



POR UN PUÑADO DE DÓLARES

CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Un módulo para **Cthulhu Oscuro**

INTRODUCCIÓN

Por un puñado de dólares es un módulo creado para el juego de rol **Cthulhu Oscuro**. Es un módulo pensado para 3-4 jugadores y un **Guardián** o **Director de Juego**. Tiene una duración breve –todo sucede durante un solo día– y unas reglas sencillas, en línea con las reglas de juego que ofrece **Cthulhu Oscuro**, simplificadas al máximo.

Por un puñado de dólares está inspirado en el relato del mismo nombre escrito por **Santiago Eximeno** y publicado en su libro de relatos **Bebés jugando con cuchillos** (Grupo AJEC, 2008).

Dada la naturaleza de **Cthulhu Oscuro** no se incluyen mapas detallados ni información adicional sobre la época en la que se desarrolla no relacionada directamente con el módulo.

Estas reglas están escritas para que las lea el **Guardián**, no los jugadores.

CTHULHU OSCURO

Cthulhu Oscuro es un sistema de juego creado por **Graham Walmsley** que se caracteriza por sus reglas sencillas y su deseo de simplificar al máximo la experiencia de un juego de rol. En apenas cuatro páginas ha creado un sistema de reglas tan ligero que es posible empezar una partida con jugadores no habituales en cinco minutos. **Cthulhu Oscuro**, como su nombre sugiere, está ambientado en el mundo de horror lovecraftiano.

Cthulhu Oscuro ha sido traducido al castellano por **Alexandre Pereira** y publicado por la editorial **conBarba**.

Puedes saber más sobre **Cthulhu Oscuro** y descargar gratuitamente el sistema en inglés, la Web de **Graham Walmsley**
<http://www.thievesoftime.com>

Puedes descargar gratuitamente el sistema en castellano en la Web de la editorial **conBarba**
http://www.conbarba.es/cthulhu_oscuro

Cthulhu Dark © **Graham Walmsley** 2010

¿QUÉ NECESITAS?

Para poder jugar a **Por un puñado de dólares** necesitarás los siguientes componentes:

- **Reglas de Cthulhu Oscuro.** Puedes descargarlas gratuitamente de los enlaces indicados en el apartado anterior.
- **Tres dados de seis caras de diferentes colores.** Uno de ellos será el dado de acción, otro el dado de habilidad y otro el de locura. Si puedes disponer de tres por jugador, mucho mejor. Recuerda, el color ideal de la locura es el verde.
- **Papel y lápiz.** Para el **Guardián**, por si es necesario explicar sobre el papel algún escenario. Para los jugadores, para tomar nota de su habilidad y de su estado.

✂ PRÓLOGO

End Hill. Un pueblo perdido en mitad del desierto que vivió mejores tiempos cuando los yacimientos de oro cercanos trajeron la prosperidad. Ahora es un lugar olvidado, decadente. Vosotros sois un grupo de pistoleros contratados por un hombre para robar el banco de **End Hill**. Pero en un pueblo como este, que se cae a pedazos, ¿qué podéis encontrar en el interior de ese banco que valga la pena?

En realidad en el banco habita una criatura condenada, atrapada tras una puerta marcada con símbolos esotéricos. Los jugadores han sido contratados para servir de sacrificio. En cuanto estén en el banco los habitantes de End Hill, como un solo ser, saldrán a las calles e irán al banco a atraparlos, vivos si es posible. A los que atrapen los llevarán al interior de la mina, donde vive el ser que se alimenta del llanto, del sufrimiento de los muertos. Los muertos pasan a formar parte de las columnas que sostienen el templo que se oculta dentro de la mina. Los jugadores deben terminar dentro de la mina, descubrir al Antiguo y salir de allí. No podrán matarlo, solo perder la cordura y huir.



✂ PERSONAJES

En este juego los personajes toman el rol de pistoleros. Así, sin más. Son pistoleros contratados por un viejo conocido (Frank, personaje no jugador, hablaremos en detalle sobre él en el siguiente apartado) para atracar un banco en un pequeño pueblo perdido en mitad del desierto. Un pueblo, End Hill, que en el pasado era próspero por el oro que extraían sus habitantes de las minas cercanas pero que ahora está en franca decadencia y parece abandonado.

