

EL PASTOR DE POLILLAS

JUGADORES: 3 + Guardián

DURACIÓN: Sesión única

TONO: Horror cósmico

ERA: Años 20 · Ciudad universitaria

01 ESCENA DE APERTURA

Leer antes de que los jugadores tomen el control.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Eres pequeño, eres silencioso, hecho de polvo y de alas que no hacen ruido. Vuelas de noche porque es lo que haces, porque siempre lo has hecho, porque la oscuridad es el único hogar que conoces.

La ciudad está abajo. Las farolas forman constelaciones que reconocéis mejor que las del cielo. Vuelas entre ellas sin rumbo, siguiendo el calor, siguiendo la luz, que es lo mismo. Una ventana encendida. Un farol. La brasa de un cigarrillo en un portal. Te acercas porque no puedes evitarlo.

Y entonces algo cambia.

No es un sonido. No es una luz. Es... otra cosa, algo que tu pequeño cerebro registra antes de que exista un nombre para ello. Una atracción. Una dirección. Como si el norte hubiera decidido moverse.

Empiezas a volar hacia las afueras de la ciudad. No sabés por qué. Tampoco te lo cuestionas. Otros como tú vuelan a tu lado. Cada vez más. El bosque se acerca. La temperatura baja. La vegetación huele diferente aquí, a algo quemado por el frío, a algo que no debería estar muerto en esta época del año.

Tú y lo otros os detenéis en la copa de un árbol.

Abajo, en el claro más oscuro del bosque, hay algo. No podéis verlo bien. No podéis verlo en absoluto. Pero sabéis que está ahí, y sabéis que os ha visto, y no podéis apartar los ojos.

No, no podéis hacer nada.

¿Acaso una polilla podría hacer algo?

■ **NOTA DEL GUARDIÁN** — Esta apertura se lee antes de empezar a jugar, como introducción al tono y ambiente. No estamos jugando todavía — es una inmersión en el mundo antes de que los jugadores tomen el control.

02 RESUMEN DE LA TRAMA

Tres académicos expertos en estudios religiosos descubrieron el ritual de invocación del **Pastor de Polillas**, una entidad cósmica que transforma humanos en polillas y los arrastra a un viaje por el cosmos. Los tres juraron no usarlo jamás.

Ludwig Barrett rompió el pacto. Lo celebró en la finca de Franz el viernes por la noche, se dejó transformar voluntariamente y desencadenó al Pastor. Desde entonces, la criatura merodea por la ciudad reuniendo víctimas para su enjambre.

Los otros dos académicos reaccionaron de forma opuesta:

ALFRED LABASH

Quiere que el Pastor tome suficientes víctimas para partir al espacio y liberar a Ludwig de paso. Manipula activamente a quienes investigan el caso para acercarlos al Pastor. Es un cobarde que convierte su cobardía en argumento filosófico.

FRANZ RYTIS

Quiere destruir al Pastor con fuego antes de que tome más víctimas, aunque eso condene a Ludwig para siempre. Está preparando una trampa incendiaria en su finca. Obsesionado, no piensa con claridad. Si descubre el plan de Alfred, está dispuesto a matarle.

Los investigadores entran el **lunes por la mañana** en Providence, cuando Barrett no aparece en la Miskatonic University y la ciudad ya habla de desapariciones. El dilema central es irresoluble: destruir al Pastor abandona a las víctimas transformadas a una suerte incierta; dejarlo actuar provoca más transformaciones pero permite que regresen.

⚠ **ATENCIÓN** — Este escenario **no tiene final feliz**. Prepara a los jugadores con el tono desde el

primer segundo. Ninguna decisión es cómoda. Eso es lo que hace grande este escenario.

03 DIAGRAMA DE TIEMPO

VIERNES — NOCHE

LUDWIG INVOCA AL PASTOR EN LA FINCA DE RYTIS

Se deja transformar voluntariamente. El Pastor queda libre en Providence. *El investigador sensible tiene su primera pesadilla.*

SÁBADO

RUPTURA ENTRE ALFRED Y FRANZ. MARTHA FLEUR DESAPARECE.

Alfred quiere dejar al Pastor actuar, Franz quiere destruirlo. Ludwig envía la carta desde Providence. *El investigador sensible tiene su segunda pesadilla.*

SÁBADO — NOCHE

MARTHA FLEUR DESAPARECE

Se cruza con el Pastor en las afueras. Ian Müller lo ve pero su mente no procesa lo ocurrido.

DOMINGO

JOSEPH Y ALEX ROOK DESAPARECEN

Salen a investigar la vegetación marchita del bosque al norte de Providence. El Pastor tiene ya 4 víctimas. *El investigador sensible tiene su tercera pesadilla.*

DOMINGO — NOCHE

SOFIA FLEUR EMPIEZA A SOÑAR

Su mente sensible recibe visiones del Pastor. Decide actuar al atardecer del lunes.

LUNES — MAÑANA

★ LOS INVESTIGADORES ENTRAN EN JUEGO

Barrett no aparece en clase. La carta llega. Las visiones continúan para el investigador sensible.

LUNES — TARDE

DAVID GOLDSTEIN VA A LAS AFUERAS

Alfred lo envía sin que sepa la verdad. Por la tarde, si no está en la universidad, puede encontrarse en la ciudad paseando.

LUNES — ATARDECER

SOFIA FLEUR SALE SOLA A BUSCAR AL SECUESTRAADOR

Víctima potencial inminente.

LUNES — NOCHE

EL PASTOR CAZA ACTIVAMENTE

Sale de su refugio al anochecer. Franz casi ha completado su trampa incendiaria.

