



LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL

Últimos Sacramentos

Investigaciones siniestras en la actualidad



por **IAN WINTERTON**

con **PAUL CARRICK** y **DRASHI KHENDUP**



Últimos Sacramentos



CUATRO AVENTURAS EN LA ACTUALIDAD PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

por Ian Winterton

Cubierta e ilustraciones interiores: Paul Carrick



Planos y mapas: Drashi Khendup

Pruebas de juego: Navtage Gill, Jason Landinaff,
Clair Littlejohn y Nigel Mills



Redacción: Lynn Willis

Diseño y composición: Shannon Appel

Edición de texto: Janice Sellers y David Mitchell

Versión en castellano: Ángel Contreras
y Abdul Alhazred (2014)



Chaosium Inc.

1999

Contenido

ÚLTIMOS SACRAMENTOS5	El 17 del bulevar McKinley.....32
Habitantes de Runville [cuadro].....6	El 17 del bulevar McKinley [plano 1]....33
Extremaunción.....8	El 17 del bulevar McKinley [plano 2]....34
Plano de la casa Ennis.....9	Supresión de la gracia [cuadro].....38
Mapa de Runville.....10	Muerte y renacimiento.....38
Consecuencias.....11	Estadísticas.....40
Estadísticas.....14	LA SACERDOTISA43
Poderes psíquicos [cuadro].....15	Una ciudad universitaria.....43
HERENCIA LETAL17	El norte de Vermont.....47
Línea temporal [cuadro].....18	Sobre Jerinnana [cuadro].....48
La Colina de los Franceses.....19	La mansión de Zellweger [plano].....49
El horror en la oscuridad.....22	Armas en la mansión [cuadro].....50
La casa Kalms [plano].....23	Maza de Agade [cuadro].....52
Estadísticas.....27	Estadísticas.....52
Grimorio del Vagabundo dimensional...27	AYUDAS55
LA CASA EN EL BULEVAR MCKINLEY29	Índice de ayudas [cuadro].....55
Investigaciones preliminares.....30	ÍNDICE61

Last Rites is published by Chaosium Inc.

Last Rites is copyright © 1999 by Ian Winterton; all rights reserved.
Additional text © 1999 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Last Rites is published as a supplement to *Call of Cthulhu*®,
Chaosium Inc.'s trademarked roleplaying game of horror and wonder.

Except in this publication and related advertising, the illustrations original to *Last Rites* remain
the property of the artist and are copyright under his separate copyright.

Similarities between characters in this book and persons living or dead are entirely coincidental.

The reproduction of material from within this book for the purpose of personal or corporate profit, by photographic,
digital, electronic, or other methods of storage and retrieval, is prohibited.

The Victorian home visited in "McKinley Boulevard" was adapted from Sloan,
The Model Architect, E. S. Jones & Co., Philadelphia, 1852.

Address questions and comments concerning this book, as well as requests for free notices of Chaosium
publications, by mail to Chaosium, Inc., 950-A 56th Street, Oakland, CA 94608-3129, U.S.A., or by email to
chaosium@chaosium.com.

Visit our web site at <http://www.chaosium.com>.

ISBN 1-56882-137-9

Chaosium Publication 2379

9 8 7 6 5 4 3 2 1 First Edition.

Printed in Canada.



Donde los investigadores acuden a un funeral, y enseguida se dan cuenta de que hay más de un candidato para ser enterrado.

El enlace con este escenario es la muerte del profesor Henry Ennis, un conocido de los investigadores. Ennis era social y académicamente activo. Casi cualquier tipo de persona podía tratar con él. El Guardián tiene razones plausibles para presentárselo previamente a los investigadores.

La interacción con las gentes de Runville es de importancia en este escenario. Las siguientes secciones tratan sobre cómo los investigadores conocieron a Ennis, a su hija Lucinda, y las figuras clave entre las gentes de Runville.

Información para el Guardián

LA VENGANZA DE LUCINDA

Aunque nunca lo supo, el profesor Ennis fue alcanzado por los Mitos de Cthulhu a través de su única hija, Lucinda. Mientras estudiaba en Oxford, conoció a un joven sectario, Jason, quien la sedujo y la inició en los Mitos, un estudio que mantuvo tras regresar a Massachusetts junto a su enfermo padre.



LUCINDA ENNIS

Lucinda detestaba a su padre. Como su salud renqueaba, ella se divertía atormentándolo. Su odio por su padre comenzó con la muerte de su madre, Nicole Ennis, que se ahorcó en 1980. El suicidio se debió al mujeriego de su marido. Fue entonces cuando llegó a la conclusión de que él era un hipócrita.

La clave de la inestabilidad de Nicole y Lucinda se encuentra en Runville. Desde la Segunda guerra mundial, un culto satánico llamado Hijos de Satán ha permanecido activo en el pueblo de Runville, llevando a cabo sospechosos ritos sexuales con animales, o incluso con niños. En 1979, Sophia Ennis, la hermana menor de Lucinda, llegó a ser una víctima. Su maltrecho, magullado y sexualmente abusado cuerpo fue descubierto en la

playa. Nicole jamás se recuperó de su muerte.

La secta sigue todavía en Runville. Utiliza sus recién adquiridos poderes mentales. Lucinda ha descubierto quiénes son. Planea matarlos de forma poco convencional, gracias a una conexión con su ex amante, Jason. Planea reanimar el cadáver de su padre para utilizarlo como el instrumento no muerto de su venganza.

HENRY ENNIS Y LOS INVESTIGADORES

Se trataba de un hombre agradable. Los investigadores que conocían a Ennis piensan que él amaba todos los aspectos de la vida, así como que era un hombre que prestaba una atención especial a las mujeres. Reitérrese esta debilidad a los investigadores.



PROFESOR HENRY ENNIS

La esquila de Ennis en el *New York Times* es exacta. Los investigadores también pueden saber que Ennis sufría de alta presión sanguínea, lo que le provocó su primer infarto en 1994. Pocos años más tarde, se retiró a Runville, Massachusetts, y prestó mayor atención a su salud. Por aquel entonces el daño era irreparable. Murió seis meses después de paro cardíaco.

También saben que su familia no era feliz precisamente. Como la mayoría de hombres, no hablaba mucho de su mujer e hija.

OTRAS FORMAS DE INVOLUCRAR A LOS INVESTIGADORES

Estas ideas asumen que los investigadores no conocen al profesor Ennis.

- Alguien con conexiones policiales puede ser llamado tras el asesinato en la sepultura de Ennis. A un periodista puede encargársele cubrir la historia de Ennis. Un investigador puede haber visto a Lucinda en Mánchester, Arkham o Gloucester. Un paquete enviado por Jason a Lucinda contiene la pócima de reanimación, pero se envió por error a una investigadora de nombre similar, quien atentamente se lo entrega y en consecuencia escribe su nombre en su

lista de gente a matar.

- La embarcación de los investigadores llega a la caleta de Runville la noche del asesinato de Ethel Goodson. En la orilla, ven al tambaleante cadáver de Ennis desapareciendo entre la niebla. Este acercamiento significa que el Guardián debe hallar la forma de cubrir el trasfondo de Runville. El agente Talbott está tras la pista.

ALGUNOS HABITANTES DE RUNVILLE

Muchos de los de Runville descienden de los colonos católicos que huyeron de Inglaterra e Irlanda en el siglo XVII para escapar de la persecución. Con unas pocas excepciones, los actuales descendientes son honestos individuos cuyos vicios son menores. Les gusta el cotilleo, así que una conversación con ellos debería ser parte integral de la aventura. A continuación se ofrece una descripción de las figuras clave. Todas estas personas se encontrarán en el funeral y en el velatorio.

Habitantes de Runville

A continuación se ofrece una lista de referencia rápida sobre los habitantes de Runville más relevantes de esta aventura.

Drum, Barney – propietario de La langosta en la olla.

Drum, Lois – esposa de Barney Drum.

Ennis, Henry – profesor, conocido de los investigadores, ahora asesinado.

Ennis, Lucinda – hija de Henry Ennis y adoradora secreta de los Mitos.

Ettringer, Alan – médico de la ciudad y *sectario*.

Ettringer, Toby – alguacil a tiempo parcial e hijo del Dr. Allan Ettringer.

Flaherty, David – cartero retirado y *sectario*.

Goodson, Dwight – propietario de banco.

Goodson, Ethel – esposa de Dwight Goodson y amante del difunto Henry Ennis.

Goodson, Rudy – estudiante universitario e hijo de Dwight y Ethel Goodson.

Greigson, Georgette – profesor local.

O'Hearne, Sheldon – propietario del almacén y la gasolinera.

Rook, Edward – viejo amigo del difunto Henry Ennis.

Smith, Katarina – anterior jueza y líder *sectaria*.

Springer, Bernadette – viuda y *sectaria*.

Talbott, Maurice – comisario del pueblo.

Lucinda Ennis: 26 años, hija del difunto. Se trata de una atractiva joven de pelo rubio que suele vestir ropa llamativa, lo suficiente como para atraer todas las miradas. Rara vez se muestra animada o alegre. Es la heredera de Henry Ennis.

Barney Drum: 45 años, un hombre jovial y gordinflón, propietario del mesón La langosta en la olla. Él es la fuente de todo rumor, muchos de los cuales son ciertos. Era uno de los compañeros de borrachera favoritos del profesor.

Lois Drum: 42 años, una versión femenina de su marido, pero con caderas más anchas. Su tema favorito es su hijo, Daniel, un estudiante de Derecho en la Universidad de Boston.

Toby Ettringer: 40 años, ayudante del comisario a tiempo parcial. Es un torpe y fornido tonto tolerado por Talbott sólo porque nadie más quería el trabajo. Su padre es el Dr. Alan Ettringer, uno de los sectarios satánicos. Será bastante difícil convencerlo de que su padre es cualquier cosa menos un hombre benévolo.

Dwight y Ethel Goodson: 40 y 35 años respectivamente; Dwight es propietario de un banco en Mánchester. Se trata de un hombre pomposo y de buen corazón. Aunque se considera uno de los mejores amigos del profesor Ennis, lo cierto es que su mujer se la ha pegado con él desde que regresaron a Runville. La mayoría de la gente del pueblo lo sabe.

Rudy Goodson: 18 años, hijo de Dwight y Ethel. Rudy era amigo y alumno del profesor Ennis. Quiere acudir a la Universidad de Boston el próximo semestre y actualmente estudia en Gloucester. Está asolado por la muerte de Ennis. Está colado por Lucinda, quien lo utiliza cuando lo cree conveniente.

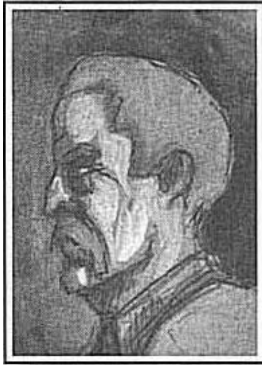
Georgette Greigson: 29 años, el profesor local, responsable de educar a todos los niños de Runville menores de diez años, edad a la cual tiran para Mánchester. Se rumorea que no es tan buena persona como debiera, aunque es fiel a su prometida, Clarence, inspectora. A menudo la invita a cenar. Aunque ella disfruta de su compañía, siempre rechaza sus insinuaciones.

Sheldon O'Hearne: 39 años, propietario del almacén y de la gasolinera, se trata de un hombre pensativo e introvertido, especialmente desconfiado de las mujeres. Como tendero, sólo ejerce una pequeña influencia en el pueblo. Su almacén tiene de todo, desde comida a aparatos eléctricos, desde alcohol hasta comestibles.

Padre Edward Rook: 55 años, un hombre severo, con rostro ceñudo. Era uno de los amigos más allegados del profesor Ennis, a quien creía un buen católico, haciendo oídos sordos a los rumores. Su tema preferido de discusión es “el último presidente estaba condenado,” J. F. K.

Normalmente taciturno, su lengua se dispara con unos pocos güisquis.

Maurice Talbott: 62 años, comisario del pueblo y de la campaña de alrededor. Es un viejo zorro. Aunque los



COMIS. MAURICE TALBOTT

crímenes principalmente corresponden a la policía estatal, se ocupa de los secuestros de niños desde hace dos décadas, y es uno de los que saben qué pasó con Sophia Ennis. No ha olvidado los secuestros y asesinados sin resolver. Amigo del profesor, se siente protector de Lucinda. Talbott simpatiza a los de Runville. Se trata de un excelente aliado para los investigadores.

LOS SATÁNICOS

Estos cuatro desagradables individuos, aunque depravados y malévolos, no poseen conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu. Desde hace años, sus actividades se reducen a ritos sexuales y el ocasional sacrificio de un pollo. Nadie en el pueblo creerá que ellos son los sectarios a menos que se presenten pruebas concluyentes.

Dr. Alan Ettringer: 67 años; es el más espabilado de los cuatro, así como el de mayor intelecto. Ya que era amigo del profesor, es posible que los investigadores contacten con él. Como doctor del pueblo, está sujeto a constantes rumores sobre malas prácticas. Los investigadores escucharán esto tan a menudo y de gentes tan distintas que terminarán por creer que el doctor es víctima del típico rumor.

David Flaherty: 70 años. Superficialmente parece un hombre amable, quien pasa sus días atendiendo a su mujer, Barbara, que es paralítica. En realidad es un sádico. Antes de retirarse era cartero en Gloucester.

Katarina Smith: 72 años; líder de los satánicos. Ella y el Dr. Ettringer han sido amantes durante mucho tiempo, aunque nadie lo sabe. Una vez conocida en Runville como una mujer fácil, conserva cierto atractivo. Es fría y de pocos amigos. Hasta hace poco era la jueza del pueblo y una asociada del profesor.

Bernadette Springer: 68 años. Su último marido, Ted, no conoció su peculiar afición durante cuarenta años de matrimonio. Se oculta tras una fachada de senilidad, hablando constantemente sobre Ted, concretamente de cómo los dos se conocieron en 1944 cuando él servía en el ejército. Ted murió de cáncer de próstata en 1990, como puede comprobarse en los archivos del Dr. Ettringer.

WOTK EN

Henry Ennis, humanitario, muere a los 58 años

El destacado humanitario y académico Dr. Henry Ennis, de 58 años, falleció ayer en Runville, Massachusetts, tras una larga enfermedad. Le sobrevive una hija, Lucinda. Su mujer, Nicole, falleció en 1980.

Runville ha sido el hogar de los Ennis desde el siglo XVII, cuando la católica familia viajó desde Inglaterra y Cronwell al Nuevo mundo. El Dr. Ennis se retiró a Runville a principios de la presente década, tras varios ataques al corazón.

Durante muchos años estuvo profundamente inmiscuido en actividades humanitarias, organizando programas de ayuda para las hambrientas naciones de África, y contribuyendo con los refugiados musulmanes de Bosnia. Publicó más de una docena de libros acerca de filosofía ética, y en dos ocasiones realizó la *Lectura sobre etnias*, en Oxford.

Desde que obtuvo su doctorado en Harvard, ha viajado por todo el mundo, estudiando y dando clases en instituciones tan diversas como Princeton, Oxford, Nueva Delhi y Sorbonne.

El Dr. Ennis era el único hijo del teólogo Justin Ennis (1915-1977).

Ano

Four
why
love
is it
the v

T

and t

"I an

ques

what

out c

For s

Why

G

so we

The :

is th:

Thar

almo

with

little

and :

stop

what

Ayuda Sacramentos #1

Información para los investigadores

El obituario del profesor aparece en la edición nacional del *New York Times* (véase *Ayuda Sacramentos #1*).

El Guardián debe orquestar la entrada de los investigadores. ¿Se conocen? ¿Han llegado desde diferentes puntos del país? ¿Llegan por separado? Al menos uno debe estar presente en Runville el día antes del funeral.

Runville es diminuto y aislado. Una angosta carretera llena de baches arranca en los sombríos pantanos que suelen inundarla en invierno. En verano, la carretera está repleta de insectos. Tierra adentro, la carretera se une a una estatal.

La carretera estatal conecta con Gloucester al noreste y con Manchester al suroeste. Vía Manchester, Arkham se encuentra a unos 16 km. de distancia. Arkham es también la conexión de tren con pasajeros más próxima. El autobús

entre Gloucester y Mánchester sale cada día, pero los viajeros deben caminar kilómetro y medio o más entre la carretera estatal y el pueblo junto al mar.