En **Cthulhu Oscuro** para crear un personaje basta con elegir un nombre y una habilidad principal. En este caso los personajes son pistoleros profesionales, por lo que saben disparar con mayor o menor fortuna, saben

montar a caballo y tienen desarrollado un sexto sentido para el peligro, así como cierta capacidad de orientación a la hora de huir tras sus acciones. Sin embargo será necesario elegir una de esas habilidades como habilidad principal, y es importante elegir la que cada uno crea que le resultará más adecuada en la aventura. Añadimos otra más relacionada con el conocimiento general de mitos y leyendas, y esta en concreto solo la podrá elegir uno de los jugadores. Las demás se podrán repetir.

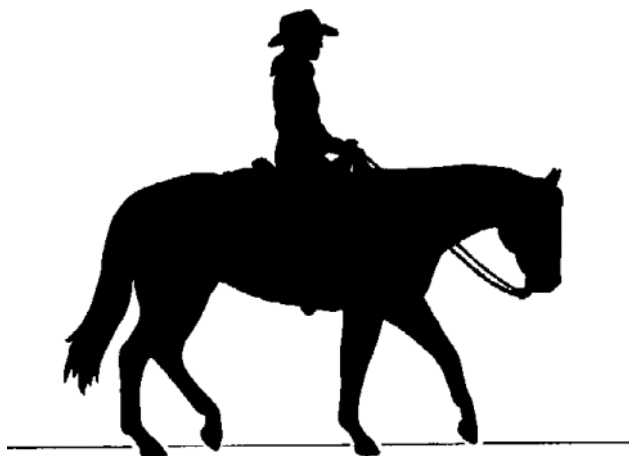
La lista completa de habilidades a escoger sería:

- **Disparar**
- **Montar a caballo**
- **Sentido de la orientación**
- **Sexto sentido para el peligro**
- **Combate cuerpo a cuerpo**
- **Mitos y leyendas**

Es importante que los personajes se comporten como pistoleros contratados para un trabajo. Desconfían del resto del grupo y están allí por su propio interés. Saben trabajar en equipo y deben trabajar en equipo –al fin y al cabo, ese es el espíritu de un juego de rol–, pero en situaciones límite los demás no significan nada para ellos si no pueden ayudarles a garantizar su propia supervivencia. Conocen a Frank y respetan sus decisiones, sin embargo antepondrán su propia seguridad a la del grupo.

Sobre los objetos que portan, los jugadores irán armados con revólveres y dispondrán de sus propios caballos. En los caballos podremos encontrar rifles y cantimploras que posteriormente, a discreción del **Guardián**, podrán ser utilizados. No llevarán encima ningún objeto relevante más allá de su arma de fuego.

Sobre la locura, los jugadores comienzan con un punto de locura. Cada vez que fallan una tirada de locura deben sumar un punto. Si alcanzan seis puntos pierden la cordura. En este módulo no existe ninguna forma de recuperar la cordura.



PERSONAJES NO JUGADORES

Durante el recorrido por las distintas escenas del módulo nos encontraremos con distintos personajes no jugadores que el **Guardián** deberá presentar y manejar para guiar la trama.

- **Frank.** Personaje principal. Es el hombre que ha contratado a los jugadores para realizar el atraco al banco. Para que el **Guardián** pueda imaginárselo, está claramente inspirado en el famoso Frank interpretado por **Henry Fonda** en la película de **Sergio Leone** *Hasta que llegó su hora*. Lo utilizaremos para transmitir toda la información inicial a los jugadores. En la escena del atraco al banco morirá. A todos los efectos **Frank** también ignora lo que se oculta en el banco; es una marioneta como el resto del grupo.
- **Pistolero X.** Otro pistolero apuntado al trabajo. Lo utilizaremos como víctima en la escena del atraco al banco si los jugadores liberan a la criatura, en caso contrario morirá en la huída. El nombre y sus características físicas a discreción del **Guardián**. Es una víctima de la que el **Guardián** puede disponer para mover en una dirección u otra a los jugadores.
- **Gente del pueblo (antes del atraco).** No veremos a nadie por la calle. Si los jugadores quieren investigar casas y tiendas las encontrarán cerradas. No podrán acceder a ellas. Si lo intentan hacer de forma violenta **Frank** lo evitará por el bien del trabajo que deben hacer. En cualquier caso, el **Guardián** puede mostrar a alguien entrando en su casa, por ejemplo. Personas pálidas, calladas, que miran al suelo. Típicos habitantes de un pueblo del Oeste sobre el que pesa una maldición.
- **Hombres (des)armados en la puerta del banco.** Dos. Con pinta de pistoleros acabados más que de hombres de la ley. Cuando vean acercarse al grupo le darán el alto. Si no se detienen parecerá que desenfundan sus armas, pero no están armados. Físicamente son pálidos, delgados, con aspecto enfermizo.
- **La criatura.** La primera criatura, atrapada en un cuarto del banco cerrado con llave al que los jugadores no tienen acceso. Si la liberan acabará con la vida del **Pistolero X**, si no saldrá una vez los jugadores hayan escapado y los perseguirá para cazarlos en el desierto. Como inspiración para el **Guardián**, es una especie de lobo negro de gran tamaño con un rostro de aspecto humano. Una especie de hombre-lobo. Los detalles los dejamos en manos del **Guardián**.
- **Gente del pueblo (después del atraco).** Una multitud silenciosa y mortal. Actúa como un solo personaje que se enfrenta a los jugadores. Los detalles de cómo manejarlos en la escena correspondiente. Hombres, mujeres y niños y ancianos por igual.
- **Los habitantes de la mina.** Una vez los jugadores lleguen a la mina los encontrarán. Pálidos, delgados, de ojos ciegos. Seres humanos