PUNTO DE NO RETORNO

EL PASTOR COMPLETA SU ENJAMBRE Y ASCIENDE

Cuando tenga suficientes víctimas. Para una one-shot: 2-3 más de las que ya tiene. Lanza 1D10 por cada nueva víctima con dificultad creciente o elige el momento más dramático.

04 GANCHO DE ENTRADA

Uno de los investigadores —el más sensible del grupo— lleva tres noches con pesadillas.

VISIONES ONÍRICAS — GANCHO DEL INVESTIGADOR SENSIBLE

El investigador más sensible del grupo lleva tres noches con estas pesadillas antes de que comience la partida. Son progresivas: van de lo ambiguo a lo perturbador, como si algo estuviera aprendiendo a comunicarse con su mente.

■ NOTA DEL GUARDIÁN — Baja el ritmo en los puntos de quiebre de cada visión. Son las frases que deben aterrizar en silencio.

PRIMERA NOCHE — EL VIERNES

🕯 LEER EN VOZ ALTA

Estás en un lugar que no reconoces, aunque sabes que deberías. El aire tiene una temperatura que no es frío exactamente, sino la ausencia de calor, como si el calor fuera algo que el mundo hubiera decidido retirar. Hay luz, pero no ves de dónde viene. Hay sonido, pero cuando intentas identificarlo desaparece. Y entonces lo ves: algo en el centro de lo que sea que te rodea. No puedes describirlo. No porque sea confuso, sino porque tu mente se niega a retenerlo. Sabes que está ahí. Sabes que te ha visto. Cuando despiertas, la habitación te parece demasiado pequeña.

SEGUNDA NOCHE — EL SÁBADO

🕯 LEER EN VOZ ALTA

Esta vez reconoces el lugar: las afueras de la ciudad, la zona donde el último edificio cede paso al campo. Es de noche pero ves con claridad, una claridad que no viene de ninguna luna ni de ninguna farola. A tu alrededor, en la hierba, hay insectos. Polillas. Cientos. No vuelan: esperan, orientadas todas en la misma dirección. Sigues su mirada y ves una figura en la distancia. Alta. Quieta. Mirándote. No sientes miedo todavía, y eso es lo más extraño de todo. Sientes algo parecido al reconocimiento, como si ya hubieras visto esto antes, en otro sueño que no recuerdas. La figura levanta algo, o quizá extiende algo, y entonces despiertas. Tienes frío. La ventana está cerrada.

TERCERA NOCHE — EL DOMINGO

🕯 LEER EN VOZ ALTA

Estás de pie en un lugar que no tiene suelo, o que tiene un suelo que no puedes ver. Debajo de ti, muy lejos, hay luces. Tardas un momento en entenderlo: es la ciudad. Estás por encima de la ciudad, muy por encima, y no tienes miedo de caer porque algo te sostiene, o porque algo en ti ha olvidado que caer es posible. La figura está a tu lado. No la miras directamente: sabes por instinto que no debes. En su lugar, miras las luces de abajo, esas ventanas encendidas donde la gente duerme sin saber que el mundo tiene

más capas de las que creen. La figura no dice nada. No necesita decirlo. Cuando despiertas, no recuerdas haber cerrado los ojos.

ESCENA INICIAL — EL LUNES POR LA MAÑANA EN PROVIDENCE

■ **NOTA DEL GUARDIÁN** — Empieza con los investigadores ya en la universidad leyendo la carta. Pon tensión desde el primer segundo: un estudiante asustado menciona que también han desaparecido otras personas del barrio de las afueras.

Esta mañana, todos reciben la misma carta de Ludwig Barrett. Al mismo tiempo llega la noticia: el profesor no ha aparecido para dar su clase. Nunca ha faltado sin avisar.

LA CARTA DE LUDWIG BARRETT

Querido amigo,

Cuando leas esto, ya habrá ocurrido. No puedo darte más detalles de momento, y te pido que confíes en que hay razones suficientes para lo que he decidido hacer. Hay conocimientos que no caben en los libros, verdades que solo se revelan a quienes se atreven a cruzar ciertos umbrales.

Si todo sale como espero, regresaré. Y cuando lo haga, lo que traiga conmigo no será solo mío — habrá suficiente para quienes saben apreciarlo.

Entre tanto, te pido un favor. Es posible que Alfred y Franz necesiten ayuda para no tomar decisiones precipitadas. Hay un momento para las preguntas, y ese momento llegará cuando volvamos a vernos.

— L.B.

Para leer en voz alta antes de entregar el control a los jugadores.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Lleváis unos días sin dormir bien. O al menos uno de vosotros.

Amanece el lunes tras un fin de semana de noticias perturbadoras que las portadas de prensa del día confirman: hay, al menos, tres personas desaparecidas.

El sábado se denunció la desaparición de Martha Fleur, una joven local. Aunque los padres tienen sospechas de que la desaparición haya podido ser voluntaria, los vecinos de la zona norte de la ciudad han organizado partidas de búsqueda ciudadana en una muestra de solidaridad hacia Fleur. El domingo, los hermanos Joseph y Alex Rook desaparecieron también cuando los distintos grupos abandonaron la búsqueda ya entrada la noche.

La policía habla de fugados, de accidentes, de coincidencias. Sin embargo, la gente del barrio norte opina de otra manera y empiezan a correr los rumores.