Runville es hogar de unas cien personas. Viniendo por carretera, lo primero que uno ve es la casa de los Ennis, ya que es muy alta. El resto del pueblo se extiende detrás, por encima del nivel del mar, aunque las calles están superpuestas como los pisos de una tarta de bodas. Los pescadores viven en el nivel más bajo.

Un faro, situado en un notorio banco de arena a unos pocos kilómetros en el Atlántico, avisa del tráfico marítimo en la zona. Normalmente, una niebla emerge del Atlántico en la tarde y oscurece el área hasta la media mañana del día siguiente.

Extremaunción

Casa de los Ennis

La casa de los Ennis es una estructura de construcción reciente que se distingue del resto. Ninguna de las habitaciones contiene nada de importancia, a excepción del dormitorio de Lucinda. La sala de estar contiene el féretro abierto del profesor Ennis.

El día antes del funeral se encuentran en la casa del padre Rook, Barney Drum (que llena las copas) y la Sra. Drum, entrando y saliendo de la cocina preparando comida para el velatorio. Lucinda está presente, aunque se muestra distante y rara vez habla.

La Sra. Drum dice que Lucinda ha ofrecido el invernadero esta noche y mañana noche (y la sala de estar mañana noche) a cualquiera que quiera pasar la noche allí. Los investigadores pueden, si quieren, quedarse en el mesón por una pequeña cantidad. “Es mejor tener habitaciones propias,” les dice.

Sobre la repisa de la chimenea, varias fotografías muestran al profesor y su familia. Las fotos hacen recordar a los investigadores el suicidio de la Sra. Ennis y se les dice que había dos hijas en la familia.

Tanto si los investigadores se quedan en la casa de los Ennis como si se quedan en el mesón, presénteseles a los muchos residentes de forma apropiada.

El funeral

Los dolientes empiezan a llegar a la casa la mañana del segundo día, llenando gradualmente el comedor. Habrá que asegurarse de que los investigadores participan de las conversaciones, y presénteseles a los invitados. Notarán las siguientes tiranteces.

Rudy Goodson sigue a Lucinda por la habitación, farfullando sobre cuánto estimaba a su padre. Desesperada,

le suelta de repente: “¿Por qué no te vas a molestar a otra?” Rudy, inconsolable, deja la habitación entre lágrimas. Todos se entristecen ante el comportamiento de Lucinda.

Ethel Goodson tiembla al reprimir su pena. Permítase a los investigadores una tirada de Psicología para notarlo. En contraste, su marido está relativamente alegre y harto de bourbon, inconsciente de la incomodidad de todos. Ethel se escabulle un poco después y puede encontrársele sollozando sobre el cuerpo del profesor.

El Dr. Ettringer discute sobre afecciones cardíacas, con más exactitud que los demás. Al final Barney Drum le dice con rotundidad que se calle.

Poco después de mediodía, el féretro del profesor es cerrado y llevado al cementerio por Barney, Rudy, Maurice, Toby y dos hombres más jóvenes. El padre Rook lleva a cabo la ceremonia con un aire solemne. Ethel Goodson se marea mientras el ataúd desciende. Previsor, su marido la lleva de vuelta a la casa. Un tanto alegre, Lucinda invita a todos a volver a la casa para comer y beber.

Las horas siguientes pueden emplearlas los investigadores como quieran, tal vez llenándose con el alcohol de Barney y con la comida de Lois. La mayoría se marcha una hora o dos después. Es esencial que el comisario Talbott y el padre Rook permanezcan aquí hasta que caiga la noche.

Empieza el terror

Mientras cae la noche, el joven Ettringer abre la puerta de la casa y pregunta por el comisario. El tartamudeante y



EL DIFUNTO PROFESOR

sorprendido ayudante conduce a todos hasta el cementerio. Allí, la linterna descubre que la tumba del profesor ha sido violentamente abierta. Hay fragmentos de ataúd por todas partes. En la fosa el resto está abierto y vacío. El cuerpo de Ennis ha sido robado.

Lo más chocante de todo es el destrozado cuerpo de Ethel Goodson, desangrada hasta morir como consecuencia de una profunda herida en el estómago (COR 0/1D2). Mientras el padre Rook le da la extremaunción, ella murmura: “Ellos se lo llevaron... ellos se lo llevaron...” Expira segundos después.

Aparte de los tacones de Ethel, cualquiera que tire Seguir rastros podrá distinguir un par de huellas de botas, aunque el lugar está tan removido que es difícil estar seguro. Las huellas terminan en el andén, y no pueden seguirse.

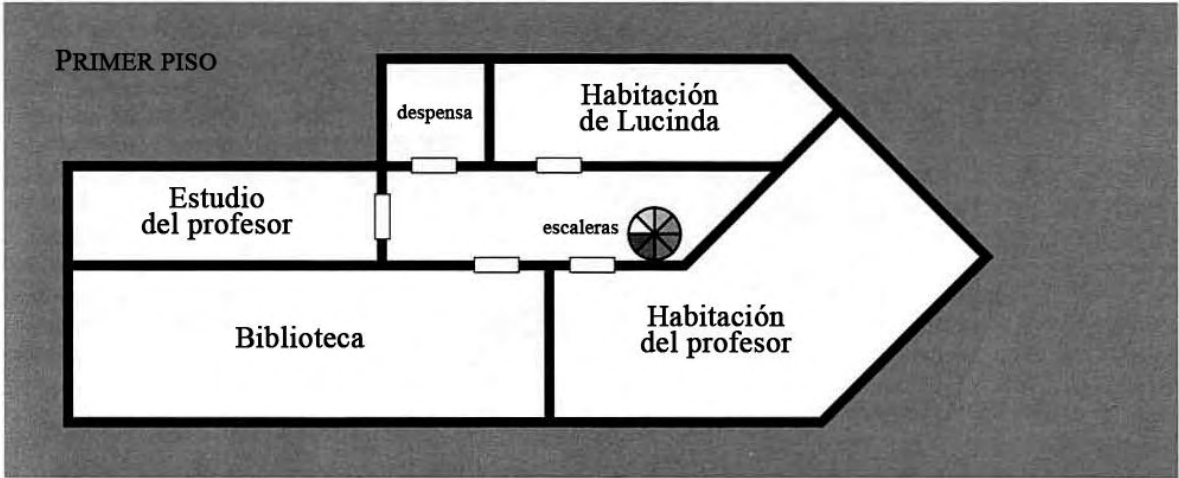
Lucinda se mete en su habitación y cierra la puerta.

LA CASA ENNIS

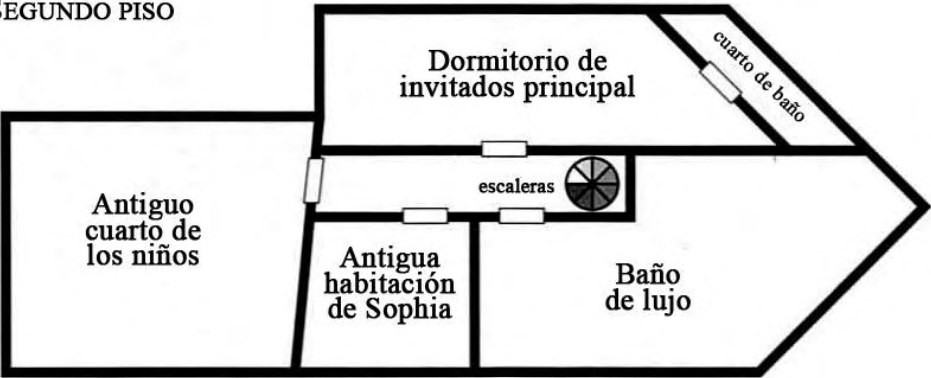
PLANTA BAJA

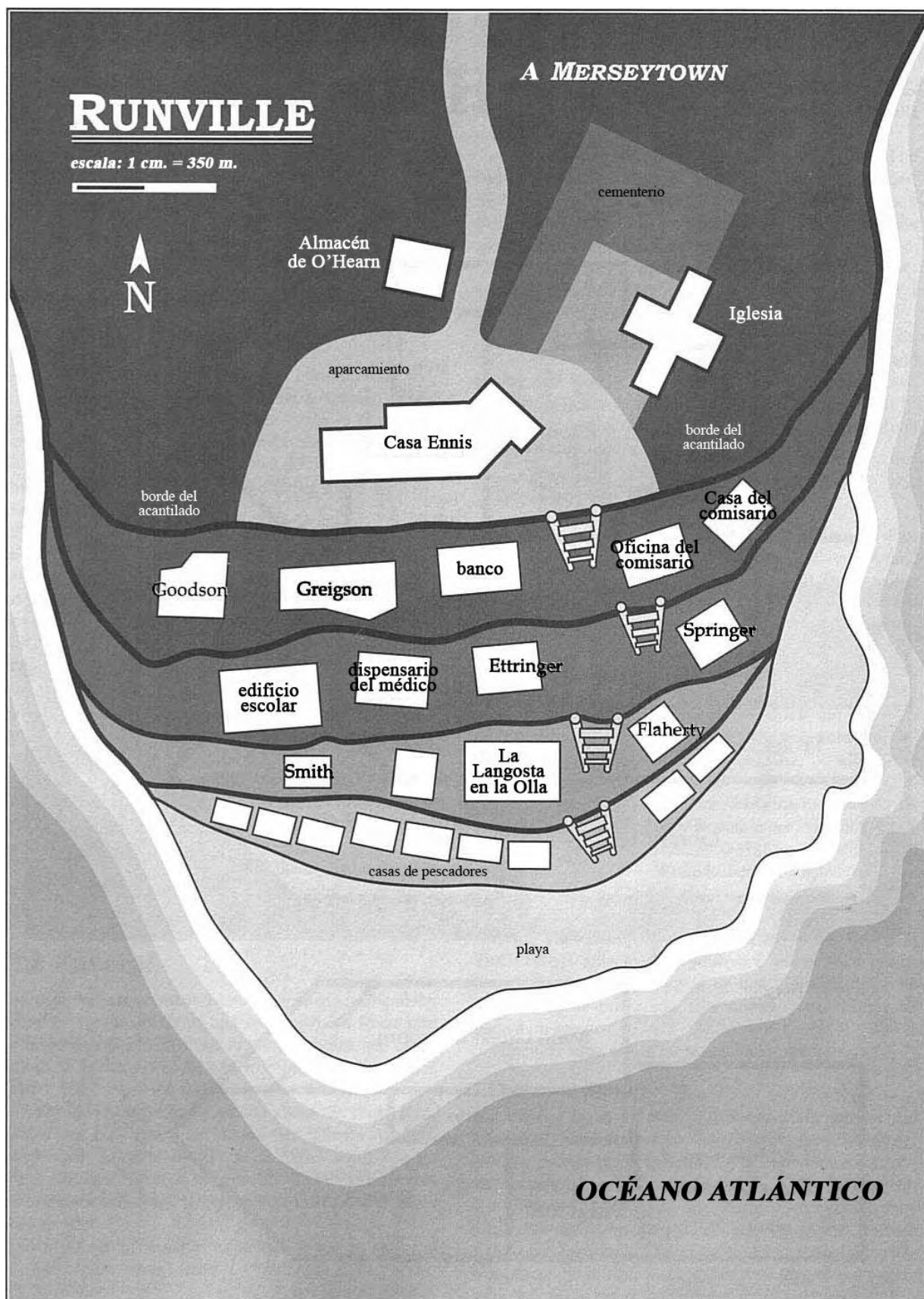


PRIMER PISO



SEGUNDO PISO





LA INFLUENCIA DE LUCINDA

En las dos horas siguientes del inexplicable asesinato y acto de vandalismo, Lucinda se encuentra sentada en su habitación. Utilizando sus poderes psíquicos está en comunicación con el cadáver de su padre. La puerta está cerrada, aunque el agujero de la cerradura está vacío (la llave se encuentra en la cadena que lleva Lucinda en el cuello). Cualquier investigador que quiera echar un vistazo necesita una tirada de Discreción. Un fallo alerta a Lucinda, y lee la mente al investigador. Intentar abrir la puerta recibe un malhumorado: "Déjenme sola."

Después de dar instrucciones a su padre, Lucinda sale de la habitación, aunque se mantiene incomunicativa y distante.

Para saber más sobre sus poderes psíquicos, véanse las notas en la pág. 15 ("Poderes psíquicos").

¿QUÉ HACE TALBOTT?

Mediante Talbott, quien es el inmediato representante de la ley, el Guardián puede hacer algunas sugerencias si los investigadores parecen desconcertados, aunque preferirá mantenerse al margen. Puesto que sabe que la policía estatal pronto aparecerá en escena, es su deber hacer guardia en el lugar y no permitir que el cuerpo u otra evidencia sea tocada o contaminada, y no puede intentar nada hasta que el control de la escena pase de sus manos.

Talbott no quiere relacionar este asesinato con el de Sophia Ennis. Aunque puede ver ciertos paralelismos. Recabará información sobre aquellas personas del pueblo que pudieran estar relacionadas con el asesinato. Sus sospechas se dirigirán hacia los cuatro sectarios, ya que estaban conectados con la muerte de Sophia, y el desbaratamiento en la tumba parece acto de más de un perpetrador.

Si los investigadores pretenden ayudar, intentará aliárselos para su investigación personal. Podría ofrecerles los sumarios de sus archivos (*Ayudas Sacramentos #2 y #3*).

SECUESTRO Y ASESINATO DE LA SRTA. SOPHIA ENNIS

La Srta. Sophia, de 6 años, desapareció la noche del 1 de marzo de 1979. Su cuerpo fue descubierto en la playa de Runville a primera hora del 5 de marzo de 1979 por Lemuel Jarvis, un pescador. El juez de instrucción declaró que el cuerpo había permanecido en el mar durante varios días. Una autopsia reveló abuso sexual, aunque no se encontraron muestras de fluidos o huellas dactilares. Tiene contusiones en el cuello, brazos y pecho. Su camisa no ha sido localizada. La causa de la muerte fue estrangulamiento. Ningún asesino ha sido acusado o arrestado.

Ayuda Sacramentos #2

LA MUERTE DE LA SRA. NICOLE ENNIS

La Sra. Nicole Ennis ha sufrido de depresión desde que su hija fuese asesinada hace un año. Una nota junto a su cuerpo menciona este punto. Su mensaje también expresa su consternación por los líos de su marido, Henry, con mujeres de la comunidad. Ethel Goodson es nombrada en la nota, pero este dato se ha ocultado por motivos de privacidad. El comisario concluyó que había sido un suicidio. La causa de la muerte fue la rotura del cuello al ahorcarse con una cuerda.

Ayuda Sacramentos #3

apartado del caso, careciendo de sus contactos y de su experiencia. También atraídos por el saqueo de la tumba y el asesinato, aparecen los periodistas locales y fotógrafos. Buscan persistentemente otros puntos de vista. Se les pregunta a todos los que estuvieron en el funeral, entre ellos a los investigadores.

¿Se comportaron los investigadores razonablemente bien en la escena del asesinato de Ethel Goodson? Una vez la policía estatal deje a Talbott a un lado, compensa a los investigadores contándoles la historia de la muerte de Sophia Ennis, y sus sospechas concernientes a cuatro personas que podrían haber contribuido al crimen. Esto les ofrece un punto por el que empezar.