habitados a vivir en la oscuridad. Hablan en un dialecto de origen sumerio incomprensible para los jugadores.

- **El Antiguo.** El ser que habita en las profundidades de la mina, junto a las columnas. Solo verlo provoca la locura casi inmediata. Es una especie de babosa gigante, con más de gusano que de babosa. De color gris, ciego, con una boca enorme, del tamaño de un hombre. Es una criatura colosal. De nuevo los detalles los dejamos en manos del **Guardián**.

ESCENARIOS

Para identificar los escenarios en los que tendrá lugar la aventura hemos reconstruido el relato original, lo que nos ha dejado con una lista de escenarios clave en los que se desarrolla la acción y por los que deben pasar los jugadores, hábilmente guiados por el **Guardián**.

En la lista siguiente mostramos en pocas líneas los detalles. Dejamos en manos del **Guardián** detalles más concretos y pintorescos para preparar la ambientación. Son todos escenarios tópicos de las películas y libros del Oeste. En estas fuentes se puede consultar para recrear con verosimilitud **End Hill** y sus alrededores.

En el siguiente apartado describimos con detalle las escenas que suceden en los distintos escenarios con los personajes no jugadores implicados en ellas.

- **End Hill**

Escenario genérico.

Es el pueblo en el que transcurre la acción. Un pueblo pequeño, que consta de una calle principal en la que se levantan, a los lados, tiendas, casas y **el saloon**. Al final de la calle principal –una calle de tierra– está **el banco**, en el extremo más alejado del **saloon**. Habrá más casas alrededor, pero no son relevantes, para la historia solo es importante la calle principal con **el saloon** y **el banco**.

Alrededor del pueblo está **el desierto** y un río prácticamente sin caudal. Ese río está cerca de **la mina**. No hay cerca estación de tren, no hay cerca otros pueblos. **End Hill** está levantado en tierra de nadie. Debemos mostrar la decadencia del pueblo con tiendas cerradas, tablones de madera en las ventanas, soledad, suciedad, descuido en general de las infraestructuras. Abandono. No vemos ni perros ni caballos, más allá de los que traigan los jugadores y los personajes no jugadores.

Para detalles concretos del pueblo, recomendamos buscar inspiración en películas del oeste como ***Infierno para Cobardes***.

- **El Saloon**

Primer escenario.

Este es el punto de partida del módulo. Aquí comenzará el juego, en **el saloon** de **End Hill**, con los jugadores sentados alrededor de una mesa preparando el atraco al banco. Aquí conoceremos al personaje no jugador **Frank**, que nos guiará en nuestros primeros pasos, describiéndonos **End Hill** y nuestra misión. También a la mesa estará sentado el **Pistolero X**.

Es un **saloon** del oeste clásico, con su barra de bar, sus mesas bajas con sillas, su pianola, su escenario. En el interior, como simple atrezzo, tenemos un camarero –pálido, delgado, poco hablador– que se limitará a servir lo que pidan los pistoleros o **Frank**. También a un anciano limpiando el suelo con una fregona empapada de agua y un cubo lleno. No hay nadie más, vacío y con aspecto de no ser muy visitado. El escenario está cerrado, junto a la pianola ni siquiera hay una silla.

Veremos en detalle cómo interactuar con este escenario en el apartado de escenas.

- **La avenida principal**

Segundo escenario.

