado amablemente hasta la puerta. Les dice que pueden preguntar al conserje de noche o a quien quieran por lo sucedido:





CONSERJE DE DÍA

El conserje de día se llama Lapu. Sabe que Istaqa tuvo un problema ese día con el conserje de noche y que lo expulsaron del casino.

Si preguntan por Istaqa dirá que lo conocía de cuando era niño y vivía en Acoma. Era un viejo muy amable y respetado. Cuando dejó la reserva al cumplir los 14 y se fue a Albuquerque perdió el contacto. Luego volvió por la oferta de trabajo aquí, pero Istaqa nunca venía al casino. Menos ese día claro.

CAMARERA DEL HOTEL/CASINO

Si preguntan les dirán que Nayavu, una de las camareras, tenía turno de noche ese día. Si hablan con ella (y le dan una propina) dirá que el viejo Istaqa se discutió con el conserje de noche. Éste le negó el acceso a los sótanos inferiores y Istaqa tuvo que marcharse. Ella conocía bien a Istaqa y lo respetaba como el Shamán que era. Piensa que fue muy triste ver a un hombre sabio ser humillado así.

Una tirada de psicología mostrará que sabe algo más, pero que no se atreve a decir. Con una tirada de persuasión o encanto al final dirá que el pareció ver a los payasos en la noche yendo tras Istaqa. Pero seguramente era una alucinación.

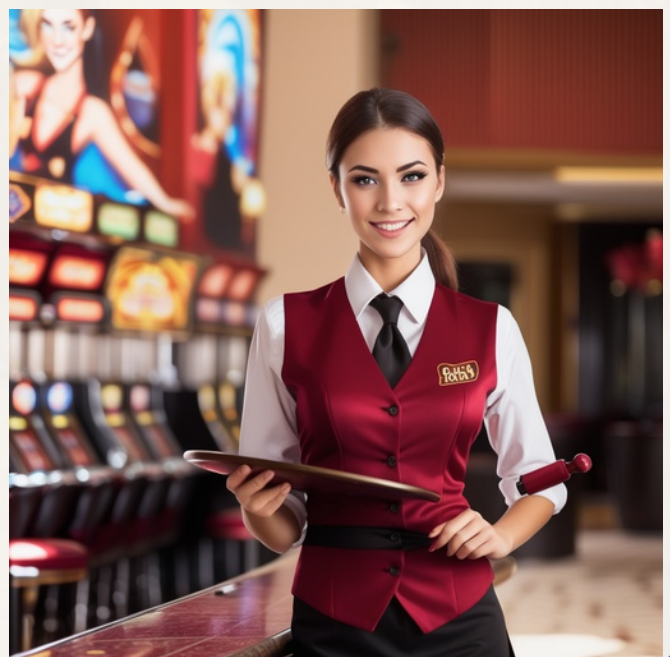
LA VERDAD DE LO QUE ESTÁ PASANDO

Todo empezó cuando Chunta (que en Hopi significa “el que hace trampas”) se cansó de las enseñanzas del viejo Istaqa. El quería poder, poder de verdad, e Istaqa sólo hablaba de la naturaleza, los espíritus, sus relaciones con ellos, etc. Palabrería mística sin fuerza.

Por eso se marchó y fue hacia el Monte Taylor (la montaña sagrada llamada Tsoodzil por los indios) en busca de un brujo del que había oído hablar llamado Chu’a Tohopka.

Después de meses de búsqueda llegó, totalmente agotado y exhausto, a una profunda caverna que se adentraba en uno de los volcanes de la zona. Durante su peregrinación había recibido visiones que le guiaron hacia esa caverna y ahora que había llegado se encontraba demasiado cansado para hacer nada más que acostarse y descansar.