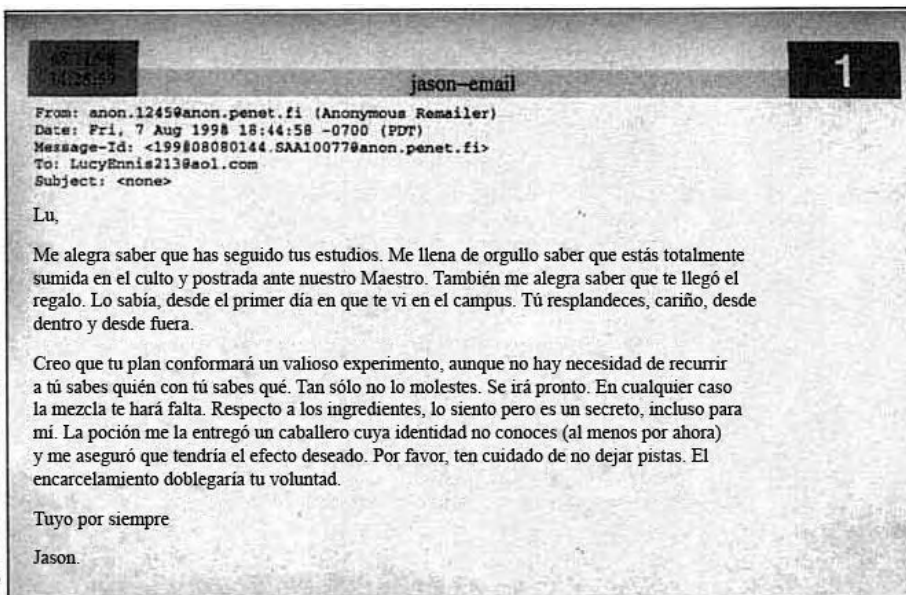
También puede darles detalles de informes no hechos públicos. La herida en el estómago de Ethel Goodson no fue hecha con un arma blanca, pero sí con algo similar a una garra que atravesó la carne, hundiéndose con una fuerza enorme en el torso para abrir el vientre por

Consecuencias

La policía de la Commonwealth llega rápidamente y se hace cargo de la investigación. Mientras duraron los secuestros de niños, el comisario Talbott fue



LA REUNIÓN DE LA SECTA



La fría fachada de Katarina se cae y se vuelve históricamente violenta, arañando y mordiendo a todos los presentes. Tras ser inmovilizada se sienta en silencio, en espera de tener una oportunidad para escapar. Si escapa, vuelve para vengarse de los investigadores.

Dormitorio de Lucinda

En algún momento los investigadores podrían querer examinar el dormitorio de Lucinda. Ella se opondrá, volviéndose violenta si se la presiona. Tiene una pistola automática bajo la almohada. Si es superada en número, huye de la casa y, una vez en lugar seguro, utiliza sus poderes mentales para dirigir a su padre contra los investigadores.

Hay un manuscrito dentro de un cajón cerrado en su escritorio. El título es "*Fragmentos de flagelación*" (inglés, autor desconocido). Escrito de forma ampulosa, contiene largos pasajes de inquietantes descripciones. Pérdida de COR 1D3/1D6, y +5% a Mitos de Cthulhu. No contiene hechizos. Contiene pasajes acerca de poderes psíquicos naturales.

Junto al manuscrito se haya también un correo electrónico enviado al ordenador de Lucinda por el misterioso Jason. Ver *Ayuda Sacramentos #5*.

El agente encubierto

El día después del primer ataque, una policía estatal encubierta (a discreción del Guardián) llega. La Sra. Juliet Passos se hace pasar por una fotógrafa de paisajes. Investiga el asesinato de Ethel Goodson (y los que tengan lugar), y está también interesada en cualquier conexión con el secuestro y muerte de Sophia Ennis. Lo que ella descubra depende de lo bien que lo hagan los investigadores. Si el Guardián necesita proveer nuevas pistas, ella las descubre. La agente Passos es sensata,

trabaja sola y puede organizar a un errático grupo. Si Talbott está haciéndolo bien, no será necesario introducir a este nuevo personaje.

Interpretando al profesor zombi

Tras matar a Flaherty, el cadáver del profesor se refugia en las rocas próximas a la playa. Lucinda espera al momento oportuno, hasta que la niebla se levante para convocar al zombi y mandarlo al pueblo. Determínese qué sectario muere en siguiente lugar y cómo. Impídase que los investigadores descubran al profesor antes de habérselo trabajado. Por supuesto, si los investigadores

controlan a los sectarios, el enfrentamiento será inevitable.

Como se detalla en las características del profesor, la mejor manera de detenerlo es consumiendo su cuerpo con fuego. Hay gasolina disponible en el almacén de Sheldon O'Hearne.

Si su plan es descubierto, Lucinda escapa de Runville, intentando regresar a Oxford junto con Jason. Debido a su naturaleza, buscará vengarse de los investigadores por interferir.

Recompensas

Poner fin al sufrimiento del profesor merece la recompensa de 1D10 puntos de COR para cada investigador. Por cada satánico superviviente, reciben además 1D2 puntos de Cordura. Si Lucinda es capturada otorga a cada uno de los investigadores 1D6 puntos de Cordura adicionales.

Estadísticas

BARNEY DRUM, 45 años, alegre terrateniente

FUE 14 CON 14 TAM 17 INT 12 POD 12
 DES 11 APA 10 EDU 12 COR 60 P.V. 16

Bonificación al daño: +1D4.

Habilidades: Buscar libros 30%, Charlatanería 50%.

LOIS DRUM, 42 años, alegre terrateniente

FUE 09 CON 15 TAM 15 INT 10 POD 13
 DES 10 APA 10 EDU 13 COR 70 P.V. 15

Habilidades: Charlatanería 70%, Cocinar 65%.

SHELDON O'HEARNE, 39 años, lúgubre dueño de almacén

FUE 08 CON 08 TAM 10 INT 13 POD 07
 DES 09 APA 09 EDU 13 COR 35 P.V. 09

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Crédito 50%, Mecánica 45%.

DWIGHT GOODSON, 40 años, engreído gerente de banco

FUE 12 CON 10 TAM 13 INT 13 POD 11
DES 12 APA 12 EDU 14 COR 55 P.V. 12

Bonificación al daño: +1D4.

Habilidades: Contabilidad 65%, Crédito 70%.

ETHEL GOODSON, 35 años, adúltera llorosa

FUE 08 CON 10 TAM 11 INT 15 POD 14
DES 14 APA 15 EDU 15 COR 70 P.V. 11

RUDY GOODSON, 18 años, adolescente despechado

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 12 POD 10
DES 13 APA 13 EDU 18 COR 50 P.V. 13

Bonificación al daño: +1D4.

Habilidades: Arte (Poesía) 25%, Arqueología 45%, Buscar libros 45%, Hablar griego 50%, Hablar latín 35%, Historia 35%, L/E griego 50%, L/E latín 35%, Química 15%.

GEORGETTE GREIGSON, 29 años, maestra de escuela

FUE 10 CON 15 TAM 10 INT 16 POD 15
DES 10 APP 14 EDU 16 COR 75 P.V. 13

Habilidades: Buscar libros 55%, Geología 20%, Hablar alemán 35%, Historia 55%, L/E alemán 35%, Psicología 40%.

PADRE EDWARD ROOK, 55 años, sacerdote riguroso

FUE 14 CON 13 TAM 15 INT 16 POD 15
DES 13 APA 11 EDU 18 COR 75 P.V. 14

Bonificación al daño: +1D4.

Habilidades: Buscar libros 40%, Descubrir 45%, Hablar latín 75%, Historia 50%, L/E latín 75%, Psicología 55%.

COMISARIO MAURICE TALBOTT, 62 años, sagaz representante de la ley

FUE 12 CON 13 TAM 15 INT 14 POD 13
DES 13 APA 11 EDU 12 COR 65 P.V. 14

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Escopeta .12 60% 4D6.
Pistola 9mm 80% 1D10.

Habilidades: Charlatanería 45%, Derecho 40%, Descubrir 60%, Escuchar 45%, Persuadir 50%, Psicología 70%, Regatear 50%.

ALGUACIL TOBY ETTRINGER, 40 años, torpe y cómico refuerzo

FUE 17 CON 17 TAM 17 INT 08 POD 10
DES 15 APA 14 EDU 10 COR 50 P.V. 17

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Pistola 40% 1D10.
Escopeta .12 40% 4D6.
Porra 60% 1D6+1D6.

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Derecho 10%, Escuchar 30%.

DR. ALAN ETTRINGER, 67 años, doctor en medicina y aficionado a lo oscuro

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 15 POD 14
DES 13 APA 12 EDU 15 COR 60 P.V. 13

Habilidades: Biología 50%, Ciencias ocultas 50%, Farmacología 55%, Hablar latín 40%, L/E latín 40%, Medicina 70%, Primeros auxilios 80%, Psicoanálisis 30%, Psicología 60%.

Nueva habilidad: Poderes psíquicos

Los “*Fragmentos de flagelación*” detallan cómo adquirir poderes psíquicos. Una persona que lea este material y realice las pruebas mentales podrá ver si es capaz de ello. La probabilidad es de PODx1.

Si una persona posee el talento, el libro puede ayudarla a desarrollar estas capacidades. El proceso cuesta 1D3+2 puntos de COR. Después de 1D10 semanas habrá aprendido lo que el libro le ofrece: una habilidad psíquica con un porcentaje inicial igual al POD del lector. Esta habilidad se incrementa debido a su uso acertado, al igual que las demás, pero también tiene un coste en puntos de Magia y Cordura, del mismo modo que los hechizos de los Mitos. Los Poderes psíquicos tienen tres aplicaciones distintas.

Telepatía: Lee la superficie de los pensamientos de otro personaje a una distancia igual a su porcentaje en esta habilidad en metros. Cada vez que se tiene éxito se pierden 0/1D2 puntos de COR. Se requiere una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia.

Control mental: Controla las acciones de un individuo, tras una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia. El blanco debe encontrarse a una distancia en metros no superior a la mitad del porcentaje de esta habilidad del psíquico. Cuesta 1 punto de magia y 1 punto de COR poner en funcionamiento esta habilidad. Si el psíquico tiene éxito, la víctima entra en trance y queda abierta a órdenes. El trance dura 1 turno. Debe realizarse la tirada cada asalto que se quiera mantener (con las pérdidas oportunas). Si la tirada falla, la víctima sale del trance, incapaz de recordar nada, y no se puede intentar volver a controlarla hasta que la víctima haya dormido.

Pesadillas: Inquietantes visiones visitan la mente del objetivo durmiente. Con una tirada en la Tabla de resistencia (POD contra POD), el psíquico inflige la pérdida de 1D6 puntos de COR. El psíquico pierde 1/1D6 puntos de COR, tanto si el ataque tiene éxito como si falla. Cuesta 3 puntos de magia. La distancia es igual al POD del psíquico por 1’5 en kilómetros.

BERNADETTE SPRINGER, 68 años, satánica chismosa

FUE 09 CON 08 TAM 12 INT 12 POD 13
DES 10 APA 09 EDU 11 COR 55 P.V. 10

Habilidades: Ciencias ocultas 35%, Hablar latín 35%, L/E latín 35%.

DAVID FLAHERTY, 70 años, satánico condenado

FUE 08 CON 07 TAM 10 INT 13 POD 11
DES 10 APA 08 EDU 13 COR 45 P.V. 09

Habilidades: Ciencias ocultas 30%, Hablar latín 25%, L/E latín 25%, Primeros auxilios 50%.

16 - Últimos sacramentos

KATARINA SMITH, 72 años, gélida y malvada líder satánica

FUE 10 CON 14 TAM 12 INT 17 POD 15
DES 11 APA 13 EDU 16 COR 60 P.V. 13

Armas: Puñetazo 60% 1D3.

Habilidades: Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 65%, Derecho 55%, Discreción 50%, Escuchar 50%, Hablar latín 40%, L/E latín 40%, Persuadir 80%, Psicología 55%.

LUCINDA ENNIS, 26 años, lectora de mentes devota de los Mitos

FUE 11 CON 11 TAM 10 INT 17 POD 17
DES 14 APA 15 EDU 19 COR 65 P.V. 11

Armas: Pistola 9mm 70% 1D10.

Habilidades: Arqueología 45%, Arte (Escribir) 50%, Buscar libros 35%, Ciencias ocultas 20%, Descubrir 60%, Hablar latín 50%, Historia 40%, Historia natural 30%, Informática 30%, L/E latín 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 40%, Persuadir 70%, Poderes psíquicos 55%, Primeros auxilios 40%, Zoología 30%.

Lucinda tiene poderes psíquicos. Para obtener información sobre los mismos, consulta el recuadro de la página 15 "Nueva habilidad: Poderes psíquicos".

SARGENTO JULIET PASSOS, 33 años, investigadora de la policía

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 15 POD 12
DEX 15 APA 14 EDU 17 COR 60 P.V. 13

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Pistola 9mm 70% 1D10.

Presa 60% Especial

Habilidades: Artes marciales 50%, Buscar libros 40%, Conducir automóvil 40%, Derecho 35%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 40%, Esquivar 55%, Hablar español 20%, Informática 35%, L/E español 20%, Primeros auxilios 40%, Psicología 40%, Saltar 50%, Tregar 50%.

PROFESOR HENRY ENNIS, muerto reanimado y medio de venganza

FUE 22 CON 21 TAM 15 INT 0 POD 01
DES 08 MOV. 6 P.V. 18

Bonificación al daño: +1D6.

Armadura: Ninguna, las armas capaces de empalar le hacen 1 punto de daño, y el resto de armas la mitad de daño.

Armas: Garra 40% 1D4+1D6.

Mordisco 30% 1D3

Presa 60% Especial

El zombi Ennis no puede usar Garra y Mordisco en el mismo asalto.■





Donde los investigadores siguen un rastro de sangre hasta una conclusión sobrenatural.

Este escenario está situado en los alrededores de Arkham simplemente por afecto. Como siempre, el Guardián es libre de cambiar el sitio, los detalles y las razones para adaptarlo mejor a su estilo de juego, y de poner o quitar del escenario lo que desee. Aunque firmemente situado en la actualidad, no se hace referencia a ningún año en particular. Es invierno.

Información para el Guardián

Un hechicero loco llamado Douglas Drebbler ha robado una momia de la exposición en el departamento de arqueología de la Universidad Miskatonic.

Cuando era joven, Douglas Drebbler daba conferencias sobre literatura inglesa en Miskatonic, y estaba felizmente casado con su amor de juventud, Mary. Mientras llevaba a cabo una investigación especial en la biblioteca, se topó con la traducción de Dee del *Necronomicón*. Se obsesionó tanto con el libro, que estaba al borde la locura. Su mujer lo abandonó, pero no se dio cuenta. Dejó sus investigaciones y se dedicó a peligrosos estudios.

Se trasladó a una escuálida guardilla en la Colina de los franceses. Su subconsciente lo traicionaba, una y otra vez sus pensamientos volvían a su amor perdido. Jamás la volvería a ver. Años más tarde, se encontró con un artículo de periódico que hablaba acerca de Randy Kalms, un respetado novelista. Había una fotografía de Kalms junto a su tercera esposa, con quien se había casado hacía siete años. La mujer era Mary.

Drebbler, colérico, convocó a un Vagabundo dimensional procedente del vacío, y lo envió para que hiciese una matanza con Mary, su marido y sus hijos. El



DOUGLAS DREBBLER

Vagabundo dimensional se encontró primero con la propietaria en las escaleras, a quien descuartizó.

Aturdido por el derramamiento de sangre, en un momento de claridad, Drebbler intentó corregir la orden, pero el Vagabundo dimensional ignoraba sus esfuerzos; se abrió camino en la noche y desapareció. Anticipándose al rastro de devastación por todo Arkham, el hechicero irrumpió en el departamento de arqueología de Miskatonic y robó una momia. El polvo de una momia es un componente vital para fabricar el Polvo de Suleiman, un arma efectiva contra seres de otros planos de existencia. Drebbler quería poder enfrentarse con él al Vagabundo dimensional.

Habiendo fabricado el polvo, Drebbler partió hacia el norte demasiado rápido. Dejó la autopista y estrelló su coche contra un árbol. Murió rápidamente. Mientras tanto el Vagabundo dimensional acabaría su trabajo.

EL CLIMA

A menos que el Guardián prefiera otra cosa, nieva durante el tercer día. Para prepararlo, menciónese la bajada de temperatura. En el momento en el que los investigadores se dirijan a la mansión de los Kalms, la nieve acumulada pudiera representar un obstáculo.

INVOLUCRANDO A LOS INVESTIGADORES

La presente aventura asume que los investigadores son llamados por el Dr. Joseph Bread, un profesor asistente que estaba a cargo de la pequeña exposición donde estaba la momia. Otras formas de iniciar la aventura son posibles, aunque podría ser un trabajo extra para el Guardián.

- Un testigo podría identificar equivocadamente a uno de los investigadores como el autor del robo de la momia.
- La compañía aseguradora de la exposición podría querer investigar, ya que la momia estaba asegurada por una inusual cantidad de dinero.
- Un psíquico puede tener premoniciones del robo y de algo terrible que se mueve en la noche (el psíquico debería ser creado por el Guardián).