En este escenario los jugadores avanzarán desde **el saloon** hasta **el banco**, andando. A los lados de la avenida se levantan casas de madera típicas del Oeste. Tiendas. Todo cerrado, todo con aspecto de abandono. No vemos, como dijimos en el escenario **End Hill**, a nadie.

El recorrido a pie hasta el banco tendrá varias escenas que detallamos en el apartado dedicado a ello.

- **El banco**

Tercer escenario.

El objetivo inicial de la partida y el que tendrán en mente los jugadores hasta que lleguemos al primer punto de giro. Tanto este como los dos anteriores forman parte del escenario global inicial, **End Hill**.

El banco es un edificio de piedra bajo, de una sola planta, de color blanco. Solo una puerta de acceso en su parte frontal. A su lado hay una ventana con barrotes, sin cristales, pequeña. El exterior del banco está rodeado por

una plataforma baja de madera, a la que se accede subiendo dos escalones. En el segundo escalón están los hombres que lo vigilan. Desde fuera da la impresión de ser un edificio abandonado y descuidado. No puede contener nada de valor.

En el interior está dividido en dos cuartos. En el principal todo es abandono. Hay libros, papeles por todas partes, suciedad, nada de valor, no hay muebles. Al otro cuarto se accede por una puerta de madera negra con símbolos grabados en su superficie. Está cerrada. Los jugadores no podrán abrirla aunque lo intenten. Si disparan contra ella podrán mirar en el interior por los agujeros. También podrían mirar por la cerradura. Si no hacen esto último lo hará el **Pistolero X** para provocar la reacción de la criatura.

El detalle de las escenas en el banco en el apartado siguiente.

- **El desierto**

Cuarto escenario.

End Hill está rodeado por el típico desierto que vemos en las películas del Oeste. En este caso el escenario se reduce a arena, árboles ocasionales, montañas al fondo, un sol abrasador... Los tópicos que asociamos inmediatamente al desierto americano, incluso los buitres volando en círculos en el cielo.

En este escenario nos encontraron probablemente con algún jugador herido. Es un escenario de transición, el camino que los jugadores deben recorrer hasta llegar a la mina.

Para forzar la entrada de los jugadores en la mina contaremos con la inestimable presencia de la criatura.

El detalle de la escena en el desierto en el apartado siguiente.

- **La mina**

Escenario final.

Aquí tendrá lugar el clímax de la historia y es de esperar que no sobreviva nadie. Como ya hemos mencionado en ocasiones anteriores en este escenario la idea es que muera hasta el apuntador. O, al menos, que se vuelva loco.

Dentro de las minas tenemos dos escenarios. El primero es la mina en sí. Una vieja vagoneta. Vías cubiertas de herrumbre, oscuridad. Paredes húmedas, suelo embarrado. Una mina abandonada y empapada. Esta

primera parte de la mina es la que deben recorrer los jugadores, adentrándose en su interior hasta alcanzar la guarida del Antiguo. La guarida es el segundo escenario. Los jugadores avanzarán por la mina a oscuras hasta que lleguen a una zona en la que las paredes brillan y están empapadas por completo de agua. Esta segunda zona de túneles desembocará en una entrada vigilada por uno de los hombres de la mina. Esa entrada da a un balcón de piedra desde donde podrán contemplar al Antiguo.

Desde el balcón la vista sería similar a contemplar una catedral desde un punto elevado, justo bajo su cúpula. Abajo, muy abajo, los jugadores contemplarán el río, que desemboca en un gran lago en cuyo margen se levanta el altar. Allí están los hombres de la mina.

Además enormes columnas surgen del lago y se alzan hasta más allá de la vista, por encima del balcón. Esas columnas están formadas por cuerpos unidos de hombres, mujeres y niños. Son columnas de carne aullante que se hunden en el fondo del lago y sirven de alimento al Antiguo.

El detalle de las escenas en la mina en el apartado siguiente.

REGLAS DE COMBATE

Como dicen las reglas de **Cthulhu Oscuro**, si te enfrentas a una criatura, mueres. La única posibilidad de sobrevivir es huir. Pero en este módulo representáis a pistoleros que portan armas de fuego y no todos los enfrentamientos serán contra horrores lovecraftianos. Por lo tanto es necesario añadir unas simples reglas de lucha para resolver algunas escenas.

En los enfrentamientos que indique el **Guardián** y que sea necesario disparar, se resolverá simplemente lanzando un dado de acción. Si el jugador además posee la habilidad de disparo, podrá utilizar un dado adicional de habilidad y elegir el más alto de los dos.