Cuando llegáis a la Universidad para afrontar el día, podéis notar el nerviosismo generalizado de los estudiantes. Incluso escucháis por los pasillos que el profesor Ludwig Barrett no ha aparecido para dar su clase esta mañana. Es raro, en sus más de 20 años de carrera como profesor nunca ha faltado sin avisar. Es por esto que habéis decidido juntaros en el despacho de Wentworth Avebury para analizar los hechos. Mientras comentáis la situación, llega otra noticia en forma de carta. El sobre lleva el sello de Providence, fechado el sábado. La letra es de Barrett — inconfundible, apretada, inclinada hacia la derecha.

[Entregar handout de la carta]

¿Qué hacéis?

CARACTERÍSTICAS

FUE	40
CON	130
TAM	60
DES	90
POD	160
PV	19
PM	24
MOV	8

COMBATE

Pelea (toque gélido)	70%
Daño toque	2D4
Esquivar	60%
Transformar (POD vs POD)	5M
Armadura física	½ DAÑO
Fuego / Calor	×2 DAÑO

PÉRDIDA DE CORDURA

Ver al Pastor	1 / 1D6
Ver transformación	1 / 1D6
Viaje al/desde espacio	1D3 / 1D10

⚠ **ATENCIÓN** — El Pastor **no usa el toque gélido si prefiere transformar**. Su respuesta por defecto ante un ataque es transformar al atacante. Solo golpea si no quiere a esa persona en su enjambre.

Comportamiento: De día duerme en la zona más oscura del bosque. De noche caza en los suburbios. Extremadamente vulnerable al fuego. Si se siente acorralado, transforma en masa antes de enfrentarse directamente.

06 UBICACIONES, PERSONAJES Y PISTAS



UNIVERSIDAD

PUNTO DE INICIO

ALFRED LABASH *Profesor · Antagonista pasivo*

MANIPULADOR

Cobarde que convierte su cobardía en argumento filosófico. Quiere que el Pastor lleve a suficientes víctimas

al cosmos para liberar a Ludwig. Manipula activamente a los investigadores para acercarlos al Pastor — no propone, seduce con ideas. Usa lo que sabe de ellos, sus curiosidades y sus miedos, para que la transformación parezca razonable.

POD 45

COR 40

PV 9

PERSUASIÓN 60%

C. OCULTAS 75%

- 🔑

Conoce el ritual completo y la naturaleza del Pastor. Fuente más completa del escenario, pero no habla voluntariamente.

PERSUASIÓN
- ⚠️

Ha enviado a David Goldstein a las afueras "a investigar una superstición". En realidad lo está enviando al Pastor.
- 🔑

Puede confirmar que destruir al Pastor abandona a las víctimas transformadas a una suerte incierta. Dato clave del dilema.

DIFÍCIL
- ⚠️

Si los jugadores van al bosque con intención de destruir al Pastor, Alfred puede aparecer para interponerse y manipularles en el peor momento posible.

DAVID GOLDSTEIN *Estudiante de Alfred · Víctima potencial*

EN PELIGRO · TARDE DEL LUNES

Disponible en la universidad por la mañana. Por la tarde, si los investigadores no le han interceptado, pasea por la ciudad. No sabe que Alfred lo está enviando al Pastor.

- 🔑

Los tres profesores llevaban semanas debatiendo sobre "otros mundos y cómo viajar entre ellos". Él creía que hablaban de leyendas.
- 🔑

Alfred le pidió que fuera a las afueras esta tarde a "investigar una superstición local". Puede revelarlo si le preguntan.

RUMORES DEL CLAUSTRO Y ESTUDIANTES *Sin personaje concreto*

- 💬

Barrett nunca ha cancelado una clase sin avisar con antelación.
- 💬

Franz Rytis canceló todas sus clases de la semana "por enfermedad".
- 💬

Los tres profesores estaban muy nerviosos e irritables en los últimos días.
- 💬

Rytis pasa su tiempo libre en su finca, a las afueras.

CHARLATANERÍA



APARTAMENTO DEL PROFESOR BARRETT

CERRADO CON LLAVE

HANS Y LIDIA MÜLLER *Servicio doméstico de Barrett*

PUENTE HACIA IAN

No están en el apartamento: tienen días libres por carta de Barrett. Recorren la ciudad buscando conocidos del profesor. Si los investigadores han estado preguntando por Barrett en cualquier localización, la noticia corre — Hans y Lidia los localizan y se acercan en un momento neutro de la partida (una comida, un descanso entre escenas). Son hermanos de Ian Müller.

- 💬

Barrett estaba muy intranquilo los días previos a su desaparición.
- 🔑

Recibieron carta el sábado con días libres. La ausencia de Barrett fue deliberada y planificada.

🔑 Son hermanos de Ian Müller, el único testigo presencial de una transformación.

INTERIOR DEL APARTAMENTO *Requiere Cerrajería para acceder*

🔑 Notas a medio quemar en la chimenea: fórmula de invocación de una entidad de otro mundo.

C. OCULTAS NORMAL

🔑 Las mismas notas revelan que el ritual requiere un sacrificio voluntario.

C. OCULTAS DIFÍCIL

📖 Biblioteca sobre religiones del mundo. Puede incluir tomos de los Mitos a discreción del Guardián.

MITOS CTHULHU

⚠️ La policía también investiga la desaparición de Barrett y puede aparecer mientras los investigadores están dentro.

🏡 FINCA DEL PROFESOR RYTIS · AFUERAS

ZONA ACTIVA

FRANZ RYTIS *Profesor de Estudios Religiosos*

ANTAGONISTA ACTIVO

Nota al Guardián: decide si Franz está presente antes de que los jugadores entren. Si es una de las primeras localizaciones, su ausencia alarga la investigación. Si es de las últimas, su presencia puede desencadenar una alianza y dar a los jugadores un camino claro hacia el Pastor.