- Un testigo describe a una grotesca momia matando por Massachusetts (esto requiere que el Vagabundo cometa nuevos asesinatos y ponerlos en la línea temporal).

Información para los investigadores

UNIVERSIDAD MISKATONIC

El Dr. Joseph Bread es un hombre alto y joven con el pelo moreno y rizado y con gafas. Se trata del profesor asistente de arqueología en Miskatonic. Uno de sus deberes menores es elegir el tema para el pequeño espacio de exposición del departamento, una sala junto a las oficinas. Si algún investigador tiene interés o experiencia en arqueología, posiblemente haya conocido al Dr. Bread.

Bread ha ofrecido algún dinero por un día de consulta, aunque le gustaría mucho que simplemente donasen su tiempo. Negóciase este punto. Obviamente, no dispone de un alto presupuesto para este tipo de emergencias.

Línea temporal

La siguiente secuencia de eventos es una lista para el Guardián que le permite decir a los investigadores de cuánto tiempo disponen. La secuencia no debería ser inmutable; siéntase libre de alterarla como mejor se acomode a los jugadores. Después de todo, el Vagabundo dimensional es una amenaza alienígena impredecible.

DÍA UNO

5 de la mañana: Drebber convoca al Vagabundo dimensional. Rápidamente da muerte a la Sra. Cooper.

9 de la mañana: Drebber telefona a Randy Kalms.

5:29 de la tarde: Drebber se esconde en los despachos del departamento de arqueología, abandonándolo a las 7:15 de la tarde con la momia.

10 de la noche: Drebber termina el polvo de Suleiman y conduce hacia el norte, a la mansión de los Kalms.

11:45 de la noche: El automóvil de Drebber se sale de la carretera. El accidente pasa desapercibido.

DÍA DOS

7: 30 de la mañana: Un portero informa del robo de la momia. El Dr. Joseph Bread contacta con los investigadores.

Varía: Los investigadores visitan la casa de Drebber, y se encuentran con el cuerpo de la Sra. Cooper.

Varía: La policía tiene noticia del accidente de Drebber.

DÍA TRES

7 de la tarde: Amparado por la nieve y la noche, el Vagabundo dimensional llega a la mansión de los Kalms.

Parloteando y agitando las manos, Bread les lleva ante la puerta del espacio. Está precintado por la policía, aunque ésta no está allí ahora. Una guarda de seguridad de la universidad se encuentra junto a la puerta, y levanta la banda policial para que puedan pasar al interior de la habitación, con unas dimensiones de 6x10 metros. Este mes la exposición estaba relacionada con el Egipto dinástico. A un lado de la sala, tras la cerámica, hay algunas alhajas de bronce, visillos y los restos de un sarcófago. El pesado cristal protector ha sido destornillado y echado a un lado. El sarcófago está vacío, excepto por algo de suciedad y algunos trozos de tela rasgada. “La policía vino y se fue. No estaban muy interesados. Los estudiantes escriben bromas sobre el robo.”

Bread dice que miles de momias de la antigüedad han sido encontradas en Egipto y demás, y ésta no tenía especial importancia (su interés es que es antigua, pero nada más). Como la mayoría, era un varón, y databa del Imperio antiguo (2686-2181 a.C.), el periodo de las 3ª-6ª dinastías y la era en la cual se erigieron las primeras pirámides.

El sarcófago en sí mismo también parece estar algo dañado; si los investigadores mencionan esto, Bread se avergüenza un poco. “Son los restos de una feria de estudiantes hace unos cuantos años. Papel maché. No es piedra todo. Demasiado pesado. Por otro lado, es un buen trabajo, ¿o no?”

El profesor cree que la momia está aún en el campus. “Rara época para una broma, sin embargo. Normalmente las bromas tienen lugar cuando el clima es más permisivo. Imagínense llevando a una momia con la fría lluvia que hemos tenido.” Hace una pausa, entonces murmura: “Dios, ¡espero que la hayan envuelto en algo!”

Dice que las puertas de la exhibición suelen cerrarse a las 6 de la tarde, al igual que los despachos del departamento. Entre semana, un guarda de seguridad patrulla por el edificio desde esa hora hasta las 7 de la mañana. “Y debería mostrarles las cintas de la cámara de seguridad. Bastante extrañas en sí mismas.” Conduce a los investigadores a la oficina de seguridad donde un atento guarda pone en marcha las cintas. “En la exposición hay una cámara. Esa es de juguete. Y allí hay dos cámaras reales, ocultas al fondo de la habitación.”

LO QUE MUESTRAN LAS CINTAS

Hay dos cintas de dos cámaras. Cada una muestra exactamente lo que la otra, sólo que desde un ángulo distinto. Véase *Ayuda Letal #1*.

Es fácil discernir que el intruso ha lanzado algún tipo de hechizo de invisibilidad; una tirada de Idea obtiene la misma respuesta.

“Sam Knowles es el guarda,” dice el profesor. “Ha sido de confianza durante más de quince años. Conoce la disposición de seguridad de la habitación. No recuerda

nada, excepto que cerró la habitación como siempre. Cuando la cerró, no había nadie dentro” (Sam Knowles vive tan sólo a una o dos manzanas de distancia. Si los investigadores quieren interrogarle, se muestra perplejo y humillado por la contradicción existente entre su memoria y lo que las cintas revelan).

“Un testigo que pasaba por el edificio ha descrito a un hombre alto, delgado y con un pasamontañas que salía del edificio cargando una bolsa.”

Incluso si los investigadores no lo preguntan, el guarda de seguridad imprime el fotograma en el que se ve el rostro de Drebbler razonablemente claro.

“Este caballero no es miembro de la comunidad del campus,” dice Bread firmemente. “Seguridad ha investigado ya nuestro registro. No tenemos al sujeto. Pero este tipo posiblemente esté relacionado con algún grupo del campus. No parece miembro de una fraternidad.” Bread les dice que le llamen con los resultados o si necesitan ayuda.

EL TRIMESTRAL “CABRA NEGRA”

Una tirada de Ciencias ocultas o una visita a cualquier tienda local de libros ocultistas identifica a la revista trimestral *Cabra negra* como una ridícula edición local que trata sobre la magia negra. Es publicada por un excéntrico, John Wilton, quien ha abierto una librería esotérica, Libros el tercer ojo, en una calle estrecha junto al campus.

Wilton es un gótico cuya edad va con su estilo. Sus ropas son muy ceñidas, y sus tatuajes están tan mal dispuestos que resultan difíciles de leer. Su actitud de superioridad es irritante. Es inofensivo. Con una tirada de Charlatanería o 10\$, cambia a un tono más amable, y les mostrará la lista de los cincuenta suscriptores a su revista. Si los investigadores le enseñan la fotografía del ladrón, o si incluso le mencionan a un hombre alto y delgado, Wilton dice inmediatamente: “Douglas Drebbler.”

Drebbler ha estado leyendo su propio artículo, “El camino del hechicero”, del último número. Wilton guarda una copia. Es una revista de sesenta páginas, con fotografías y grapas. El artículo es de unas cuarenta páginas. “Sólo cinco dólares,” pide Wilton. El artículo los vale. Sin dar nombres, nombrar dioses o hacer espectaculares alegaciones, Drebbler habla sobre el poder seductor de los Mitos, ofrece formas de contactar con sectas conectadas con ellos, y provee formas sencillas con las que atraen su atención (así como intentar dirigir los sueños hacia el escamoso horror durmiente en la sumergida R’lyeh). Se trata de un claro artículo de reclutamiento, limitado a la escasa producción de Wilton (unas setenta copias).

Si los investigadores adquieren una copia, Wilton les da la dirección de Drebbler, en el barrio de la Colina de los Franceses.

Lo que muestran las cintas

A eso de las 5:45 de la tarde, un hombre alto y delgado de unos cuarenta años entra en la habitación de la exposición, echa un vistazo y luego se marcha. Viste un chubasquero y un pasamontañas. Vuelve diez minutos más tarde, se encarama a algo, y rocía con pintura negra la lente de la cámara visible sin mostrar su cara. Entonces realiza unos curiosos movimientos con sus manos, sus labios también se mueven, aunque, por supuesto, no hay sonido grabado.



EL HOMBRE ALTO Y DELGADO

Después el intruso se sienta en un banco y abre una revista sacada de su bolsillo. Puede verse el título: “Cabra negra”. Un gran tentáculo decora la portada.

A las 6:10 llega el guarda, lo mira, y sorprendentemente ignora al hombre sentado leyendo. El guarda apaga las luces, pero el hombre en el banco hace un gesto, y el guarda las enciende de nuevo. Continúa leyendo. El guarda cierra la puerta y se marcha. El hombre en el banco lee algo más.

A las 7:05, justo después de que el guarda haya pasado y echado un vistazo de nuevo, el hombre del banco se levanta y camina enérgicamente hacia la momia. Saca una bolsa de su chubasquero y la deja a un lado. Vuelve a hacer gestos. Un momento más tarde todos los tornillos salen fuera de la tapa. Cuidadosamente aparta el pesado cristal del sarcófago, abre la bolsa debajo y en torno a la momia. Luego carga el costal. Apaga las luces, abre la puerta desde dentro y la cierra tras él, y desaparece de la vista.

La Colina de los Franceses

Asolamente unas manzanas del río Miskatonic, se encuentra el edificio donde vive Drebbler, de estilo victoriano, de ladrillo y desmembrado en apartamentos. La fría lluvia da la impresión de que el edificio se desmorona, aunque es bastante sólido. Unos pocos sauces se inclinan hacia el patio.

Las llamadas a la puerta delantera no obtienen respuesta, pero si los investigadores persisten, reciben una

respuesta del Sr. Edelstein desde la puerta de al lado. Jubilado, sin nada que hacer, sale a ver qué ocurre. Aunque es parcialmente ciego, les dice que escuchó “muchos chillidos” la pasada noche, seguidos de un golpe. Se vio tentado a llamar a la policía, pero consideró todo un reto ponerse a buscar un teléfono. Afirma que un hombre alto vive en esa dirección. No sabe su nombre, pero es un inquilino de la Sra. Gladys Cooper.

Ninguna cantidad de golpes obtendrá respuesta. Una tirada de Cerrajería permitirá acceder al interior.

Ayuda Letal #2

Kalms, la bestia salvaje

Un perfil personal

Bella O'Rourke viaja a la agreste Massachusetts y habla con un novelista llamado Randy Kalms.

Vive en una gran mansión construida según sus especificaciones cuando llegó de Hollywood hace seis años. Randy Kalms es un hombre en paz consigo mismo. Nació en los suburbios de Nueva York, el sexto hijo de un padre alcohólico y una madre pluriempleada.



RANDY KALMS

Randy escapó gracias a la Marina en 1964 y en seguida se distinguió como tirador. En 1965 fue enviado a Vietnam y su vida cambió irrevocablemente.

“Desde el primer momento,” dice, “empecé a dudar acerca de nuestro papel de policía del mundo, preguntándome si la amenaza comunista era tal y como nos contaban.”

De vuelta en Estados Unidos pasó varios meses en un hospital. Tras su alta se transformó en una pieza clave del movimiento pacifista. Su primera novela, “Pelo largo”, publicada en 1975, fue aclamada por la crítica. Tras muchos años escribiendo, Kalms se trasladó a Hollywood para escribir guiones en 1980. Hollywood no era de su agrado. Se volvió un alcohólico y se casó dos veces mientras se encontraba en aquella ciudad. Al final se trasladó a Massachusetts para llevar una vida más tranquila.

Hoy Randy se encuentra bastante feliz de vivir aquí con su tercera esposa Mary, una enfermera de Arkham. “Esta vez, puedo decirlo, ella es la única. Sé que lo he dicho ya antes, pero, diablos, estaba en Hollywood. Tú respiras el aire de allí y seguro que vas a mentir. La Massachusetts rural es un estado duro y honesto. Y sé que voy a estar con Mary hasta que me muera.”

La Sra. Cooper

Al rodear la casa en dirección al porche trasero, los investigadores se quedan sorprendidos al ver un enorme agujero en la parte de atrás de la casa. Ladrillos, argamasa, una ventana rota y basura esparcida. El agujero vagamente circular es de unos dos metros y pico de diámetro, como si se hubiese estrellado un camión contra la pared. Acceder a la casa resultará fácil, gracias al Vagabundo dimensional.

Si los investigadores examinan el exterior, con una tirada de Descubrir encuentran unas extrañas huellas, algo erosionadas ya por el viento y la lluvia: un voluminoso rastro más parecido al de un oso que al de un ser humano pero con cuatro largos dedos de afiladas uñas. Cualquier investigador que se haya encontrado con un Vagabundo dimensional o tire Mitos de Cthulhu sabe algo de lo que debe haber andado por aquí.

Una vez en la entrada, todos se dan cuenta de las manchas secas sobre la moqueta que van a las escaleras. Si las siguen, las manchas se vuelven más grandes. Al doblar la esquina también hay entrañas (COR 1/1D2+1).

En la siguiente esquina, a unos pocos pasos de las escaleras, se encuentra el cuerpo de la Sra. Cooper, ahora nada más que una marioneta, despedazada y retorcida, con su rostro arañado, sus intestinos y órganos esparcidos por todas partes, sus ropas desgarradas y llenas de sangre. Ser testigo de esta carnicería cuesta 1/1D4+1 puntos de COR.

Presumiblemente, los investigadores notificarán a la policía, pero primero pueden tomarse unos minutos mirando entre las cosas de Douglas Drebbler.

Las habitaciones de Drebbler

Las forman una sala de estar con cocina, un baño y un pequeño dormitorio. Las habitaciones están algo sucias, con platos, cazos y plantas muertas. Hay gruesas capas de polvo por todas partes. Drebbler vivía en un aislamiento total de la dueña. Tiradas de Descubrir harán localizar lo siguiente.

Sala de estar/Cocina: Sujeto a un tablón de corcho sobre el fregadero hay un artículo de la revista *People* sobre Randy Kalms y su familia, junto a una foto de todo el clan (Randy Kalms, su esposa Mary y sus hijos Belinda, Scott y Luke) sonriendo. Un número de teléfono está garabateado al margen, aunque no puede atribuírsele a Kalms (véase *Ayuda Letal #2*).

MÁS PISTAS

Cualquiera que llame al teléfono de la fotografía descubrirá que se corresponde a la residencia de los Kalms. Drebbler había llamado la última noche, gritando histéricamente que lo sentía y les ordenaba abandonar la casa. Kalms pensó que era una broma, y la ignoró.

Sobre una mesa hay una mohosa fotografía en un deslustrado marco de metal. Se trata de la misma mujer que la que está con Randy Kalms en la imagen de *People*, aunque parece más joven.



MARY KALMS

En la mesa de la cocina hay tres botes medio vacíos, dos de color oscuro y uno con un polvo amarillo brillante. Todos están tapados. También hay una momia. Sus pies y tobillos han sido serrados, y no se ven por ninguna parte. Si echan un vistazo, una cacerola para asar en el fregadero parece tener

restos de estos materiales, y ciertamente de ella proviene un olor sulfuroso. Si los investigadores deciden crear polvo de Suleiman, hay componentes suficientes como para dos dosis.

Baño: Tan sucio como el resto del apartamento. Nada de interés en esta habitación.

Dormitorio: Debajo del somier de la cama hay un libro encuadernado en cuero, *Los monstruos de la mar y las estrellas*. Está escrito en un francés vulgar por Bertrand Grimaud, fechado en 1869. Pérdida de COR 1D4/1D8, +9% a Mitos de Cthulhu. Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Contactar con Cthulhu.

Un libro más fino, aparentemente un compendio del volumen anterior, descansa sobre la cama, abierto en las páginas que detallan la creación del Polvo de Suleiman (véase *Ayuda Letal* #3). Es una traducción al inglés de Michael Trotter-Scott, publicada en 1898. El título ha sido cambiado por *Hijos del mar y las estrellas*. Pérdida de COR 1D3/1D6, +6% a Mitos de Cthulhu. Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Polvo de Suleiman.