Si es necesario un combate cuerpo se procederá de la misma forma.

En el resto de situaciones que no sean indicadas explícitamente por el **Guardián** se considerará que la única opción válida es la huída.

ESCENAS

En el siguiente apartado describimos con detalle las escenas que suceden en los distintos escenarios con los personajes no jugadores implicados en ellas.

Describimos las escenas de forma lineal asociadas a los escenarios concretos.

Las tiradas están determinadas por los iconos:



El jugador debe o puede emplear su habilidad especial.



El jugador puede descubrir algún detalle de interés en el escenario.



Existe una pista y es necesario investigar para descubrirla



Es necesario que el jugador se enfrente a un peligro con las reglas de combate.



El jugador debe poner a prueba su locura.



El jugador, al hablar con un personaje, puede obtener información adicional.

En este módulo la acción transcurre en un mismo día, por lo que debemos plantear la reunión en el saloon a media mañana y el descubrimiento final y la salida de la mina de noche. Las escenas están ordenadas cronológicamente.


• El saloon


Escena 1.


La primera escena transcurre en **el saloon**. Los jugadores comienzan sentados alrededor de la mesa junto al **Pistolero X** y **Frank**. **Frank** les detallará mínimamente los planes: la idea es atracar el banco. Los jugadores podrán preguntarle a **Frank** o al **Pistolero X** por lo que deseen. **Frank** responderá sobre los detalles del atraco sin necesidad de lanzar dados. En concreto informará de los dos hombres apostados en la puerta del banco, de la única ventana en el banco, etc. Desconoce cómo está el banco por dentro pero supone que como mucho encontrarán en su interior a una o dos personas desarmadas. **Pistolero X** no querrá hablar demasiado, será parco y distante.


Los caballos de los jugadores quedarán a la espera en la puerta del **saloon**. **Frank** volverá a por ellos cuando la situación del banco esté controlada. Ese es el plan.

Los jugadores confían en **Frank** de trabajos anteriores y acatarán sus órdenes con naturalidad. **Frank**, como ellos, desconoce la verdadera naturaleza de lo que oculta en su interior el banco. El **Pistolero X** también.

 Si los jugadores hacen una tirada para descubrir algo raro en el **saloon** podrán fijarse en el hombre que limpia. Malgasta el agua sin sentido en un pueblo que, por lo que saben, está aislado en el desierto. Algo que debería llamarles la atención.

 Si los jugadores hablan con **Frank** podrán obtener más información con una tirada. Por ejemplo que no recuerda bien quién le contrató, algo que debe sorprenderles. También que no es la primera vez que ha estado aquí y que le sorprende que no haya nadie a la vista, solía ser un pueblo animado. **Frank** también mencionará que ha seguido el curso del río que viene desde la mina y el caudal está muy bajo.

 Si los jugadores hablan con el camarero no les dará información relevante. Si lo hacen con el anciano que friega el suelo les dirá que "él está en la mina". Nada más.


 Las conversaciones sobre la mina indicarán que está a pocas millas del pueblo, siguiendo el curso del río, y que antaño era una importante veta de oro.

Frank evitará cualquier tipo de confrontación y tratará de guiarlos para salir al exterior y dirigirse al banco. Debe quedar claro que **Frank** irá a por los caballos y que nadie romperá el plan.

• La avenida principal

Escena 2.

En la avenida principal. Los jugadores siguen a **Frank** y avanzan hacia el banco. Dos hombres en la entrada del banco. En un determinado momento estarán lo suficientemente cerca como para que ambos intenten (o parezca que lo hacen) desenfundar sus armas.

 Cualquiera de los jugadores podrá disparar. Los dos que obtengan los mejores resultados serán los que alcancen a los hombres del banco. Si no lo logran por una mala tirada serán **Frank** y el **Pistolero X** los que los derriben.



Podrán utilizar su habilidad especial al disparar. También podrán utilizarla para advertir el peligro. El jugador que lo haga no disparará porque intuirá que los hombres del banco no van armados.



Los jugadores que hayan disparado tendrán que realizar una tirada de locura. Los hombres del banco no estaban armados y la sangre que brota de sus cuerpos es demasiado oscura, demasiado densa.



Algunas puertas de tiendas y casas se abren a sus espaldas cuando se acercan al banco y abren la puerta. El jugador que lo advierta en una tirada conjunta deberá tirar luego un dado de cordura, ya que los rostros de todas esas personas, sin vida, sin expresión, resultarán perturbadores.