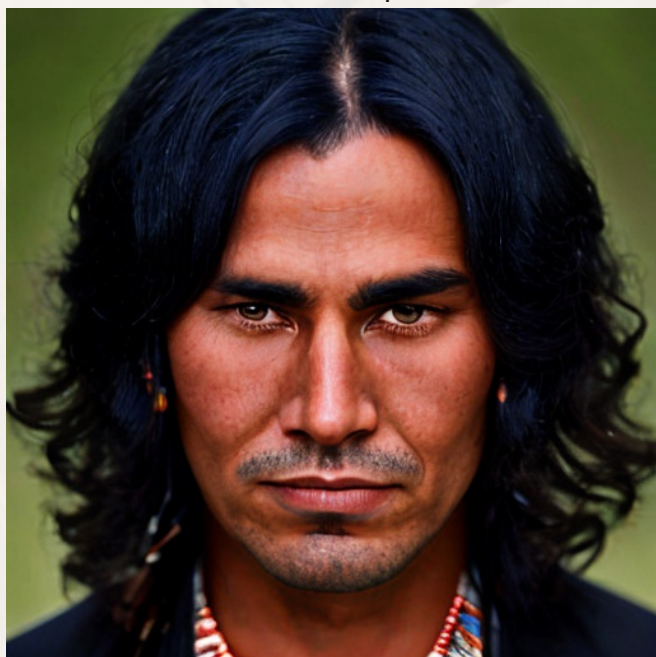
Y fue en ese estado, entre el sueño y la vigilia, en que se le acercó el brujo. Éste miró a Chunta y le dijo que era basura, que



tendría mucho trabajo para hacer de él un brujo. En la conversación que siguió, el brujo le exigió un juramento de lealtad absoluta a lo que Chuma aceptó. El juramento se selló con la sangre de los dos y el brujo pareció satisfecho.

Así, en los meses que siguieron, el brujo dotó al cuerpo de Chuma con los poderes de la serpiente, el puma y el oso. Al cumplirse un año desde el juramento, el brujo le dijo a Chuma que había de pasar el ritual de iniciación y le preguntó si estaba dispuesto. Chuma le contestó con alegría que sí, por supuesto.

Entonces el brujo le llevó a un sitio de poder, en las profundidades de la montaña por donde corrían ríos de lava, hasta un lago en una caverna llena de vapores.



Allí le hizo beber un brebaje de aspecto y olor horribles que Chuma tragó con



ansia, y el brujo empezó con sus cánticos mientras daba vueltas alrededor de Chuma en un baile ritual cuyo objetivo no era más que la posesión del cuerpo de Chuma por parte del viejo brujo.

Hubo una lucha de poder a la que el pobre Chuma sucumbió ante la potente voluntad del brujo que lo poseyó y exilió a una pequeña parte de su mente donde sigue prisionero ahora. Testimonio impotente de las acciones de su cuerpo dirigidas por el malvado brujo.

El brujo quemó su viejo cuerpo y salió de la cueva renacido. E inició lo que hacía tanto tiempo quería hacer, la invocación de Chawaina para que entrara en el mundo de los vivos de nuevo. Por ello había estado años en estas cavernas, para reunir los elementos que necesitaba.





Ahora, el nuevo Chuma se dirigió al mundo moderno para encontrar una Kiva adecuada. La encontró en una caverna situada debajo del casino e ideó la manera ideal de reunir la energía necesaria para traer a Chawaina. La absorbería de la gente que venía a jugar al casino.

De esta forma es como el nuevo Chuma pasó a ser el conserje de noche, se rodeó de un círculo de gente a la que convirtió a su fe y, entre todos, prepararon los medios que necesitaban.

Prepararon unas máquinas de juego en el sótano del casino. Era un juego muy simple llamado "La Boca del Infierno" en el que habías de mover un personaje a través de unos túneles esquivando peligros. Iba por niveles y cada nivel daba una ficha de valor 1 crédito para jugar en el casino.

A partir del quinto nivel sacabas más que lo que valía la moneda de 50 centavos que costaba una partida. Era muy fácil llegar al quinto nivel y se podía llegar al 10 sin mucho esfuerzo.