Contactar con la policía

¿Conocen los investigadores a alguien en la policía local? El profesor Bread gustosamente atestiguará a su favor y puede explicar cómo tuvo lugar el hallazgo del cuerpo. Wilton, de Libros el tercer ojo, primero niega conocer a los investigadores, pero les recuerda con exactitud en cuanto un detective menciona la palabra “asesinato”.

En el momento en el que se les informe, las autoridades se muestran muy interesadas en el cuerpo mutilado de la Sra. Cooper, pero ignoran resueltamente la conexión entre Drebbler y Kalms, debido a que saben (o sabrán dentro de unas horas) de la muerte de Drebbler. Creen que Drebbler mató a la casera y, en un ataque de histeria, se lio a golpes con la casa usando un martillo pilón u otra herramienta de destrucción. Cuando se encuentran, los zapatos de Drebbler

Pero no tema, querido lector, porque existe protección contra esos pavorosos e indeseados visitantes. El método más efectivo que conoce el autor es un polvo. Utilizado por los antiguos, éste tiene su procedencia, o así se cree, en el antiguo Egipto. Conocido por algunos como las *Cenizas de Karnak*, por otros como el *Polvo de Suleiman*, y por otros como la *Protección de Hyksos*, los ingredientes para la mezcla están, salvo por uno, fácilmente disponibles.

Para tres dosis, mézclese partes iguales de incienso, sulfuro y salitre. Igual cantidad a la combinación de estos tres debe ser el polvo de un rey o noble egipcio que haya estado momificado durante al menos dos milenios. Cómo conseguir este último componente depende ya de cada individuo.

están manchados con la sangre de la Sra. Cooper. Incluso aunque Drebbler pudiera haber intentado atacar a Kalms, nunca llegó a ello. El caso está cerrado.

Si los investigadores preguntan, podrán inspeccionar un bote de polvo que estaba en el coche de Drebbler (una dosis del polvo de Suleiman). Si tienen buenas relaciones con la policía, puede que puedan llevárselo. Sin el polvo de Suleiman, el Vagabundo dimensional es demasiado fuerte para los investigadores.

Llegados a este punto, permítase a los investigadores situarse. Deben establecer qué creen que ha pasado, y si la policía está en lo correcto o no. Antes de que acabe el día, empezará a nevar. ¿Han empleado su tiempo sabiamente? ¿Han decidido si los Kalms están a salvo o si todavía están en peligro? Si están en peligro ¿han hecho planes para defenderlos? ¿Han elaborado más polvo de Suleiman con los ingredientes debidamente recogidos? ¿Se han equipado correctamente? ¿Han notificado al Dr. Bread sobre dónde fue encontrada la momia? ¿Han pedido ayuda al Dr. Bread o a otras fuentes?

Si los investigadores no llegan a la casa de los Kalms pronto, sus residentes estarán muertos a las 7:30 de la tarde del día tres. Enterarse de la matanza después, hace que los investigadores pierdan 1D4 puntos de COR por miembro de la familia.

El horror en la oscuridad

El resto de la aventura asume que los investigadores se dirigen hacia la residencia de los Kalms. Aunque la dirección está bastante clara, mientras conducen la lluvia se vuelve nieve. Dejan la interestatal en la salida de Dunderwell. Si no lo hicieron antes, ahora tienen que poner las cadenas, o el automóvil no podrá seguir. La carretera se estrecha conforme sube, y la superficie se vuelve hielo negro. Se necesita una tirada de Conducir automóvil o se saldrán de la carretera con unas consecuencias dependientes de la velocidad que lleven.

Al menos en una ocasión, con cadenas o no, el coche simplemente patina suavemente fuera de la carretera sin importar cuán bien condujeran. Tres personas o más pueden empujarlo de nuevo a la carretera, pero si hay menos, tendrán que andar el resto del camino, unos ocho kilómetros.

A tres kilómetros se encuentra el pueblo de Dunderwell, hogar de unas ochenta personas. Ningún aldeano puede ser convencido para salir con este temporal, pero pueden proveerles con comida, alojamiento y algo para reparar el coche.



BELINDA DREBBER KALMS

Caminando en una ventisca

Investigadores con buenas botas y ropa de abrigo tienen que tirar CONx6 cada kilómetro y medio. Fallar significa la pérdida de 1 punto de vida. Aquellos quienes fallen la tirada deben reducir el multiplicador. Si se falla finalmente CON x1 el investigador ha sucumbido al frío y se ha desplomado en la nieve. Dado ese caso, pierde 1 punto de vida por hora hasta que sea rescatado o muera.

Los investigadores sin la vestimenta adecuada comienzan por CONx3.

Seguir la carretera es simple mientras tengan luz diurna o linternas, pero aquéllos que se aventuren por el bosque necesitan una tirada de Orientación, o se perderán, quizás

con el Vagabundo dimensional persiguiéndolos.

El hogar de los Kalms

La casa es una sólida fortaleza construida con sus propios medios. Está tan bien equipada como un hombre adinerado puede permitirse. Kalms diseñó esta casa él mismo, y es un tanto excéntrico en su planificación.

Las conexiones eléctricas y telefónicas suelen romperse durante una ventisca y no se restauran hasta varios días después. La casa es calentada mediante propano, y tiene propano para cocinar. También tiene varias chimeneas, y un pequeño generador eléctrico de emergencia. Hay mucha comida almacenada.



SCOTT KALMS

Casi todas las habitaciones tienen teléfono. Hay teléfonos en los dos jeeps, en el quitanieves, en el estudio y en el dormitorio principal.

LA FAMILIA KALMS

Si es posible, permítase a los investigadores conocer a Randy Kalms y al resto de su familia antes de que el Vagabundo dimensional inicie su matanza. Un excombatiente de Vietnam y en una ocasión manifestante pacifista, Kalms es un hombre formidable. Es muy inteligente, perceptivo y de mucho temperamento. Primero gritará a los investigadores que se marchen, casualmente lleva su escopeta con él: se siente cómodo con los instintos de supervivencia. Los investigadores tendrán que ser demasiado persuasivos, tal vez con las tiradas de comunicación adecuadas (Charlatanería por ejemplo).

Quizá sea razonable; es probable que les crea si llegan a pie, cansados y helados, ya que su sacrificio será evidente.



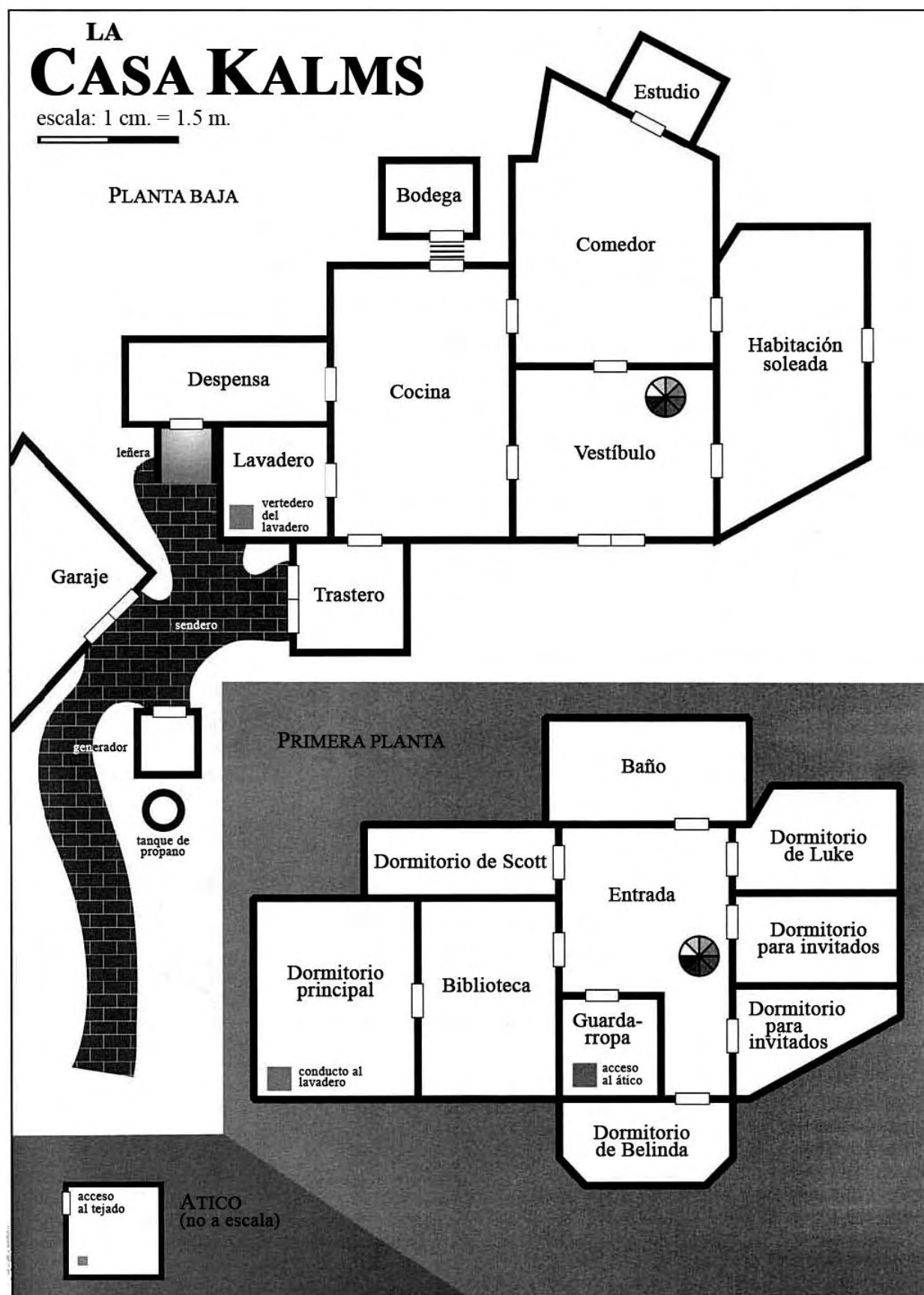
LUKE KALMS

Una vez comience el ataque, quedará más que convencido y hará cuanto esté en su mano para proteger a su familia. Si se vuelve loco, podría sufrir atisbos de memoria de la guerra, una reminiscencia que posibilita su violenta psicosis.

Aunque más cuerda que su marido, Mary teme por sus tres hijos. Se sacrificará si eso hace alargar la vida de sus hijos. Como enfermera veterana,

guarda un botiquín médico bien equipado.

Belinda es más valiente que su hermano, Scott, quien



tiende a quedarse helado por el pánico. Belinda podría pensar y ejecutar un plan. Luke es valiente, y querrá acompañar a su padre.

PLANTA BAJA

Vestíbulo: Una puerta de doble hoja en el exterior se abre a un suelo de pino encerado. Correr por aquí en calcetines o manejarse con zarpas es difícil, requiriendo una tirada de DESx5 para no perder el control y caer. Una compacta escalera circular de hierro conduce a los dormitorios.

Estudio: Donde Kalms escribe. Está lleno de libros, correspondencia, viejos manuscritos, teléfonos, un fax, un ordenador, un ordenador portátil y los videojuegos con los que Kalms juega. Hay un teléfono móvil en un maletín. De la pared cuelgan las cabezas de muchos ciervos de aspecto taciturno. Debajo de las cabezas hay una balda con trofeos deportivos. Un armario cerrado contiene cuatro fusiles de caza, una escopeta galga 12, tres revólveres y munición suficiente para algo más que una escaramuza, una guerra.

Habitación soleada: No da mucho el sol hoy. Esta es la habitación por donde más probablemente entre el Vagabundo dimensional, ya que tiene ventanas que llegan hasta el suelo. Hay una enorme chimenea, y una gran cantidad de madera almacenada bajo la misma. Hay muebles muy cómodos, algunos son antigüedades. Un mueble bar reluce en una esquina. El suelo aquí es resbaladizo, así como en el comedor y el vestíbulo.

Comedor: La mesa se extiende hasta veinte asientos. Aparadores y arcones contienen porcelana china, cristalería y una selección de vinos y brandis. El suelo de madera también está encerado y es resbaladizo.

Cocina: Una enorme habitación con un ridículo revestimiento de brillantes ollas y cacerolas cogidas de ganchos. Hay una gran selección de hachas y cuchillos.

Trastero: Frío, con el suelo de piedra, contiene congeladores y frigoríficos. En un rincón cuelga la piel de un ciervo. También están las botas para la nieve de la familia, esquís, chaquetones, etc.

Bodega: Tan sólo el lugar donde Kalms guarda su vino, dos o tres cajas en todo momento. Una tienda de Boston se lo suministra. También hay dos barriles de la suave y casera cerveza de Kalms. La temperatura constante es de 14°C. Otherwise there is no large basement, just a crawl space. A través de una pequeña puerta interior se accede a un gran armario en el que se encuentra el horno central y sus controles.

Despensa: Una larga y estrecha habitación añadida en último momento junto a la casa. Contiene comida enlatada de todo tipo ordenada en estanterías. Una escalera con ruedas provee un acceso más alto. Una robusta puerta se abre discretamente a una leñera de tal modo que la madera pueda recogerse fácilmente. Desde el exterior no puede

verse esta puerta.

Lavadero: Contiene una lavadora, una secadora, una tabla de planchar, tenderos, un desagüe y un vertedero procedente del dormitorio principal.

Caseta del generador: El generador eléctrico funciona con gasolina. Tiene 2.000 vatios de potencia, suficiente para mantener los congeladores fríos y las luces encendidas cuando hay una tormenta. Ahora mismo hay electricidad, así que no está funcionando, pero la ventisca posiblemente corte la línea en las horas siguientes. 190 litros de gasolina hacen funcionar al generador (puede conectarse desde la casa, pero para repararlo hay que ir hasta la caseta). Si el tanque de gasolina saltase por los aires, comenzaría a arder con un clima seco, pero durante una tormenta sólo hay un 5% de probabilidades.

Cerca de la caseta del generador hay un tanque de propano, que suministra gas a la cocina y a los calefactores de la casa. Si explotase, lo más probable (70%) es que hiciese arder la caseta del generador o el garaje (30%).

Garaje: En él se encuentran dos jeeps 4x4, un quitanieves, una Harley-Davidson enorme, madera como para una semana, herramientas de jardinería, fertilizantes, etc. Los jeeps y el quitanieves tienen teléfono.

Leñera: Sólo tiene dos paredes. Kalms guarda aquí al menos seis hileras de madera amontonadas cuidadosamente. La puerta que lleva a la despensa está completamente oculta por toda la madera apilada en torno a ella.

HABITACIONES DE LA PRIMERA PLANTA

Dormitorio principal: Una cama de matrimonio, cómodas, armarios, televisión, teléfono, fax, baño, chimenea con fuelle, efectos personales, una escopeta semiautomática galga 12 cargada bajo la cama.