La puerta del banco no ofrecerá resistencia, está abierta. Entrarán en el interior del banco mientras **Frank** les dice que va a por los caballos. No dejará que le acompañen. Si los jugadores insisten el **Pistolero X** les apremiará y les obligará a entrar en el banco si es necesario.



Un tiroteo con el **Pistolero X** terminará con un baño de sangre con el **Pistolero X** muerto y nos llevará directamente a la **Escena 3b**. No es recomendable esta situación.

• El banco

Escena 3a.

En el interior del banco solo vemos papeles viejos y libros amontonados. Parecen papeles de periódico sin interés. Además está la puerta negra repleta de símbolos dorados de arriba abajo. Si alguien intenta abrirla no lo logrará, no hay pomo, solo cerradura.



Si se le pregunta el **Pistolero X** recomendará disparar a la puerta para tratar de abrirla.



Observar con detenimiento la puerta mostrará que se abre hacia dentro, lo que hace pensar, junto a la ausencia de pomo, que está cerrada desde dentro y que se abre desde allí. Esto es perturbador y requerirá tirada de cordura.



Rebuscando entre los periódicos verán noticias acerca del río que se seca, del cierre de la mina, de la decadencia del pueblo cuando se acaba el

oro. También podrán encontrar referencias a una extraña enfermedad en el pueblo. A la ausencia de gente, que ha empezado a emigrar. O a desaparecer. Toda la información requerirá varias tiradas. Si la tirada no es buena se proporcionará información parcial.



Una tirada exitosa de Mitos y Leyendas permitirá al jugador interpretar correctamente las señales. Los símbolos en la puerta le dirán que en su interior está encerrada una criatura que no deben dejar salir. Que deben abandonar cuanto antes el lugar. Una tirada de sexto sentido para el peligro determinará la necesidad de salir de allí de la misma forma. En ambos casos conllevará una tirada de locura posterior.

En un determinado momento oirán un ruido al otro lado de la puerta. Una especie de gruñido y unos pasos.



Todos los jugadores realizarán una tirada de locura tras los ruidos. Si algún jugador decide mirar a través de la cerradura intuirá la presencia de una bestia negra, un gran lobo. Y verá cómo el ojo de la bestia le mira, lo que le obligará a realizar otra tirada de cordura.



Los disparos a la puerta provocarán que se abran agujeros en ella y que los gritos de la bestia se oigan con claridad.

Si los jugadores deciden salir del banco saltamos a la siguiente escena, **Escena 3b**. Si tardan demasiado en salir la puerta comenzará a abrirse. En ese momento los jugadores deberían salir sí o sí, si no lo hacen la criatura saldrá al exterior.



La salida de la criatura provoca automáticamente tirada de cordura.

De nada valdrán disparos y demás. Si la criatura sale atraparé al **Pistolero X** entre sus fauces y comenzará a devorarlo. Eso debería hacer que los jugadores salgan. Si no es suficiente atraparé a uno de los jugadores y le arrancará una mano (lo que no le permitirá disparar el resto de la partida y le obligará a realizar tirada de cordura). Qué jugador queda a la elección del **Guardián**.

Escena 3b.

En el exterior. **Frank** está fuera, con los caballos, atrapado entre una multitud silenciosa. Ahí está todo el pueblo. Un centenar de personas, niños, mujeres, ancianos. Todos armados con armas improvisadas: cuchillos, palos, etc. **Frank** trata de acercar los caballos hacia el banco, pero la multitud –que no habla, no dice nada– no lo permite. **Frank** no para

de gritar. Los caballos están lo suficientemente cerca como para intentar montar en ellos y escapar de allí. Enfrentarse a la gente del pueblo será inevitable. Si el **Pistolero X** no ha muerto a manos de la criatura lo hará, como **Frank**, a manos de la gente del pueblo, que lo descuartizará mientras los jugadores escapan. **Frank** será quién grite: "¡A los caballos, por el amor de Dios, a los caballos!"

Los jugadores deben decidir en segundos qué hacer. Si ya ha salido la criatura saben que está detrás de ellos, no tienen tiempo para pensar. Si no ha salido la criatura, es el momento de que lo haga.



El uso de habilidades especiales a la hora de disparar y montar en caballo debe permitir a los jugadores subir a sus monturas con cierta facilidad.



Disparar a los habitantes del pueblo dará un respiro a los jugadores, pero el cerco se estrechará de nuevo en segundos. Disparar a la criatura no servirá de nada.