POD 65

COR 61

PV 9

PM 13

INTIMIDAR 55%

🔑 Conoce el plan completo: el ritual, el Pastor, la debilidad al fuego. Si se alía con los investigadores, es la fuente más útil del escenario.

⚠️ Si descubre que Alfred sabotea su plan, está dispuesto a matarle. Obsesionado, no piensa con claridad.

EXTERIOR DE LA FINCA *Visible desde fuera de la valla*

✳️ Círculo en el patio: hierba muerta en el perímetro, suelo congelado desde dentro. Visible entre los barrotes, difícil de identificar desde fuera.

⚠️ Acceso: valla de hierro de 2m con remates en punta (Tregar, 1D4 daño si falla forzada) o verja con candado (Cerrajería normal).

INTERIOR DE LA CASA *Puerta sin cerrar*

🔑 Facturas y recibos de la droguería de Wendy Planck sobre la mesa.

💡 Estantería con filosofía moral, ética y teología. El tipo de biblioteca de un hombre que ha pensado mucho sobre el bien y el mal.

💡 Silla con manta junto a la ventana que da al patio y al cobertizo. Alguien ha pasado tiempo vigilando.

EL COBERTIZO *El olor llega antes de abrir*

🔥 Latas de gasolina alineadas contra la pared del fondo. Demasiadas para cualquier uso doméstico.

🗝 Mapa extendido sobre el banco de trabajo: un círculo con una cruz en el centro marca una zona al norte de la ciudad, adentrándose unos 500 metros en el bosque.

* El círculo congelado del patio, visto de cerca: mismo patrón geométrico que el refugio del Pastor en el bosque. Aquí se invocó al ser el viernes.



BARRIO Y AFUERAS DE LA CIUDAD

EL PASTOR CAZA AQUÍ DE NOCHE

IAN MÜLLER *Vagabundo · Testigo presencial*

TESTIGO CLAVE

Único testigo directo del Pastor en acción. Vio la transformación de Martha pero su mente se niega a aceptarlo. Se puede llegar a él por rumor en el barrio o a través de sus hermanos Hans y Lidia.

🗝 Descripción directa de la transformación de Martha en polilla. La pista más importante para entender al Pastor.

PERSUASIÓN NORMAL

🗝 Localización exacta donde desapareció Martha. Puede guiar hacia la zona de caza del Pastor.

🗝 Sus hermanos Hans y Lidia trabajan para Barrett. Abre la conexión con el apartamento si no se ha visitado aún.

SOFIA FLEUR *Pintora · Hermana de Martha*

EN PELIGRO · ATARDECER DEL LUNES

Recibe visiones del Pastor desde el viernes. Al atardecer sale sola a buscar al secuestrador. Fuente de información y víctima inminente a la vez.

🗝 Describe sus pesadillas: la figura se acerca a su hermana y Martha desaparece de repente. Confirma la transformación sin saberlo.

🗝 Sus visiones pueden dar una localización aproximada del encuentro entre el Pastor y Martha.

⚠ Si no es interceptada, sale sola al atardecer. Víctima potencial esa misma noche.

SR. Y SRA. FLEUR *Padres de Martha y Sofia*

EFFECTO DOMINÓ

⚠ Si Sofia también desaparece, ofrecen recompensa. Eso atrae buscadores a las afueras → más víctimas para el Pastor.

💬 Sofia les contó sus sueños el lunes en el desayuno. No le dieron importancia pero pueden repetirlo.

RUMORES DEL BARRIO *Sin personaje concreto*

💬 Martha fue vista el sábado caminando sola por las afueras.

CHARLATANERÍA DIFÍCIL

💬 Alguien recomienda buscar a Ian Müller, que vive en la zona y "se suele enterar de todo".

CHARLATANERÍA NORMAL

💬 Al profesor Rytis se le vio en la droguería de Wendy Planck a una hora en la que debía estar dando clase.

CHARLATANERÍA DIFÍCIL



DROGUERÍA DE WENDY PLANCK

INFORMACIÓN DE PAGO

WENDY PLANCK *Dueña de la droguería*

OPORTUNISTA

Codiciosa. Escuchó a Franz decir "quiero quemar a alguien" mientras compraba materiales inflamables. Extorsiona a Rytis y ofrecerá la información a los investigadores también a cambio de dinero.



Franz compró grandes cantidades de materiales inflamables y quiere "quemar a alguien".

PAGO O PERSUASIÓN



Rytis lleva días visitando la tienda fuera de su horario habitual.



BOSQUE · REFUGIO DEL PASTOR

PELIGRO EXTREMO DE NOCHE

EL PASTOR DE POLILLAS *Entidad cósmica*

OBJETIVO FINAL

Duerme de día en el claro más oscuro. De noche caza. Si los investigadores se acercan sin sigilo lo nota. El mapa de la finca de Rytis señala la zona exacta (500m al norte); sin el mapa, se necesita rastreo.

POD 160

PV 19

TRANSFORMAR POD VS POD

FUEGO *2 DAÑO

* Vegetación marchita en patrón radial. Aspecto de frío extremo pese a temperaturas normales.



Localizar el refugio: con mapa de la finca es automático. Sin mapa, requiere rastreo.

SEGUIR RASTROS DIFÍCIL



Los leñadores conocen las zonas más afectadas. Información previa da un dado de bonificación al rastreo.

HABILIDADES SOCIALES DIFÍCIL

LUDWIG · MARTHA · JOSEPH · ALEX *Enjambre · 4 polillas*

INACCESIBLES

Están con el Pastor en forma de polilla. Su destino depende de la decisión final de los investigadores.