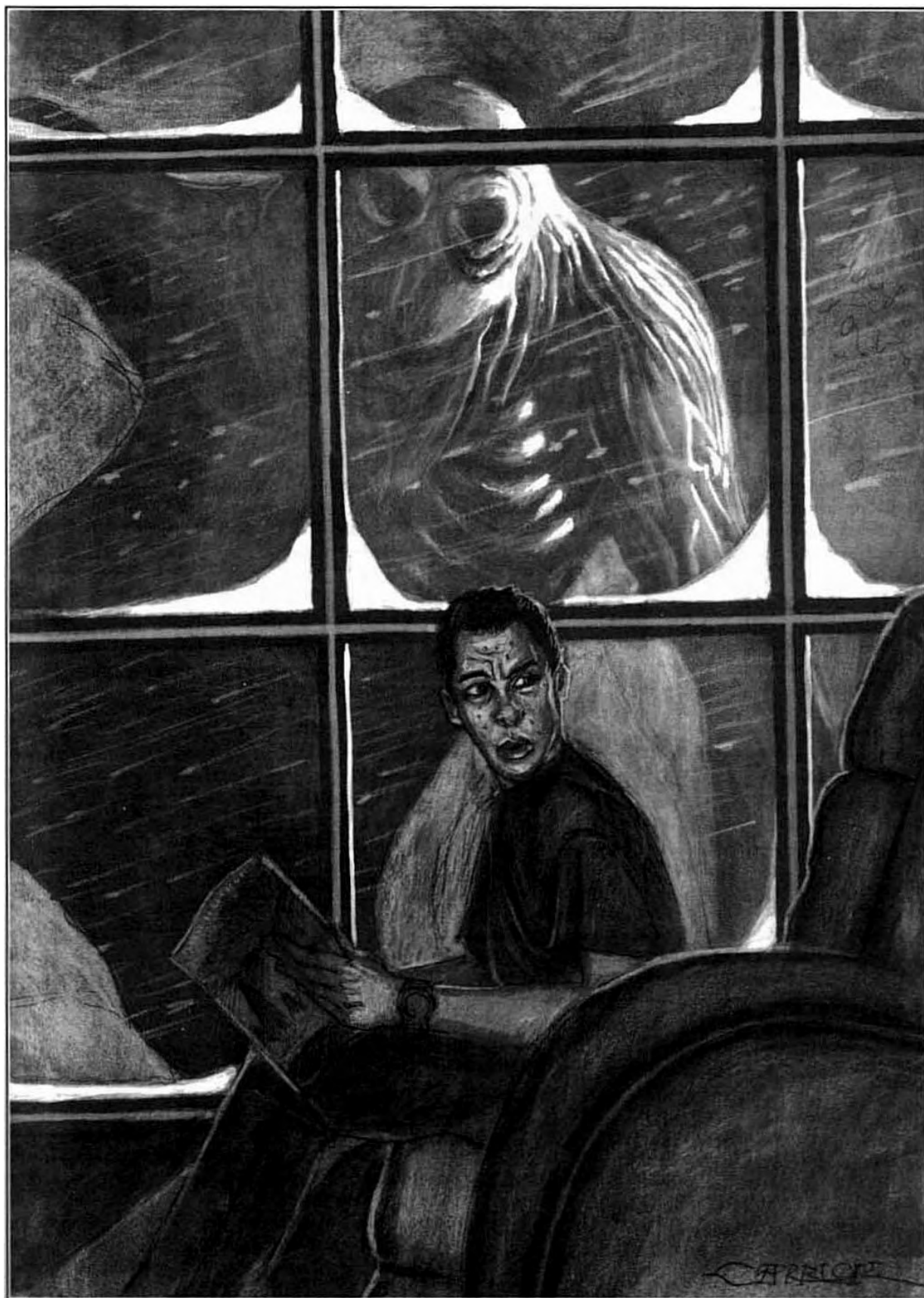
Dormitorio de Scott: Lleno de ropa, libros y equipamiento atlético. Hay carteles de bandas y estrellas mediáticas en la paredes, un televisor, un ordenador, un teléfono y un armario.

Dormitorio de Belinda: Como el de Scott, aunque con más ropas y CDs que libros y equipamiento atlético. Es más mayor pero no más sensata, su habitación huele a tabaco, y hay un cenicero lleno en un cajón del escritorio. Minicadena, televisor, ordenador, teléfono, y armario.

Dormitorio de Luke: Lleno de juguetes y carteles de naves espaciales, ordenador, teléfono y armario.

Biblioteca: Toda una selección de libros, mayoritariamente de ficción, incluyendo lo más importante en la literatura americana desde el siglo XVIII.

Dormitorios para invitados: Una cama doble, una mesa diminuta y una silla, un armario, una cómoda vacía, teléfono. Un estrecho baño con ducha.



¡ABRETE CAMINO HACIA EL OTRO LADO!

Baño: Kalms quería que sus hijos tuviesen los beneficios de la prosperidad, pero le preocupaba que se perdiesen parte de la vida si tenían de todo. Su solución fue forzar a su familia a intimar socialmente entre ellos compartiendo un mismo baño. Cada uno cuenta con su propio lavabo, pero sólo hay un váter y una ducha. Si está ocupado, utilizan el del dormitorio para invitados, pero no por mucho tiempo. Para Kalms, la lección moral de compartir es importante.

Guardarropa: Guarda sábanas y una aspiradora. Del techo cuelga un cordón que, al tirar de él, una escalera se desdobra para ofrecer el único acceso al ático.

Ático: Se accede vía la escalera del trastero; el enorme ático contiene pocas cosas. Unas cuantas cajas guardan vajilla sin usar y regalos de boda. Una trampilla en el techo ofrece acceso al tejado. La antena de televisión por satélite se encuentra próxima a la trampilla.

Poniendo en marcha al Vagabundo dimensional

Cuando llega, el Vagabundo dimensional acecha alrededor de la casa. Si es de día, quizás pueda distinguirse como una especie de sombra entre la nieve que cae. La primera incursión de la cosa será rápida y cautelosa, para medir la fuerza de sus oponentes. Está obligado a atacar y es perverso, aunque su ignorancia de nuestro mundo es profunda.

A pesar de su hechizo Esfera de aire sólido, la criatura no se fiará de las armas de fuego en cuanto se entere de su existencia. Podría gritar ante el primer impacto. Tras unos pocos minutos de meditación, deduce la naturaleza de la amenaza, y empieza a escoger tácticas para contrarrestar las armas de fuego.

No comprenderá el polvo de Suleiman, ni sabrá lo que puede hacer, pero se dará cuenta de su efecto en cuanto lo experimente.

No sabrá qué es un tanque de propano o qué podría hacer, hasta que vea la luz del piloto encendida y el agua caliente o una cacerola cocinando sobre la hornilla de la cocina.

Entenderá el propósito de los automóviles cuando los vea moverse. No entenderá la gasolina hasta examinar la forma de trabajar del generador eléctrico.

No comprenderá que la casa puede arder hasta haber visto algunas o la mayoría de las habitaciones.

El Vagabundo dimensional es inteligente, y puede aprender, pero es un alienígena. Es mortal, y vulnerable a las armas de fuego a menos que tenga una protección mágica. Es capaz de atacar salvajemente a aquellos

humanos sobre los cuales puede imponerse fácilmente. Si puede arrinconar a la familia o parte de la misma en una habitación y atacar físicamente mientras se protege con la esfera, es probable que pueda cumplir con la orden de Drebbler en poco tiempo.

Conoce tres hechizos, pero sus puntos de magia limitan enormemente sus tácticas. Además, no puede regenerar más de 4 puntos de magia en 6 horas. Si los agota no podrá lanzar Esfera de aire sólido, así que se retirará hasta regenerarlos (durante este intervalo, si la familia huye en un vehículo, el Vagabundo dimensional no podrá seguirla, y deberá rastrearla. Esto podría llevar menos, o no ocurrir nunca).

La Esfera de aire sólido debería ser ejecutada antes del combate. Con fines dramáticos, los investigadores podrían ver la coalescencia de la esfera en torno a la bestia, refractando un poco de luz, como una esfera de agua o cristal. Alternativamente, el Guardián podría describir el tembloroso aire a su alrededor.

El hechizo Trance es conveniente para una combinación con Esfera de aire sólido y cualquier ataque físico.

El hechizo Tormento creciente tiene su mejor uso cuando el Vagabundo dimensional se oculta, tal vez dentro de una habitación de la casa, sobre el tejado, o en una pared exterior. Mientras sus cabezas retumban por el ruido, los investigadores intentarán desesperadamente descubrir dónde está la criatura.

Si el Vagabundo dimensional tiene que elegir, siempre atacará a un miembro de la familia; Randy Kalms será la primera selección. Si mata a los cinco miembros de la familia, su misión estará cumplida, y se retirará de este plano. Sólo ataca a aquellos investigadores que se interpongan en su camino o le causan daño.

Si el Vagabundo dimensional se retira fuera de la casa, entre la nieve, sus enormes huellas serán visibles como para seguirlas incluso bajo las condiciones de la ventisca durante media hora o así.



EL VAGABUNDO

UTILIZANDO EL POLVO DE SULEIMAN

Cada dosis de polvo, rociado sobre el Vagabundo dimensional, le inflige 1D20 puntos de daño. Posiblemente los investigadores hicieron dos dosis, y quizá consiguieron las de Drebbler también. Como se administre el polvo durante el combate depende del Guardián y de la ingenuidad de los jugadores.

Un puñado de polvo equivale a una dosis, requiriendo una tirada de Lanzar. Esto significa que el que lo arroja debe estar cerca del Vagabundo dimensional y probablemente en su línea de visión.

Otros métodos pueden ser cargar los cartuchos de escopeta con el polvo (cada uno equivale a una dosis compacta), utilizarse los fuelles de las chimeneas para rociarlo, dejar dosis sobre las puertas, etc.

SI LOS INVESTIGADORES GANAN EL PRIMER ASALTO

Si los puntos de vida del Vagabundo dimensional llegan a 5, se retirará para recuperarse, quizás durante días, en espera de que los Kalms bajen la guardia. Mientras pueda, ignorará a los investigadores, aunque podría buscar venganza por su derrota particularmente humillante. Si se le arrinconan y escapar parece imposible, tratará de volver a su plan (ello le cuesta 4 puntos de magia y le lleva 1 asalto conseguirlo). Durante ese asalto no puede defenderse. Si se lleva a alguien con él, esa persona pierde 0/1D3 puntos de COR. Una vez abandone la Tierra, el Vagabundo dimensional no regresará.

Recompensas

Si el Vagabundo dimensional es destruido, otórguese la recompensa en COR por derrotar a monstruos. Si vuelve a su plano, que la recompensa sea de 1D6+1 puntos de COR. Por cada miembro de la familia Kalms vivo, añádase 1D2 puntos de COR.

Estadísticas**DR. JOSEPH BREAD, 32 años, profesor de arqueología**

FUE 12 CON 12 TAM 11 INT 15 POD 15

DES 11 APA 12 EDU 21 COR 60 P.V. 12

Habilidades: Arqueología 75%, Buscar libros 90%, Crédito 25%, Derecho 35%, Descubrir 40%, Hablar latín 85%, Historia 80%, L/E latín 85%, Pintar 50%, Regatear 30%, Tocar piano 55%.

RANDY KALMS, 55 años, autor turbulento y dominante

FUE 15 CON 15 TAM 17 INT 16 POD 15

DES 13 APA 10 EDU 16 COR 60 P.V. 16

Bonificación al daño: +1D4.**Armas:** Puñetazo 70% 1D3+1D4.

Patada 60% 1D6+1D4.

Presa 55% Especial.

Pistola 9mm 70% 1D10.

Escopeta galga 12 60% 4D6.

Fusil M-16 75% 2D8.

Fusil de asalto M-16* 70% 2D8.

**Kalms tiene experiencia con esta arma, pero no la posee.*

Grimorio del Vagabundo dimensional: Tres nuevos hechizos

ESFERA DE AIRE SÓLIDO

Invirtiendo 4 puntos de magia y 3 de COR, el hechicero crea una esfera vagamente brillante y siempre en movimiento en torno a su persona, la cual resulta gelatinosa y fría al tacto para otros, y que refracta la luz como una pompa de jabón. La naturaleza de esta secreción extraterrenal otorga a la esfera un gran poder de detención, equivalente a 20 puntos de armadura.

La esfera actúa durante 1D20 asaltos, o hasta que se disipe. Dentro de la esfera, el hechicero se mueve normalmente y puede actuar como siempre. El hechizo Trance puede ser ejecutado a través de la esfera mientras ésta está activa, pero ejecutar Tormento creciente cancela la concentración.

Si se arroja polvo de Suleiman sobre la esfera, el polvo se la come rápidamente. El usuario, si es extraterrestre, sufre 1D10 puntos de daño.

TORMENTO CRECIENTE

Este hechizo lleva unos 30 segundos ejecutarlo, cuesta 3D6 puntos de COR y 2 de magia, y 2 puntos de magia más por asalto. Para mantener el hechizo el realizador debe concentrarse en el sufrimiento del objetivo, o tendrá que repetirlo.

El ataque mágico extiende el tejido cerebral de la víctima, causándole un intenso dolor con un coste de 1D3

puntos de vida por asalto. Durante ese tiempo, la víctima queda incapacitada salvo para llevarse las manos a la cabeza, mientras cae de rodillas y echa sangre por la nariz. Existe la posibilidad de que se produzca un daño cerebral permanente: si el hechizo se mantiene por más de 1 asalto, tírese POD contra POD en la Tabla de resistencia. Cada asalto en el que la víctima pierda, también pierde 1 punto de INT.

Si la víctima ve reducidos sus puntos de vida a 0, su cerebro se licua en una enfermiza plasta que sale por su nariz y oídos (los testigos pierden 1/1D4 puntos de COR).

El hechizo tiene un alcance de 20 metros. El objetivo debe ser visible por el realizador.

TRANCE

Cuesta 1 punto de magia y 1 punto de COR ejecutarlo; no se puede afectar a más de un objetivo al mismo tiempo. El realizador emite una melodía sin tonos que fascina al que la oye. Oír esta música alienígena provoca al objetivo una total ausencia de emociones. El objetivo puede intentar romper el hechizo con una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia cada asalto, incluyendo el primero, o no podrá moverse ni actuar.

El realizador y la víctima no deben estar separadas más de 10 metros, y tienen que poder verse el uno al otro.

28 - Últimos sacramentos

Habilidades: Buscar libros 35%, Crédito 60%, Descubrir 40%, Discreción 40%, Electricidad 45%, Elocuencia 85%, Escuchar 60%, Esquivar 35%, Hablar inglés 90%, Historia 55%, Historia natural 20%, Informática 20%, Lanzar 35%, L/E inglés 90%, Mecánica 55%, Orientación 50%, Persuasión 85%, Pilotar embarcación 50%, Primeros auxilios 35%, Psicología 65%, Ocultarse 40%, Regatear 40%, Seguir rastros 55%, Zoología 20%.

MARY KALMS, 40 años, esposa leal y mujer obstinada

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 13 POD 13
DES 11 APA 11 EDU 15 COR 65 P.V. 12

Armas: Pistola 9mm 35% 1D10
Fusil M-16 30% 2D8

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Crédito 45%, Descubrir 55%, Discreción 40%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Farmacología 30%, Medicina 50%, Ocultarse 40%, Primeros auxilios 70%, Psicología 50%, Química 30%.

BELINDA DREBBER KALMS, 16 años, adolescente rebelde

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 13 POD 11
DES 13 APA 14 EDU 11 COR 65 P.V. 11

Armas: Pistola 9mm 30% 1D10
Fusil M-16 30% 2D8

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Descubrir 35%, Discreción 30%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Informática 15%, Lanzar 15%, Ocultarse 30%.

SCOTT KALMS, 14 años, adolescente irritable

FUE 11 CON 13 TAM 12 INT 11 POD 11
DES 12 APA 12 EDU 09 COR 55 P.V. 13

Armas: Pistola 9mm 50% 1D10
Fusil M-16 40% 2D8

Habilidades: Discreción 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Informática 40%, Lanzar 45%, Ocultarse 45%.

LUKE KALMS, 6 años, joven feliz

FUE 7 CON 10 TAM 6 INT 13 POD 12
DES 10 APA 14 EDU 01 COR 60 P.V. 8

Bonificación al daño: -1D4.

Habilidades: Descubrir 40%, Esquivar 50%, Informática 20%.

EL VAGABUNDO DIMENSIONAL, bulto tembloroso

FUE 20 CON 21 TAM 22 INT 12 POD 15
DES 14 MOV 7 P. V.22

Bonificación al daño: +2D6.

Armas: 2 Garras 50% 1D8+2D6

Puede atacar con las dos garras a la vez, en el mismo momento de DES.

Armadura: 3 puntos.

Hechizos: Esfera de aire sólido, Tormento creciente, Trance (véanse las descripciones en la pág. 27).

Habilidades: Discreción 25%, Escuchar 30%, Esquivar 10%, Saltar 10%, Tregar 45%.

Pérdida de COR: 0/1D10.

Al Vagabundo dimensional le resulta difícil maniobrar (tirada de DES x3 o menos con 1D100) en los suelos lisos, como la habitación soleada, el comedor, y el vestíbulo. ■





La casa en el bulevar McKinley

Donde los investigadores se enteran de un secreto largo tiempo oculto y, tal vez, qué hacer con él.

La ubicación concebida para este escenario es Boston, pero puede ser cualquier pueblo o ciudad de Nueva Inglaterra lo suficientemente grande como para tener un bulevar y lo suficientemente pobre para dejar una propiedad abandonada durante años. La estación debería ser otoño o invierno, por lo que los ocupas tienen razones para mantenerse en este refugio. El año es el actual.