Cualquier intento de hablar con **Frank** será respondido con un revelador "¡La mina! ¡Huid a la mina!"

En esta escena es factible que algún jugador pierda la vida, pero el **Guardián** debe tratar de que no sea más de uno para que la partida continúe con ciertas garantías.

Los jugadores deben montar en sus caballos y salir del pueblo. Los habitantes del pueblo pueden matar a alguna de las monturas forzando a los jugadores a compartir caballo.

• El desierto

Escena 4.

La salida del pueblo deja atrás a la multitud, que no abandonará los límites del pueblo. Los jugadores entran entonces en el desierto.

En el desierto el objetivo del **Guardián** es guiar y llevar a los jugadores a la mina. Para hacerlo tiene varias opciones, desde el uso de habilidades de los propios jugadores hasta forzar su camino hacia ella con la criatura.



El uso del sentido de la orientación llevará a los jugadores hacia el curso del río seco, que desemboca en la mina.

Los caballos estarán agotados en la huida y será necesario, en algún momento, dejarlos atrás. Eso limitará la capacidad de movimiento de los jugadores.

El sol abrasador agotará a los jugadores. Puede que la presencia de los buitres y pensar en lo ocurrido fuerce una tirada de locura. En cualquier caso, la necesidad de encontrar una sombra les llevará de nuevo hacia la mina.

Este entorno de transición queda abierto y poco detallado. Su paso debe ser breve y debe terminar sí o sí en la mina.


Si los jugadores no se deciden a entrar en ella aparecerá la criatura y acabará con la vida de uno de ellos, forzándoles a entrar.


• La mina


Escena 5.


La criatura no puede entrar en la mina y se limitará a permanecer en el exterior. Si algún jugador trata de salir se abalanzará sobre él. No hay salida, es obligatorio adentrarse en la mina.

En la entrada vemos restos de vías y una vagoneta. No es posible avanzar en ella, está bloqueada. Dos teas empapadas en aceite arden colgadas en las paredes. Los jugadores pueden cogerlas y utilizarlas para moverse por la mina. La visión siempre será limitada.

 Registrar la vagoneta mostrará extraños símbolos grabados en su superficie, similares a los encontrados en la puerta y similares a los que están grabados en las paredes de la mina. Con otra tirada oirán susurros y voces contenidas que proceden del interior de la mina. Y el rumor del agua, del río que en el interior de la mina es caudaloso.

 Contemplar los símbolos en detalle llevará a deducir que, como en la puerta del banco, sirven para contener a la criatura y que es muy probable que no pueda entrar en la mina.

 El uso del sentido de la orientación será útil al adentrarse en la mina. Una tirada adecuada evitará encuentros con hombres de la mina. En caso contrario tendrán algún encuentro con ellos. Siempre estarán armados con armas blancas y será necesario abatirlos en una pelea cuerpo a cuerpo. Si usan armas de fuego acudirán más, y más, y más, obligándoles a correr a ciegas por la mina.

 La humedad está por todas partes. Eso debe sorprenderlos, no es lógico en una mina ni es lógico por la situación de **End Hill** y el desierto que les rodea.



En el suelo, en la entrada de la mina, hay restos (pequeños, nada evidente como un brazo entero) de cuerpos desmembrados. Manchas de sangre. Provocará una tirada de locura comprender que son humanos.

Tras recorrer las minas durante un tiempo a discreción del **Guardián** llegarán hasta una entrada vigilada por un hombre de la mina. Aquí las paredes brillan como si estuvieran pintadas de colores fluorescentes. El hombre de la mina les increpará, hablará en voz alta, les gritará. Aquí oirán otros gritos, como si estuvieran en un campo de fútbol en la final de la Liga de Campeones.

El **Guardián** puede ir incrementando el rumor de las voces para guiar a los jugadores. No se incluye un plano detallado porque no se busca recorrer un laberinto sino ambientar el recorrido.



Un disparo acabará con el hombre de la mina que guarda la entrada. Un combate cuerpo a cuerpo acabará con uno de los jugadores muerto o mal herido, incapaz de continuar caminando por sí mismo. El hombre es hábil con las armas blancas. El disparo no alertará a nadie, los gritos forman un estruendo que cubre el resto de sonidos.

Tras acabar con el hombre de la mina entrarán en el balcón. Aquí comienza la Escena Final.

Escena 6.

A partir de este punto aunque un jugador pierda la cordura continuará con el grupo hasta el final de la escena.