Si el Pastor recibe daño, las polillas del enjambre se marchitan visiblemente. Forma más impactante de revelar las consecuencias de destruirlo.



Ludwig lleva consigo las notas completas del ritual. Si el Pastor es destruido antes del viaje, esas notas se pierden con él.

TABLA DE PISTAS POR LOCALIZACIÓN

LOCALIZACIÓN	PISTA	FUENTE	TIRADA
UNIVERSIDAD	Barrett nunca ha faltado sin avisar	Estudiantes / secretaria	No

LOCALIZACIÓN	PISTA	FUENTE	TIRADA
	Franz canceló clases por enfermedad	Secretaría	No
	Los tres profesores estaban nerviosos	Estudiantes / colegas	No
	Rytis pasa su tiempo en la finca	Colega o estudiante	Charlatanería normal
	David Goldstein fue enviado a las afueras	David Goldstein	No si le encuentran
 APARTAMENTO BARRETT			
	Notas: fórmula de invocación	Chimenea	C. Ocultas normal
	El ritual requiere sacrificio voluntario	Mismas notas	C. Ocultas difícil
	La ausencia fue deliberada y planificada	Hans / Lidia Müller	No
	Ian Müller es hermano de Hans y Lidia	Hans / Lidia Müller	No
 BARRIO Y AFUERAS			
	Martha vista el sábado en las afueras	Vecinos	Charlatanería difícil
	Ian Müller sabe cosas	Vecinos	Charlatanería normal
	Rytis en la droguería fuera de horario	Vecinos	Charlatanería difícil
	Transformación de Martha (testigo directo)	Ian Müller	Persuasión normal
	Hans y Lidia son hermanos de Ian	Ian Müller	No si supera persuasión
 DROGUERÍA PLANCK			
	Franz quiere "quemar a alguien"	Wendy Planck	Pago o Persuasión
 FINCA DE RYTIS			

LOCALIZACIÓN	PISTA	FUENTE	TIRADA
	Círculo congelado en el patio	El entorno (exterior)	No
	Facturas de la droguería Planck	Papeles sobre la mesa (casa)	No
	Latas de gasolina en cantidad anormal	El entorno (cobertizo)	No
	Mapa con el bosque marcado (500m al norte)	El mapa (cobertizo)	No
🌲 BOSQUE			
	Vegetación marchita en patrón radial	El entorno	No
	Localización exacta del refugio	Rastreo o mapa de la finca	Seguir rastros difícil / No con mapa

07 DESCRIPCIONES DE LOCALIZACIONES

EL BOSQUE

🔊 LEER EN VOZ ALTA

El bosque parece amable y tranquilo desde lejos. El cielo sobre él sigue siendo el mismo cielo gris de primera hora de la mañana, una cortina levemente plomiza que difumina una luz que se derrama sobre la copa de los árboles, tenue y perezosa.

Según os acercáis, la línea donde termina la ciudad y empieza el bosque se vuelve más difícil de ignorar. No hay una valla que delimite la linde, no hay una señal. Pero hay un punto donde la hierba cambia de color: de verde a algo entre el ocre y el gris, como si el suelo hubiera decidido dejar de participar. Los árboles más cercanos tienen las ramas bajas desnudas. No es la estación para eso. Algunos troncos tienen una costra oscura en la base que no es musgo, aunque se le parece. El sendero que entra al bosque está cubierto de polillas muertas. No una ni dos. Cientos.

El frío alcanza vuestro rostro antes de que entréis. No un frío de invierno, no el frío que viene del viento: un frío quieto, estático, como el de una habitación que lleva mucho tiempo cerrada. El suelo bajo los pies suena diferente, más seco, más hueco. Los pájaros no cantan. No es que haya silencio, hay algo más

inquietante que el silencio: el sonido del viento entre las ramas, el crujido de la madera, todos los sonidos que debería haber en un bosque excepto los que vienen de los seres que suelen habitar este paraje. El olor es a tierra y a algo dulce debajo, algo que no acabáis de reconocer pero que os resulta vagamente familiar, como el poso que deja en el recuerdo un sueño.

Tras unos minutos de camino entre los árboles, observáis un claro. El suelo está congelado. No helado por el frío de la noche: congelado desde dentro, en un patrón que parte de un punto central y se extiende hacia fuera en líneas que casi parecen simétricas. Cuando os arrodilláis a mirarlo, veis que la geometría no es perfecta, que hay algo en esos ángulos que resulta difícil de sostener con la vista. Como un dibujo que cambia cuando lo miras de reojo.

¿Qué hacéis?

■ **NOTA DEL GUARDIÁN** — Si los jugadores tienen el mapa de la finca, saben que el refugio está a 500m al norte. Sin él, necesitan tirada de Seguir rastros difícil. Los leñadores dan un dado de bonificación si se ha hablado con ellos antes.

FINCA DE RYTIS — EXTERIOR

🔊 **LEER EN VOZ ALTA**

La finca del profesor Rytis aparece al final de un camino de tierra que sale de la carretera principal. Una casa de piedra de dos plantas con las contraventanas cerradas y un cobertizo de madera oscura algo más atrás, separado de la casa por un patio de hierba. El terreno es amplio. Árboles en el perímetro, algunos frutales, todos con las ramas quietas en esta mañana sin viento.

A través de los barrotes de hierro forjado de una valla podéis ver el patio: la hierba está pisada en varios sitios, huellas de botas que van y vienen entre la casa y el cobertizo. Entre la hierba, cerca del cobertizo, hay un círculo en el suelo. La hierba alrededor está muerta. El centro parece más oscuro, o más claro, es difícil de decir desde aquí.