Lo que interesaba es que la gente estuviera tocando los mandos el máximo de tiempo posible ya que éstos absorbían su energía espiritual y la transmitían mediante conductos al estanque que es un Sipapú que está en la Kiva, en el nivel más profundo del sótano. De allí, la energía pasaba al inframundo para debilitar la barrera entre los

mundos y permitir la entrada de Chawaina.

A nivel de juego absorben 1 punto de magia por hora que se recuperan de forma normal. Si se llega a cero, el jugador cae inconsciente y parece como que se haya dormido. Los secuaces de Chuma lo llevan a su dormitorio para que se recupere o a uno subterráneo donde lo exprimirán hasta la muerte. La decisión depende de si su ausencia va a causar alerta.

En el dormitorio subterráneo los atan a una cama con las manos conectadas a unos tubos extractores más eficaces que son capaces de absorber puntos de poder en vez de magia (y éstos ya no se recuperan).

De esta forma, al llegar a cero de poder, la persona muere y su cadáver se utiliza para hacer Payasos (ver descripción en el apéndice de personajes).

Son constructos hechos de arcilla y partes del cadáver, de un metro y medio de altura que son similares a las figuras de payasos que fabrican los Hopi y venden en sus tiendas aunque más siniestros.

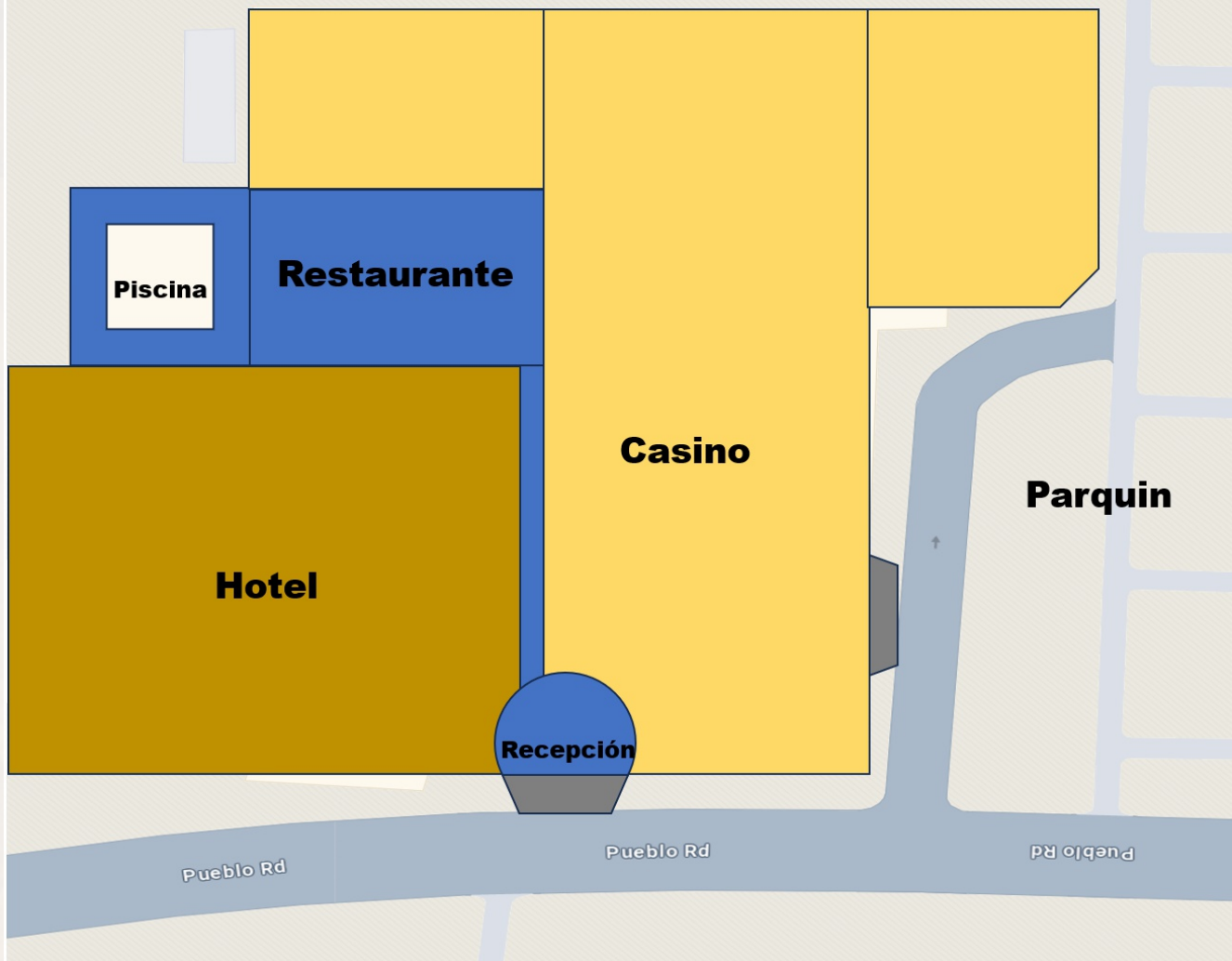
EVOLUCIÓN DE LA AVENTURA

Probablemente los jugadores habrán tomado habitaciones en el hotel ya que es lo más adecuado para investigarlo. Y si no lo han hecho al menos es seguro que se van a pasar por él. Más adelante se dan una serie de eventos o circunstancias con las que pueden cruzarse. Pero primero vamos con la descripción del lugar:

Visto de frente desde la entrada al hotel que está al lado de la carretera, la parte del hotel se extiende a la izquierda y tiene tres pisos de habitaciones que empiezan desde la planta baja y un nivel inferior que corresponde a almacenes.

La parte derecha corresponde al casino al que se puede acceder desde la recepción del hotel pero que tiene su entrada principal en el lado derecho, frente al gran parking para coches.

La planta baja del casino tiene una



altura de unos 5 metros y hay un nivel superior destinado a reservados donde se hacen las timbas de póker. También tiene un nivel de sótanos dedicado exclusivamente a maquinitas de videojuegos (donde están las especiales).