Si los jugadores son cuidadosos y metódicos, esta aventura puede durar más de una tarde, pero en cualquier caso, probablemente menos de dos sesiones completas. Si el Guardián lo necesita o desea, pueden desarrollarse fácilmente argumentos con pruebas adicionales a partir de personas que hayan vivido anteriormente en la casa o de sus descendientes, y también nuevas intervenciones por parte del agente de propiedades inmobiliarias o por la policía si se les llama.

Información para el Guardián

La casa abandonada en el bulevar McKinley ha albergado un secreto durante una centuria. Antes del último cambio de siglo, cuando la zona era más saludable, la casa fue construida bajo la dirección de Cedric Hedge, un hechicero. Hedge se retiró a Massachusetts después de pasar muchos años como administrador colonial en el Imperio Británico. Siempre interesado por el ocultismo, entró en un culto a Tsathogghua.

Llevó a cabo rituales en cámaras secretas. Su experimento más ambicioso fue el último. Moldeó un ídolo de tres metros de alto con arcilla a la imagen de Tsathogghua, y lo imbuyó con vida. Cuando la estatua se volvió contra él, Hedge la destrozó, aunque no antes de que una garra lo hiriese de muerte. Murió antes de ser descubierto o recibir ayuda. Los fragmentos del ídolo quedaron asimismo encerrados.

En cierta ocasión, los fragmentos se animaron mágicamente (se volvieron Homunculis, veinte miniaturas idénticas al Primigenio). Desde entonces han correteado dentro de su habitación secreta, intentando manifestarse con sus débiles poderes a los sucesivos residentes como visiones nocturnas y turbios sueños, con la esperanza de quedar libres, y de reensamblarse en un todo.

Recientemente provocaron que un residente se suicidase. Sus rechonchos amigos aún ocupan el edificio. Es sólo cuestión de tiempo el que alguien más responda a estos impulsos, y que muera.

INVOLUCRANDO A LOS INVESTIGADORES

La aventura está escrita asumiendo que Hagbard Carlyle ofrece una gran suma de dinero a los investigadores para convencerlos. Pero esto es razonable si un investigador está conectado al 17 del bulevar McKinley, y llama a algunos de sus amigos en busca de ayuda. Escójase y oriégnese una aproximación acorde a los jugadores y al estilo de juego.

- Un autor o periodista es enviado para escribir un artículo acerca de la famosa casa encantada de Boston, el 17 del bulevar McKinley. ¿Qué sería mejor para el libro o la historia que unas pocas noches y algunas entrevistas en la pavorosa dirección?
- Un investigador amable y caritativo le da dinero a Kristian, un mendigo. El investigador le lleva comida en ocasiones, o un abrigo, y ve que Kristian sabe a dónde ir en busca de ayuda médica. Más pronto o más tarde, Kristian le pide ayuda cuando el 17 de McKinley comienza a volverle loco.
- Si un investigador ha tenido alguna experiencia previa con Tsathogghua, empieza a soñar con el 17 de McKinley sin razón aparente, y a formarse una turbia curiosidad en torno a la dirección. Podrían pasar semanas o meses antes de verse movido a visitar el lugar, quizás sonámbulo.
- Prepárese esto con un jugador: un solitario investigador tiene un lío con Diana, una artista. Han pasado juntos muchas noches, y empieza a creer que ha cometido un gran error. Pero Diana se le pega como una lapa, y lo persuade para que vaya con unos amigos a reparar las escaleras.

Información para los jugadores

HAGBARD CARLYLE

Encamado en un hospital de clase alta, Hagbard Carlyle, de 87 años, está muriendo de cáncer. Contacta con los investigadores. Les refiere un incidente denunciado por los medios locales, la muerte de Andrew Holmes, quien se arrojó desde el tejado de la casa abandonada en el 17 del bulevar McKinley, donde había vivido como ocupante ilegal. El juez de instrucción dio un veredicto de suicidio. Carlyle, habiendo vivido en la misma casa desde hace años, cree que el asunto no es tan simple.

Afirma contundentemente que él y su mujer, Ella, se mudaron al 17 de McKinley poco después de casarse en 1936. Ambos sufrieron frecuentes pesadillas desde ese día. Los sueños incrementaron en intensidad y viveza. No puede recordar los sueños, pero sí que siempre podía ver

un complejo símbolo durante la mayor parte del día, como si estuviese pintado bajo sus párpados.

Si se le pregunta por qué está todavía interesado en la casa, explica que la experiencia lo ha marcado para el resto de su vida. Justo después de abandonar la casa, su mujer se tomó una sobredosis de pastillas para dormir y murió. Se echa la culpa de la muerte de Ella. Dice que debería haber actuado. Ahora que se muere, ve claramente que debe hacer algo con la casa. Les ofrece un contrato legándoles sus ahorros, una cantidad enorme, diciendo que no utilizará el dinero.

Según los términos del documento, los investigadores van a eliminar lo que Carlyle llama una “extraña influencia” en la casa. De fallar, deberían intentar convencer a los propietarios de la demolición de la misma.

Investigaciones preliminares

Ayuntamiento

Si los investigadores buscan la historia de la propiedad, la oficina local contiene documentos sobre la misma. La casa es demasiado antigua como para tener un plano en el archivo. El propietario actual es el banco Reinhardt-Mackenzie, el cual quedó en bancarota hace algunos años. Los activos del banco están en suspensión de pagos, y el tribunal ha suspendido los impuestos de la propiedad hasta que se haga un depósito.

Una tirada de Charlatanería en el ayuntamiento averigua que el valor de la zona de McKinley desciende lentamente. Los futuros compradores han decidido esperar hasta que el valor toque fondo.

Media docena de llamadas telefónicas o un soborno de 20\$ en el ayuntamiento sonsacan el nombre de un agente inmobiliario que podría tener todavía una llave de la propiedad. Un agente accede a acudir a la propiedad y a abrir la pesada puerta delantera, pero no entrará. “El edificio en el 17 de McKinley tiene cien años de antigüedad, y es muy difícil de reparar. Hace diez años una planta se combó y está para hundirse.” Pide a todo aquél que cruce el umbral que eche un vistazo a los daños. Dice que ha habido ocupantes ilegales dentro. “El lugar ha estado lleno de drogadictos, camellos y sepa Dios qué más. Oh, y todas las ventanas están entabladas. Necesitarán linternas.”

La muerte de Andrew Holmes

Con el informe del juez de instrucción aceptado, y el entierro del Sr. Holmes pagado, los informes relacionados con su muerte quedan abiertos al público. Aún se encuentran en los archivos del departamento de la policía, y allí estarán hasta que todo el papeleo relacionado con la muerte esté finalizado. No les interesa el caso sin salida. Se dice que la casa estaba llena de yonquis.

Holmes murió como consecuencia de una caída desde

tres pisos de altura. Su sangre contenía restos de heroína.

Con una tirada de Derecho o de Charlatanería, los investigadores también pueden ver las fotografías de los cortes autoinfligidos por Holmes (COR 0/1D2). Las fotos fueron hechas durante la autopsia. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica los diseños de los cortes como símbolos relacionados con Tsathogghua, un Primigenio.

Periódicos

La casa ha sido mencionada en el *Boston Globe* una media docena de veces. La primera mención fue la de la misteriosa desaparición de Cedric Hedge.

El *Globe* no permitirá a los investigadores ojear su archivo de recortes a menos que tiren Charlatanería. Pueden obtenerse fotocopias.

Todos los números atrasados del *Globe* están disponibles en microfilms en la Biblioteca pública de Boston y en otras bibliotecas locales, incluyendo la de Widener y la de Harvard, a unos cuantos minutos de distancia. Cada artículo requiere 1D4 horas y una tirada de Buscar libros.

Como alternativa, la misma información se encuentra disponible para su descarga, a través de la base de datos del *Globe*, a un dólar por minuto. La búsqueda y descarga les cuesta 1D10+10 minutos a los investigadores durante las horas punta, y 1D4 minutos durante las horas no laborables. El *Globe* acepta una media docena de tarjetas de crédito conocidas, o puede cargar el coste al número de teléfono que llama.

Si se saca una tirada de Suerte, la búsqueda en Internet descubre tres de los artículos del *Globe* como referencias en otros artículos o contextos periodísticos similares, a elección del Guardián en cuanto a qué tres, o bien los tres primeros que salgan en una tirada de 1D6.

Véanse los seis artículos en *Ayuda McKinley #1*.

Cedric Hedge

Con una tirada de Ciencias ocultas, un investigador sabe quién es Cedric Hedge: un prolífero aunque ahora oscuro autor de esoterismo. A menudo engordaba volúmenes de ocultismo publicados entre 1890 y 1900 en el área de Boston, y son rarezas. Hallar estas publicaciones en librerías de segunda mano es imposible durante esta aventura, aunque en un año o dos darán con unas pocas copias.

Si un investigador colecciona libros, podría poseer el libro de Hedge *Viajes al limbo* (Boston, 1896). Este volumen de numerosos poemas alude a fuerzas durmientes bajo la Tierra y los mares y en otros planetas, define los estadios de los viajes mentales necesarios para alcanzar cada uno de ellos, y revela la angustia y el terror que el poeta siente cuando una de estas fuerzas le recibe. Cada viaje es distinto, siniestro y dramáticamente absorbente. Todos los viajes dejan en el lector un sentimiento de augurio inquietante y convencido de que alguna oscura verdad ha sido conferida, aunque resulta difícil de explicar con palabras. No contiene hechizos, ni aporta conocimientos a Mitos de Cthulhu, ni se pierde COR. Leer y entender el libro lleva 16 horas y añade un 1% a Ciencias ocultas.

Artículos procedentes del

The Boston Globe

Caballero desaparecido

Las autoridades están preocupadas por el paradero de Cedric Hedges, residente del 17 del bulevar McKinley. Están recabando toda la información sobre su paradero actual que los ciudadanos puedan ofrecer.

Se ha informado de que no ha sido visto durante algunos días, así pues la policía buscó ayer en su casa y los alrededores. No se han encontrado señales del Sr. Hedge. En su biblioteca privada, la comida había sido dejada sin tocar sobre una mesa. No había señales de lucha ni nada parecido.

Inglés de nacimiento, el Sr. Hedge era contable y administrativo colonial en India, Sudáfrica y Rodesia. Cuando se instaló en Boston hace algunos años, construyó su propia casa llena de trofeos y maravillas de sus viajes.

-17 de diciembre de 1900

Familia desaloja una casa encantada

El número 17 del bulevar McKinley, largo tiempo conocido como la “casa encantada”, debe su reputación a Hagbard Carlyle. Empleado de Líneas Estrella blanca, el Sr. Carlyle y su prometida Gillian se trasladaron a la casa hace menos de seis meses. La pareja informó de que fue asaltada por pesadillas de inquietante naturaleza. Una visita del pastor local no pudo hacer nada por disipar su angustia. Ruidos y voces antinaturales también fueron oídos. Los Carlyle han logrado vender la casa al banco Beinhardt Mortgage Trust por una suma no revelada.

-16 de septiembre de 1936

Madre mata a su familia Seis muertes por herida de bala

La pasada noche la policía descubrió seis muertos por arma de fuego en el 17 del bulevar McKinley. La madre de la familia, Federica Rodríguez, fue arrestada como sospechosa de las muertes, y se encuentra en prisión desde esta mañana.

La policía afirmó que este era el peor asesinato múltiple que ha tenido lugar en esta ciudad durante el presente siglo.

Entre las víctimas se encuentran los cuatro hijos de la familia Rodríguez: Paolo, Resperita, Rosita y Guillermo. El cuerpo del marido, Alfonso Rodríguez, y el ama de llaves, Nancy Murphy, también fueron hallados muertos.

La policía acudió la pasada noche al 17 del bulevar McKinley después de que un vecino informase de múltiples disparos provenientes del interior. Los oficiales se encontraron a la Sra. Federica Rodríguez blandiendo el fusil de caza de su marido y burlándose, según el oficial, de manera “petulante e histérica”. Cuando se les aproximaron, ella abrió fuego salvajemente, fallando afortunadamente. Cuando su arma quedó vacía, fue rápidamente inmovilizada.

-1 de noviembre de 1940

Espíritus malignos acechan a una familia

Una desagradable presencia y manifestaciones fantasmagóricas fueron los motivos dados ante la rápida salida de Samuel Rankin y su familia de su casa en el 17 del bulevar McKinley. Los Rankin se trasladaron a esta dirección hace tres meses y afirman haber sufrido pesadillas desde entonces. Los Rankin han conseguido un nuevo domicilio, también en Boston, y les deseamos que les vaya bien.

-14 de agosto de 1916

Veredicto concerniente a la trágica muerte de un viudo

Esta mañana vio la luz el veredicto del juez de instrucción de la muerte de Arthur “Art” Ramacovic, del 17 del bulevar McKinley. El jurado resuelve que el Sr. Ramacovic falleció por su propia mano.

Según el jurado, el Sr. Ramacovic se ahorcó utilizando las medias de su esposa. Las evidencias presentadas sugieren que el Sr. Ramacovic había intentado cortarse las venas, ya que sus brazos estaban cubiertos de cortes profundos, así como en el pecho.

Se ha dicho que quedó abatido tras la muerte antes de Navidad de su última esposa.

Al Sr. Ramacovic le sobrevive un hijo, en la ciudad de Jersey, en Nueva Jersey.

-12 de febrero de 1940

Casa encantada preocupa a un banco

El banco Reinhardt tiene un singular problema. Una de sus propiedades, el 17 del bulevar McKinley, tiene la reputación de estar poseído por espíritus malignos. Los agentes inmobiliarios son incapaces de encontrar un comprador. Hablando informalmente, un portavoz de la compañía sugirió bajar el precio de la propiedad en un intento de “conseguir un comprador al que no le importe la carpintería.”

-11 de marzo de 1941

El bulevar McKinley

Una larga avenida, el bulevar McKinley fue una vez parte de una zona residencial de la clase alta. Algunas mansiones desmoronadas han sido arrasadas o quemadas. Otras están separadas formando apartamentos o casas compartidas. Unas pocas, entre el 17 de McKinley, son más o menos edificios que por varias razones han sido abandonados a vagabundos, drogadictos y fugitivos. Las pequeñas fábricas y los sórdidos negocios cercanos han utilizado durante mucho tiempo las propiedades abandonadas como depósito de residuos, colaborando la atmósfera general de abandono y decaimiento.

Aunque no están en peligro, los investigadores deberían sentirse amenazados, especialmente en la noche. Los coches corren temerariamente. Los vagabundos hacen corrillos en torno a fuegos. Tienen lugar fuertes peleas. Se arrojan botellas. En la distancia, una tirada de Escuchar parece detectar un disparo.

Aquellos investigadores que hagan algo estúpido, como insultar a alguien en la calle, acabarán metiéndose en problemas.

El 17 del bulevar McKinley

El Guardián debería entregar un plano de la casa a los investigadores si lo necesitan. Si los jugadores exploran cuidadosamente el sótano, tendrá que ser preparado para borrar la zona del templo. En la medida de lo posible, el plano original de esta casa victoriana permanece inalterado, la mayoría de los nombres de las habitaciones describen sus funciones originales. El ático era utilizado por el servicio, como lo fue el sótano.

Fuera; planta baja

Cedric Hedge erigió una casa de estilo victoriano de tres plantas y un sótano. Además de la entrada delantera hay cuatro entradas en la cara oeste y dos más en la norte o trasera. Las entradas en la parte trasera están actualmente



GIDEON CAST

bloqueadas con montones de basura industrial. Habiendo sido rociados con gasolina y quemados, el refugio es altamente inflamable.

La mayoría de puertas y ventanas han sido entablonadas. Unos pocos de paneles de contrachapado se han venido abajo desde la primera planta y el ático.

Los ocupantes ilegales han roto la puerta del cuarto de las herramientas. La usan como entrada. Un panel de contrachapado aún cubre el estrecho umbral, aunque la lámina puede ser apartada. La puerta misma ya no puede cerrarse. La entrada más amplia que hay a un lado de la

casa está firmemente apuntalada con madera y no puede ser forzada a menos que se use una palanca o una buena sierra. La entrada lateral adyacente del primer piso (junto a la torre octogonal) está firmemente entablada y no puede ser forzada desde el exterior.

De arriba a abajo, las plantas del edificio tienen esta relación: ático, primera planta, planta baja y sótano.