La valla, de algo más de dos metros, tiene remates en punta. La verja de entrada está cerrada con cadena y candado. Hay silencio al otro lado.

¿Pensáis entrar?

■ NOTA DEL GUARDIÁN — Acceso: Cerrajería normal para el candado. Tregar para la valla — 1D4 de daño si falla tirada forzada.

■ NOTA DEL GUARDIÁN — ■ VISIÓN DEL INVESTIGADOR SENSIBLE — Al ver el círculo congelado

VISIÓN 2 — AL VER EL CÍRCULO CONGELADO POR PRIMERA VEZ

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Por un segundo, ves el suelo desde arriba. El círculo es perfecto visto desde ahí. Desde aquí abajo no lo parece, pero lo es. Y no estás solo mirándolo: algo más lo mira contigo, desde muy lejos, con una atención que no tiene nada de humana. El segundo pasa. Vuelves a estar en el suelo. El frío en la suela de tus zapatos es real.

FINCA DE RYTIS — INTERIOR DE LA CASA

🔊 LEER EN VOZ ALTA

La puerta cede al primer empujón.

Estáis en una sala de estar austera. Muebles sólidos, pocos adornos, ninguno superfluo. Hay papeles sobre la mesa: facturas, recibos, anotaciones a mano con letra apretada. Una chimenea apagada. Una silla con una manta doblada en el reposabrazos, acercada a la ventana que da al patio y al cobertizo.

Las paredes no tienen apenas estanterías. Hay un solo estante con una fila de libros, todos del mismo tema a juzgar por los lomos: filosofía moral, ética, teología. El tipo de biblioteca de un hombre que ha pensado mucho sobre el bien y el mal.

¿Qué hacéis?

FINCA DE RYTIS — EL PATIO Y EL COBERTIZO

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Al cruzar el patio hacia el cobertizo, lo veis de cerca por primera vez. Un círculo en la hierba, de unos

tres metros de diámetro. La hierba dentro está muerta, aplastada, ennegrecida en los bordes. El suelo del centro está congelado. No helado por el frío de la noche: congelado desde dentro, con la misma geometría extraña que...

Os detenéis un momento. El cobertizo está a pocos pasos.

El olor llega antes de abrir la puerta. Gasolina. Mucha.

El cobertizo es grande para lo que aparenta desde fuera. Las paredes están cubiertas de herramientas colgadas con orden: hachas, serruchos, cuerdas. Pero lo que domina el espacio son las latas. Alineadas contra la pared del fondo, apiladas en dos filas, todas del mismo tamaño.

Hay también un mapa extendido sobre un banco de trabajo. Un círculo con una cruz en el centro marca una zona al norte de la ciudad, adentrándose unos 500 metros en el bosque.

¿Qué hacéis?

■ **NOTA DEL GUARDIÁN** — Si los jugadores han visitado ya el bosque, completa la frase sobre el círculo: "...con la misma geometría extraña que ya habéis visto antes." Si no, déjala incompleta.

EL BARRIO Y LAS AFUERAS

▼ LEER EN VOZ ALTA

Las afueras no empiezan en ningún sitio concreto. La ciudad simplemente se va deshaciendo: los edificios de ladrillo ceden paso a casas de madera con porches, las aceras de cemento a caminos de tierra apisonada, las farolas a distancias cada vez mayores entre sí. Es media mañana y el barrio tiene el aspecto de un lugar que aún no ha decidido si despertarse.

Según os adentrais, los jardines delanteros se hacen más grandes y menos cuidados. Hay ropa tendida entre postes. Un perro que no ladra, solo os sigue con la vista desde detrás de una valla de madera blanca con la pintura descascarada. Las casas tienen todas el mismo aire de haber sido construidas con prisa y habitadas con resignación. Alguna tiene el periódico de ayer en el porche. En una ventana, una mujer os mira un momento y aparta la vista.

El aire huele a tierra húmeda y a humo de leña, aunque no hace frío suficiente para encender una chimenea. En la esquina, tres hombres de mediana edad hablan en voz baja junto a un Ford T aparcado. Os ven llegar. Uno de ellos escupe al suelo y reanuda la conversación. Más allá, donde las últimas casas

dan paso al campo abierto, el camino se estrecha y la hierba crece en el centro. Ahí termina el barrio.

Ahí empieza otra cosa.

¿Qué hacéis?

■ **NOTA DEL GUARDIÁN** — Aquí se abre la posibilidad de preguntar a los vecinos por Martha o Ian Müller, o seguir hacia el bosque. Los tres hombres junto al Ford T pueden ser el primer contacto con los rumores del barrio.

EL BARRIO — TESTIMONIO DE IAN MÜLLER

Leer cuando Ian, tras ser persuadido, cuenta lo que presenció el sábado por la noche.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Ian tarda un momento en hablar, lo que tarda en sacar una petaca metálica del bolsillo de la chaqueta.

Cuando habla, lo hace despacio, como alguien que lleva días convenciéndose de que no vio lo que vio.

"Era tarde. Sábado por la noche. Yo estaba... sentado, allí en el margen del camino. Apareció la chica, caminando sola. No me vio. Y entonces lo vi a él."

Abre la petaca con la vista fija en la nada.

"No sé cómo describir lo que era. Alto. Demasiado. Y la luz... no venía de ningún sitio, venía de él. Una luz fría, como la de la luna llena, pero no había luna. Se acercó a ella por detrás. Ella se giró. No gritó. Eso es lo que más recuerdo: que no gritó. Solo... se quedó mirándolo."