La planta baja esta dividida en varias salas de juegos, muchas de maquinitas, pero



también está aquí la ruleta, los dados y otros juegos de azar. En la parte central hay un gran espacio para espectáculos donde hay una de las tres cafeterías del lugar (una en la piscina).

En el lado opuesto a la entrada del hotel tenemos el restaurante, una de cuyas entradas da a la recepción del hotel y la otra a la piscina.

El nivel de sótano del hotel comunica por un pasillo hasta el nivel de sótano del casino. Es fácil ver este pasillo ya que la luz es azul eléctrico de brillo reducido y la decoración de tipo casino.

El nivel de sótano del casino está iluminado por esta tenue luz, lo que hace que el ambiente sea muy relajado. En estos sótanos hay varios muñecos de payasos hopi a modo de adorno. Tienen un aspecto inquietante y su mirada parece que te sigue,



sin duda un efecto óptico. Todo esto es lo público.

La parte secreta se accede por una escalera camuflada que desciende un nivel por debajo del sótano. Aquí es donde están las habitaciones especiales tipo clínica y algunas salas para el culto a Chawaina con una máscara de la entidad colgada en la pared.

Hay una escalera de caracol que desciende varios metros hasta llegar a una amplia caverna, la kiva. En ella hay una gran



estatua de un monstruo. Es Chaveyo, un vagabundo dimensional petrificado que se activará cuando entren los personajes (ver manual de Cthulhu). Este vagabundo está anclado a este plano, por lo que no puede viajar entre las dimensiones.

El sipapú es un pequeño estanque circular, de unos 5 m de diámetro en el que descienden al agua varios tubos procedentes del techo. Por él habría de surgir Chawaina.

EVENTOS CURIOSOS

- **Pasillo del sótano:** Si bajan al sótano desde la zona del hotel podrán ver indicaciones para ir al casino desde aquí. Si las siguen, llegarán a un pasillo tenuemente iluminado con una luz eléctrica difusa, de origen difícil de ver (son fluorescentes escondidos que dan luz indirecta). En la entrada verán el muñeco de un payaso hopi en la pose de indicar la dirección de entrada al pasillo. Si lo siguen llegarán al sótano del casino, que está lleno de máquinas de videojuegos. Aunque sean altas horas de la noche habrá varios jugadores en sus butacas de juego, concentrados en un juego tipo arcade. Hay una subida desde esta zona al casino de verdad, pero está un poco disimulada, cerca de los lavabos.