Desde el balcón pueden ver el escenario final. Abajo, muy abajo, el lago. El altar junto a la orilla y cientos de hombres de la mina alrededor. Cantando en un idioma incomprensible para los jugadores. Surgen del lago las columnas que se pierden por encima del balcón en el que están los jugadores. La caverna es inmensa, casi una ciudad en sí misma.



Cuando los jugadores miren las columnas creerán que están talladas en piedra. En ellas descubren cuerpos y rostros de hombres y mujeres y niños, lo que requerirá tirada de cordura. En realidad toda la escena lo requiere, todos los jugadores deberían realizar tirada.



Una tirada de sexto sentido del peligro urgirá a salir de allí cuanto antes. En ese momento aparecerá el **Antiguo**.



Cualquier tipo de disparo "hacia abajo" solo acelerará la presencia del **Antiguo**. Un disparo a las columnas hará que la persona que reciba el impacto se retuerza y aülle de dolor. Tirada de cordura para todos los jugadores.

Mientras contemplan la escena surge del lago el **Antiguo**. En ese momento las columnas empiezan a gritar y a retorcerse. Tirada de cordura para todo el grupo.

Cualquier acto realizado contra el Antiguo o los adoradores no detendrá la acción. Algunas personas en las columnas los señalan, algunos hombres de la mina junto al lago también. Es el momento de huir, pero si se quedan un poco más, el Antiguo se alzaría –recordemos que es como un gusano–, abrirá su boca y literalmente chupará una de las columnas, bebiéndose la vida de los que están allí atrapados. Nueva tirada de cordura para todo el grupo.



En una de las columnas está **Frank**. En otra el **Pistolero X**. Gritando.

Si los jugadores aguantan un poco más (puede ser disparando, puede ser realizando cualquier acción que el **Guardián** tratará como acciones secundarias y que no detendrán la acción principal) el **Antiguo** les mirará. Última tirada de cordura y deben huir.



EL FINAL

Para los supervivientes es necesario narrar el final. Es una narración del Guardián en la que los jugadores serán espectadores pasivos.

Para aquellos que hayan huido y hayan tratado de salir de la mina sin perder la cordura solo queda la muerte. Saldrán al exterior y caerán en las garras de la criatura. O serán atrapados y arrastrados hacia el Antiguo para ser sorbidos. El **Guardián** detallará sus muertes de la forma más dolorosa posible.

Para los supervivientes que hayan perdido la cordura llega la victoria. Saldrán al exterior y no serán atacados por la criatura. Perderán por completo el sentido del horror. Si ven cómo devora la criatura a un compañero cuerdo no actuarán. Se dejarán llevar por la locura. Que canten, que bailen.

Después vagarán por el desierto. Solos. Puede que pasen días, que duerman, que caminen en sueños. Que sientan la soledad del desierto en su locura. Y les encontrarán. Otras personas de otro pueblo cercano. Les llevarán ante las autoridades. Y, como locos que son, los encerrarán.

Pero estarán vivos. Y tendrán sed. Y soñarán con volver a **End Hill**.

SUGERENCIAS

Por un puñado de dólares debe ser un módulo rápido, en el que prima más la acción que la investigación. El **Guardián** debe tratar de guiar a los jugadores hacia los distintos escenarios (del pueblo al desierto, del desierto a la mina) de forma sutil, sin forzarlos, pero sin permitir tampoco que se demoren interminablemente.

La valoración de las tiradas durante el juego queda a discreción del **Guardián**. Él debe decidir qué valor es el mínimo para obtener cierta información, por ejemplo. Como guía 1-2 nunca debe ser un éxito y 6 debe ofrecer siempre el mejor resultado.

Este escenario implica muerte y locura. Es lógico que algunos jugadores pierdan la vida en él. Al menos uno debe morir en su camino a la mina. Perder la vida antes puede ser inevitable, pero si nos encontramos con un grupo reducido de jugadores lo mejor es conservarlo hasta las escenas finales.

En el interior de la mina al menos uno debería volverse loco.

La condición de victoria es la supervivencia. Y la supervivencia tendrá lugar a partir de la locura. Que se intuya que la única forma de sobrevivir a este escenario es volverse loco en el interior de la mina, que salir al exterior cuerdo solo conduce a la muerte.

El final debe ser narrado por el **Guardián** con pasión, para que los jugadores sientan que ha merecido la pena el viaje.

Al tratarse de un módulo de **Cthulhu Oscuro** no nos hemos detenido demasiado en los detalles, por lo que probablemente será necesario algo de improvisación por parte del **Guardián**.