Se lleva la petaca a la boca y pega un trago.

"Y entonces dejó de ser ella. No desapareció, no cayó. Simplemente se hizo pequeña. En un segundo. Como cuando apagas una vela y la llama se encoge y se va. Solo que lo que quedó... voló. Se fue hacia él. Y él siguió caminando, como si nada, hacia el bosque."

Os mira y luego baja la vista a la petaca.

"Creía estar sobrio pero seguro que este veneno hizo equivocarme."

Pega otro trago y da la conversación por concluida.

El olor es lo primero: alcohol de farmacia, jabón de brea y algo más, quizá lavanda. Estáis en la droguería de Wendy Planck.

Es un local estrecho pero aprovechado hasta el último centímetro. El mostrador de madera oscura ocupa todo el fondo, con una balanza de latón a un lado y una caja registradora al otro. Detrás, estanterías hasta el techo: botes de vidrio con etiquetas manuscritas, cajas de cartón con nombres de fabricante, frascos de tintura de yodo, bicarbonato, bórax, aceite de ricino, polvos de talco, extracto de plantas. En el estante más alto, fuera del alcance sin escalera, hay una fila de botellas sin etiqueta.

A la derecha, un expositor de madera con peines, navajas de afeitar y pastillas de jabón. A la izquierda, un banco corrido donde un hombre mayor espera con un papel en la mano sin mirar a nadie.

Wendy Planck está detrás del mostrador. Os ha visto entrar. No ha dicho nada todavía, pero ha dejado de hacer lo que hacía.

¿Qué hacéis?

■ NOTA DEL GUARDIÁN — Wendy no da información gratis. Si los investigadores preguntan directamente por Rytis, ella calibra cuánto pueden pagar antes de hablar. Pago o Persuasión normal para sacarle algo. Si detecta que saben más de lo que aparentan, sube el precio.

08 ALFRED LABASH — EL MANIPULADOR

Alfred no confronta directamente a los investigadores. Los seduce con ideas. Usa lo que sabe de ellos —sus curiosidades, sus miedos, lo que han visto durante la investigación— para hacer que la transformación parezca la opción razonable, incluso honorable.

■ NOTA DEL GUARDIÁN — Alfred puede interceptar a los investigadores en cualquier momento: en la universidad, en la calle, en el restaurante donde comen. Si los jugadores van al bosque con intención de destruir al Pastor, Alfred aparece para interponerse. No con violencia. Con argumentos.

Sus argumentos principales:

- Ludwig eligió esto libremente. ¿Quiénes son ellos para negarle esa experiencia?
- Las víctimas circunstanciales regresarán. Transformadas, sí, pero regresarán. ¿No es eso mejor que la muerte?
- Lo que el Pastor muestra no puede leerse en ningún libro. Ellos mismos lo han sentido en sueños. ¿No quieren saber más?
- Franz quiere destruir algo que no comprende. Eso tiene un nombre: miedo. ¿Actúan por convicción o por miedo?

△ **ATENCIÓN** — Alfred es peligroso porque tiene razón en parte. No le hagas parecer un villano obvio. Su cobardía debe ser invisible hasta que los jugadores la descubran solos.

09 EL DILEMA CENTRAL

La pregunta que los investigadores deben responder: **¿qué hacemos con el Pastor?** No hay respuesta correcta.

△ **ATENCIÓN** — Revela el destino de las polillas lo antes posible — no al final. Deja que los jugadores tomen su decisión con ese peso encima desde el principio. Puedes hacerlo a través de las notas de Barrett, de Alfred, o mostrando cómo las polillas se marchitan cuando el Pastor recibe daño.

DESTRUIR AL PASTOR — PLAN FRANZ

- Detiene las desapariciones de inmediato
- Elimina la amenaza cósmica de la ciudad
- Las víctimas quedan transformadas en polillas, abandonadas a una suerte incierta — ni muertas ni vivas
- Ludwig queda atrapado para siempre
- Las notas completas del ritual se pierden con él

DEJAR ACTUAR AL PASTOR — PLAN ALFRED

- + Las víctimas regresan a su lugar y tiempo de origen
- + Ludwig puede volver
- + El Pastor tomará más víctimas antes de partir
- + Los investigadores pueden ser transformados
- + Quienes regresan lo hacen con la cordura y su visión del mundo alteradas para siempre

10 VIAJE A LAS ESTRELLAS

Si algún investigador acaba transformado y el Pastor completa su viaje, esto es lo que ocurre. El viaje es el desenlace más rico del escenario — no lo evites si los jugadores llegan a él.

MOMENTO	EFEECTO INMEDIATO	EFEECTO DIFERIDO (POR VISIÓN)
Regreso del viaje	+1D6 POD, +1D6 Mitos Cthulhu, -1D6 COR	—
Cada visión procesada	—	+1D4 POD, +1D4 Mitos, -1/1D6 COR (posible hechizo)

1ª VISIÓN — EL PASTOR ORBITA LA TIERRA

El Pastor orbita la Tierra. Visión del planeta desde el espacio. En los años 20 nadie ha visto esto. El impacto es absoluto.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

La transformación termina y el frío desaparece de golpe. No porque haga calor: es que el frío ya no tiene sentido aquí.

Estáis en órbita.

Debajo de vosotros, inmensa y silenciosa, hay una esfera. Azul en los bordes, marrón y verde en el centro, envuelta en espirales blancas que se mueven despacio. Tardáis un momento en entender lo que estáis viendo. Es la Tierra. Vuestra ciudad está ahí abajo, en algún punto de esa superficie, tan pequeña que no existe desde aquí.