- **Jugador dormido:** Los personajes podrán ver a un jugador profundamente dormido, aún agarrado a los mandos de la máquina. Su cara tiene un aspecto demacrado y está muy poco aseado. Al poco aparecerán dos botones del hotel que se lo llevarán a su habitación para que duerma bien. Si les preguntan si esto es normal dirán que pasa a veces, con jugadores muy enganchados. A más preguntas dirán que tienen mucho trabajo y no les pueden atender en este momento.

- **Payaso inquietante:** Alguno de los jugadores se fijará en uno de los payasos que adornan los pasillos del sótano. Algunos detalles son inquietantes, el pelo, los dientes y los ojos parecen de verdad. Los ojos en concreto están enrojecidos y parece que le estén mirando atentamente.

- **Si juegan al videojuego:** Hay varios videojuegos inofensivos en las máquinas del sótano, pero los jugadores están en su mayoría jugando al mismo: La Boca del Infierno, un arcade típico. Si juegan a él habrán de hacer una tirada de poder para resistirse a seguir jugando ya que el juego es muy adictivo. Si la pasan se darán cuenta de esto y, si la pasan de difícil, también se darán cuenta de que jugar a ese juego les fatiga.

- **El ataque de los Payasos:** Si hacen muchas preguntas, causan molestias o descubren alguna cosa, los payasos les atacarán. Su aproximación será sutil y silenciosa. Habrá tantos payasos como jugadores más uno.

LA GRAN INVOCACIÓN

En algún momento Chuma poseído iniciará la invocación de Chawaina. Esto debería suceder al cabo de pocos días desde la llegada de los personajes. El máster puede escoger el momento que más le convenga para causar la mejor situación dramática.

Para realizar la invocación, Chuma habrá preparado la cueva de la Kiva, con el estanque (sipapú) y la estatua de Chaveyo. Se habrán reunido todos sus sectarios (son doce más el número de personajes jugadores) y los payasos que no hayan sido eliminados por los jugadores (inicialmente eran 4 más número de personajes jugadores).

Los sectarios están divididos en dos tipos. Los que participan en la invocación (que morirán sacrificados, eso no lo saben) que son seis, y los guardianes (protectores del evento y encargados de cortar la cabeza a los participantes en un momento dado). Los participantes están drogados y realizan

cánticos y bailes tribales siguiendo el ritual.

Cuando lleguen los jugadores el ritual estará ya en marcha y una neblina se estará formando sobre el estanque. A medida que el ritual avance, la neblina se condensará formando una imagen inquietante. Hacia el final la imagen tomará cuerpo y podrán ver a Chawaina en toda su horrible presencia (ver imagen).

La duración del ritual es de 20 turnos, pero los personajes llegan cuando ya han pasado 3D6 turnos (o a elección del máster, recomiendo que como mínimo sean 10).

La forma de parar el ritual es fácil: hay que matar a Chuma. El problema es que, debido a un hechizo realizado al principio, todo daño que se le haga es desviado a los protectores, con lo que habrá que acabar con ellos primero.

Por otra parte, si se elimina a uno de los participantes se añade 1D3 turnos más al ritual (estas muertes no contarán como sacrificados). Si todos los participantes son eliminados, el ritual puede continuar de todas formas y Chawaina será invocado, pero estará debilitado por no hacerse alimentado.



Más debilitado cuantos menos sacrificados.

Si Chawaina aparece con todo su poder, maldecirá a los jugadores provocándoles una pérdida de cordura doble. Si ha sido reducido, la pérdida de cordura será de 1D6/1D20. Luego se teleportará fuera del lugar para intentar destruir a los Kachina que le habían atrapado. El resultado se lo dejamos a decisión del master. Lo que vaya mejor para su campaña.