Nunca nadie ha visto esto. Nunca nadie debería poder verlo. Y sin embargo ahí está, real y perfecta y completamente indiferente a vuestra presencia.

El Pastor gira despacio a vuestro alrededor. No os mira. Mira hacia abajo, con la misma atención con la que un pastor mira su rebaño desde una colina.

2ª VISIÓN — LA FLAUTA Y LA CRIATURA

El Pastor crea una flauta con su propio cuerpo. Invoca a una criatura horrible —parte pájaro, parte insecto— y la monta hacia el cosmos.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

El Pastor se detiene en el vacío. Extiende algo que podrían ser manos y comienza a extraer materia de su propio cuerpo: luz solidificada, oscuridad con forma, algo que no tiene nombre en ningún idioma humano. Lo moldea desespacio.

Es una flauta.

Cuando la hace sonar, no oís nada. Sentís. Una vibración que no pasa por los oídos sino por algo más profundo, algo que no sabíais que teníais. Y desde las profundidades del espacio, respondiendo a esa llamada, viene algo.

Primero es una sombra entre estrellas. Luego es más grande que las estrellas. Parte pájaro, parte insecto, completamente ninguna de las dos cosas. El Pastor monta sobre ella sin dudar, como quien sube a un caballo conocido, y el enjambre de polillas le sigue hacia una oscuridad que no tiene fondo.

3ª VISIÓN — EL ESPACIO PROFUNDO

Viaje por el espacio profundo. Estrellas desconocidas. Galaxias nacen y mueren en segundos. Seres inhumanos observan desde lejos.

🔊 LEER EN VOZ ALTA

Voláis a través del espacio profundo y el espacio profundo no se parece a nada que hayáis imaginado. No es negro: es una oscuridad con texturas, con densidades, con colores que no tienen nombre. Las estrellas que veis no están en ningún mapa. Los planetas que rozáis al pasar tienen geometrías imposibles.

El tiempo no funciona igual aquí. Una estrella nace y muere en el tiempo que tardáis en mirarla. Una galaxia entera gira y se extingue como una cerilla en el viento. Si el viaje dura horas o milenios, no podéis saberlo.

Y desde muy lejos, desde una distancia que no tiene unidad de medida, algo os observa. No una cosa: muchas. Formas que percibís en el límite de lo que podéis procesar, que apartan la vista cuando intentáis enfocarlas. Sabéis, sin saber cómo, que llevan mucho tiempo aquí. Que ya os habían visto antes. Que sabían que vendríais.

4ª VISIÓN — LA FIGURA SIN CARA

Las víctimas flotan en el abismo. Una figura con túnica egipcia y cabeza de ónice negro prueba sus caras, una por una. Sin daño. Absolutamente aterrador.

Estáis en el abismo, pero en forma humana. Conscientes. Inmóviles. Flotando en una oscuridad que no pesa.

Aparece una figura. Túnica cubierta de ornamentos que reconocéis vagamente: jeroglíficos, símbolos que habéis visto en libros de historia del arte, en museos, en fotografías de tumbas. Pero donde debería estar su cara hay una masa de ónice negro, lisa y perfecta como un espejo sin reflejo.

Se acerca al primero de vosotros.

Con una precisión quirúrgica, le retira la cara. La sostiene un momento, la examina, se la prueba. La devuelve. Pasa al siguiente. Hace lo mismo.

No duele. Eso es lo más perturbador: no duele en absoluto. Y cuando la figura termina y se aleja sin mirar atrás, os dais cuenta de que no podéis recordar qué expresión teníais.

5ª VISIÓN — EL CENTRO DEL UNIVERSO

Una masa irisada de tamaño infinito. El verdadero centro del universo. Imposible apartar la vista. El personaje sabe que nunca podrá volver a estar tan cerca.

De vuelta en forma de polilla, el enjambre desciende hacia algo que no tiene nombre.

Es una masa. Irisada, amorfa, cambiante. No tiene tamaño porque el tamaño no se aplica a ella: llena todo el campo visual independientemente de la dirección en que miréis. Produce una atracción que no es gravitatoria sino algo anterior a la gravedad, algo más fundamental.

No podéis apartar la vista. No queréis. Eso tampoco importa.

Y entonces, muy despacio, empezáis a entender que lo que estáis viendo es el centro. El centro real de todo. No el centro geográfico del universo, sino el punto desde el que todo lo demás tiene sentido. Y que nunca, en toda vuestra vida, por mucho que viváis, volveréis a estar tan cerca de ello como ahora.

El Pastor os da la vuelta. El viaje termina.

No hay un final victorioso clásico. El Guardián decide según las acciones de los jugadores.

RECUPERACIÓN DE COR

Limitaron los daños del Pastor +1D6

Por cada víctima potencial protegida +1D4

PREGUNTAS ABIERTAS PARA FUTURAS SESIONES

¿Qué hacen los que regresan con sus visiones?

¿Qué ocurre con Alfred y Franz?

¿Sigue el Pastor en otra ciudad?

¿Qué contienen las notas completas de Ludwig?

■ NOTA DEL GUARDIÁN — Para una one-shot: decide UN desenlace probable antes de jugar y prepara sus consecuencias con detalle. Si los jugadores van por el otro camino, improvisa desde lo que ya conoces. La ambigüedad es el punto fuerte de este escenario.

El Pastor de Polillas © 2019 Marek Golonka · Traducción © Enrique Camino

Guía del guardian para El pastor de polillas © 2026 by Alberto Sánchez is licensed under [CC BY 4.0](#) 