APÉNDICE DE PNJs

CHUMA POSEÍDO

Su cuerpo ha adquirido las siguientes capacidades:

- **Serpiente:** Armadura corporal de escamas de 4 puntos de protección. Escupitajo de saliva corrosiva
- **Puma:** Doble % de Agilidad y garras
- **Oso:** Doble % de Fuerza Y Constitución

CARACTERÍSTICAS

FUE: 140

CON: 140

TAMAÑO 70

DEX: 140

INT: 90

POD: 90

HP: 21; Bonus daño: +2D6 / Corpulencia: 3

Puntos magia: 18; Movimiento: 9

COMBATE

Garras: 75%, 3D6 de daño. Escupitajo 50%, 1D6 por turno hasta 3 turnos.

Esquivar: 70%, Talento: Ágil (da un dado de penalización a los enemigos que le ataquen a distancia si pasa la tirada de esquivar)

HABILIDADES

Ciencias Ocultas: 90%; Mitos de Cthulhu: 50%; Pócimas: 60%; Naturaleza: 80%; Persuadir: 60%; Psicología: 70%.

HECHIZOS

Desviar daño a Juramentado por sangre: Ritual. Los juramentados con sangre participan en un ritual de corta duración, mediante el cual acceden a recibir todo el daño que se le inflija al brujo.



Este daño se reparte entre todos los juramentados vivos.

Poseer a Juramentado por sangre: Se da de beber una pócima especial a un Juramentado con sangre y se ejecuta un ritual de bailes y cánticos durante el cual el espíritu del brujo entra dentro del cuerpo del juramentado poseyéndolo si gana en una tirada enfrentada de poder en la que tiene un dado de bonificación. Dura unas seis horas.

Poseer tras morir: Cuando el brujo muera, su espíritu saldrá del cuerpo en la forma de una nube negra e intentará la posesión de una persona cercana (no más de 20 metros).

Para ello habrá de ganar en una tirada de resistencia enfrentada contra su objetivo, que tendrá un 50% puntos más de poder en la tirada. Alternativamente puede poseer un animal.

Crear Constructo: Mediante arcilla y restos de un ser humano al que se le ha extraído todo el POD, se crea una figura a la que se encanta siguiendo un ritual que dura 3 horas. Al cabo del mismo se obtiene un Payaso.

Invocar a Chawaina: Ritual mediante el que se invoca a esta entidad. Dura 20 asaltos de combate y se requiere el sacrificio al final de seis voluntarios para que el espíritu

PAYASOS

Están hechos de arcilla y elementos de cuerpos humanos siguiendo el hechizo ritual "Crear Constructo". Tienen una inteligencia infantil y se mueven de forma extraña, como un mimo. Son muy ágiles y pueden hacer dos ataques por turno.

CARACTERÍSTICAS

FUE:	70
CON:	70
TAMAÑO	40
DEX:	95
INT:	20
POD:	0

HP: No tienen, cuando reciben un golpe se tira por localización con 1D6. Si se hacen más de 6 puntos la localización se destruye.

- 1- Brazo izquierdo
- 2- Pierna izquierda
- 3- Pierna derecha
- 4- Brazo derecho
- 5- Tronco
- 6- Cabeza

La destrucción de la cabeza lo mata definitivamente. La destrucción de las otras localizaciones le hacen sufrir un dado de penalización a sus acciones. Y existen las complicaciones lógicas: sin piernas no puede avanzar y sin brazos no puede atacar. Si se le hacen 12 puntos de golpe se afecta la localización señalada en el dado y una adyacente.

Bonus daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9



COMBATE

Hacen un ataque de garras y uno de cuchillo por turno.

Garras: 75%, 1D6 de daño.

Cuchillo 75%, 1D4+1 + Veneno: 1D6 hasta que se pase una tirada de CON.

Esquivar: 75%

Talento: Ágil (da un dado de penalización a los enemigos que le ataquen a distancia si pasa la tirada de esquiva)