El agente inmobiliario abre la gruesa puerta de hierro en la parte delantera (FUE 36). Se retira a su coche y espera a que el grupo salga. Si los investigadores pasan mucho tiempo, cierra la puerta desde fuera, deja su tarjeta bajo el parabrisas del coche de los investigadores y se marcha.

Para entrar sin la llave, un investigador puede tirar Cerrajería. También pueden llevar una escalera y herramientas para entrar a través de las ventanas. Una vez apartados los tablones, aún tendrán que romper las ventanas. Una vez más, la puerta exterior de la sala de herramientas es la entrada de los ocupantes del edificio.

Las habitaciones están totalmente a oscuras. Débiles luces se filtran entre los tablones de las ventanas, lo suficiente como para distinguir la distribución de las habitaciones. El techo se encuentra a más de tres metros de altura. Las habitaciones están desprovistas de todo mobiliario. La escayola se ha roto y caído. El daño provocado por la lluvia es patente. El polvo está presente en todas partes. Basura, botellas vacías, agujas usadas y residuos humanos están presentes en la mayoría de las habitaciones. La escalera en la entrada está bloqueada y sostenida por largos maderos (solamente soportan el peso de una persona). No hay electricidad, ni agua, ni calefacción.

Las dos estatuas: Por su gran envergadura casi pueden distinguirse en la penumbra, dos columnas esculpidas laboriosamente, cada una de un metro de ancho y dos y medio de alto, flanquean la entrada entre el vestíbulo de la planta baja y el pasillo. Una es de Ganesha, el dios

elefante hindú de la sabiduría. La otra, de un estilo similar, representa a un reptil rechoncho, un cruce entre un mono y una gárgola. Ninguna habilidad identificará a esta entidad. Hedge creó los cimientos para soportar a estas figuras. Son tan pesadas que ninguna puede ser movida sin deformar parte de la fachada delantera.

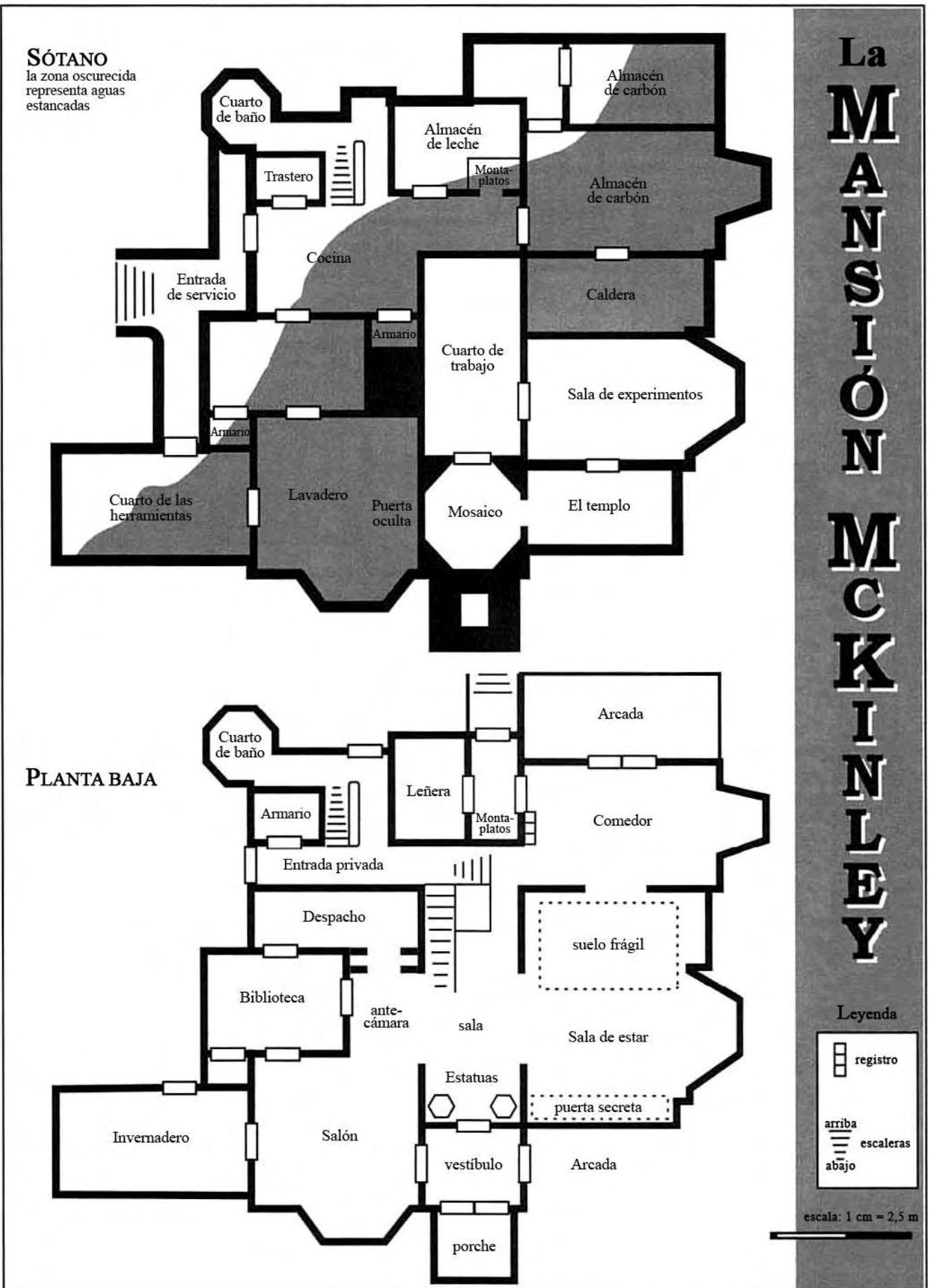


KRISTIAN MYLES

El rastro de las escaleras: Un rastro fresco se ha formado en la parte trasera de las escaleras. Entra en el edificio vía el cuartillo de las herramientas, alcanza las escaleras y las sube. Sólo estas escaleras enlazan con las plantas superiores.



CLARA KEEBLE



PRIMERA PLANTA

LEYENDA



escala: 1 cm = 2,5 m



ÁTICO



Sala de estar zona A (área de suelo frágil): Esta habitación tiene algo de basura. La gente la evita. El suelo parece resquebrajarse bajo los pies. Un investigador que cruce la habitación para ir al comedor necesita sacar más de su TAM en un D20. Si más de un investigador entra al mismo tiempo, combínese sus TAMs para la tirada. Fallar implica caer en la habitación de la caldera. La pérdida es de 1D6 puntos de vida. Con una tirada de Saltar (o DES x3) se puede evitar el daño.

Lleva 2 asaltos cruzarla desde el pasillo hasta el comedor. Se requiere una tirada de TAM por cada asalto que se pase en esta habitación. Un investigador caído permanece consciente bajo los escombros, y oye los gorjeos antinaturales y los susurros ominosos de los Homunculi. Estos ruidos hacen perder 0/1D3 puntos de COR.



DIANA PEPPARD

Sala de estar zona B (extremo sur): Puede encontrarse una puerta secreta en la pared sur de esta habitación. Una tirada de Descubrir revela el roce en el suelo, aunque la puerta no se abrirá o reaccionará de forma alguna a menos que un panel de madera sea pulsado y la puerta no esté aguantada por ningún peso. Hedge utilizaba un bastón para accionarlo. Al abrirse puede verse una angosta escalera que baja al sótano. Un sencillo mecanismo abre y cierra la puerta desde dentro.

Todas las demás habitaciones de la planta baja están sucias y vacías.

Primera planta

Habitación de Clara y Gideon: Oliendo a incienso, decorada con un bonito ramal, esta es, con diferencia, la habitación más limpia. Clara y Gideon lo hacen lo mejor que pueden. Han apilado dos colchones para formar una cama. Fotografías de indios cuelgan de las paredes. Tapetes étnicos cubren el suelo. Un maltratado cassette portátil descansa en la esquina con la guitarra de Gideon apoyada junto a él. Hay numerosas velas pegadas a botellas de vino para iluminar la habitación. Un pequeño horno de acampada provee comida caliente. El agua potable proviene de un barreño con agua de lluvia situado en el tejado.



DAVE REDONDO

Habitación de Dave: La fétida morada de Dave. Sólo puede verse un mohoso colchón. Quien tire Descubrir nota que el papel pintado de las paredes tiene agujeros. Arrancar el papel revela una abertura cortada en el yeso. Este hueco guarda varias bolsitas de heroína, un compresor, jeringuillas, un mechero y una cuchara ennegrecida. Al agacharse en el suelo pueden escuchar los murmullos y

susurros de los Homunculi. Los murmullos y quejidos son tan reales y tan extraños que resultan inquietantes.

Habitación de Kristian: Esta pequeña habitación contiene un catre y algunas velas. Cuando no está fuera, Kristian pasa la mayor parte del tiempo aquí, soñando despierto.

Todas las demás habitaciones de la primera planta están sucias y vacías.

Ático

Habitación de Diana: La habitación refleja su caótica vida. Está revuelta con restos de comida rápida, latas de cerveza y botellas de vino y alcohol.

Habitación de Andrew: Esta habitación es donde tuvo lugar el reciente suicidio. Está exactamente como se dejó. Andrew no tenía posesiones salvo un saco con algunas ropas y su parafernalia de drogadicción. Dave hurgó entre las drogas restantes de Andrew. Arañados en la pared hay símbolos idénticos a aquellos fotografiados por el juez de instrucción del pecho de Andrew. Al contemplar las marcas de cerca, con una tirada de Criminología se deduce que Holmes hizo estas marcas con sus manos desnudas. Se pueden detectar restos de sangre y trozos de uñas.

Embalse: En la pequeña torre octogonal cercana a la habitación de Diana hay un gran tanque de metal para agua de 7.500 litros. Todavía está lleno puesto que nadie se ha tomado la molestia de vaciarlo. Las conexiones están cerradas.

Todas las demás habitaciones del ático están sucias y vacías.

Las escaleras y la cúpula: Las pequeñas escaleras conducen al extremo sur de la casa hasta una cúpula con cuatro ventanas a cuatro pisos de la calle. Entre la cúpula y el dormitorio del ático hay otro embalse de metal de 7.500 litros de capacidad, también lleno de agua. Las conexiones también están cerradas.

Sótano

Las ventanas del sótano son pequeñas, estrechas y están en el techo (diseñadas para dejar paso a la luz pero para evitar la entrada a los ladrones). Todas las ventanas están entablonadas. Las habitaciones son pozos negros. Se necesitan linternas, o los investigadores lo lamentarán.

A pesar de que las paredes de los pisos de arriba son de madera, las del sótano son de piedra, de treinta centímetros de grosor.

Los cimientos de la casa se han inclinado ligeramente hacia el sureste. Debido a un atoro en el lavadero, la salida de agua ya no funciona en esa parte del edificio. La zona oscurecida del mapa representa agua estancada. La parte más profunda, de unos pocos centímetros, se encuentra en el mismo lavadero.

La parte inalcanzable: Aquellos investigadores que investiguen cuidadosamente se darán cuenta de que el centro del sótano parece estar tapiado o nunca llegó a hacerse. Una inspección también detecta la puerta falsa que Hedge instaló para proteger su privacidad del

servicio. Esta puerta falsa se encuentra en el lavadero.

Lavadero: Esta habitación vacía está anegada con varios centímetros de agua maloliente. Hay grifos en las paredes, pero están cerrados. Dos pares de bañeras de hormigón con lados sesgados para servir como tablas de lavar descansan en el suelo.

Una puerta cerrada (FUE 40) se sitúa en una pared. Si es abierta con una tirada de Cerrajería, los investigadores se encuentran con un muro de roca blanca tras ella. No hay ningún camino a través de esta puerta falsa.

Para quitar el agua, los investigadores tan sólo precisan desbloquear el desagüe en medio del suelo del lavadero, bloqueada por una plasta de periódicos viejos.

Cocina: Los restos de una cocina. Hay encimeras, un fregadero fracturado y alacenas vacías cuyas puertas han sido arrancadas para el fuego.

Caldera: Un apretado y oscuro agujero. La caldera está intacta. Cuando hay silencio o cuando el ruido llama la atención, los Homunculi pueden ser oídos a través de los conductos de la caldera (COR 0/1D3).

Los conductos tienen 30 cm² aproximadamente. A pesar de las extrañas dobleces un investigador con TAM 9 o menos podría llegar a la habitación de los experimentos, y usar una linterna para ver. Si así lo hace, los Homunculi se refugian al otro extremo de la habitación. Sus ojos brillan reflejando la luz, mientras que sus cuerpos de arcilla son casi indistinguibles en la habitación. Mirar la inclinación y el movimiento de los ojos es como si se contemplara desde lejos a un pequeño shoggoth.

LA PARTE SECRETA DEL SÓTANO

Templo: Al entrar en esta habitación desde la trampilla del salón, los investigadores se dan cuenta de un inusual enfriamiento. Este es el templo de Hedge a Tsathogghua, consagrado a él con sangre. Colocados en estanterías a un lado de la habitación hay cráneos de animales pequeños, un osario al mal. La conmoción al ver esto ante las luces de linternas o velas cuesta 0/1 puntos de COR. Una achaparrada estatua de madera de Tsathogghua se halla flanqueada por dos cirios. Esta estatua es fácilmente identificable por cualquiera con puntuación en Mitos de Cthulhu; no es necesaria la tirada.

La mayoría de los sacrificios de Hedge eran perros, gatos, ratas y mapaches. Ocasionalmente sus ritos demandaban más. Tres cráneos humanos, recubiertos con su propia piel endurecida, se encuentran detrás. Estos horripilantes restos cuestan 0/1D2 puntos de COR.

Al fondo de la habitación hay una hornacina octogonal cuya superficie es un intrincado mosaico de azulejos, de tres metros de diámetro, de azabache brillante y mármol blanco. El mosaico representa el símbolo de Tsathogghua, identificable mediante una tirada de Mitos de Cthulhu. Caminar por los azulejos provoca que los pelos de los brazos y del codo se ericen. En caso de que dos personajes la toquen a la vez mientras están en el octógono, ambos reciben una descarga estática.

Los restos esqueléticos de la última víctima de Hedge yacen sobre el símbolo, tan sólo huesos y jirones de un vestido, ropa interior y zapatos. Un fino anillo se

encuentra en un dedo de la mano izquierda de la víctima. Una tirada de Medicina forense sugiere que el cuerpo es de la era victoriana o de la época eduardiana. Ver los restos del desafortunado no cuesta ningún punto de cordura.

En la pared norte hay una puerta cerrada. Se abre al cuarto de trabajo de Hedge.

Cuarto de trabajo: Una gran habitación repleta de mesas, sillas y estanterías con libros. En la pared norte hay un escritorio. Recuerdos como estatuas de India y África, con máscaras y lanzas ceremoniales cuelgan de las paredes. Una segunda puerta en la pared este tiene el pestillo echado. Esta segunda puerta se abre a la sala de experimentos, donde los Homunculi están confinados.

No muy lejos de la puerta que conecta con el mosaico hay otro esqueleto, un hombre, como una tirada de Medicina forense o Anatomía podrá confirmar. No hay restos de ropa ni zapatos, aunque sí un par de botones y trozos de ropa en una mesa cercana. Aparentemente murió desnudo. Entre los restos de las ropas destaca un reloj de bolsillo dorado. En la cubierta tiene inscrito:

Cedric Ruell Hedge
- *Auld Lang Syne* -
Club Pukka, Rajpoot, 1886

Esta evidencia resuelve la desaparición de Hedge. Ver su esqueleto amarillento no tiene ningún coste en COR. Al igual que con los demás esqueletos, todos estos huesos polvorientos tienen un siglo de antigüedad. Es evidente que algunas de las desordenadas costillas están rotas. Un antebrazo y la mano correspondiente se encuentran al lado de la empuñadura de un bastón de batalla bengalí oxidado (25%, daño 1D8 + bd).

Hay un polvoriento escritorio cubierto de telarañas en la pared norte. Entre la típica correspondencia y los documentos del Imperio Británico hay un manuscrito. En la primera página se lee “*Secretos de N’Kai, el diario de Cedric Hedge*” (COR 1D3/1D6, +5% a Mitos de Cthulhu). Leerlo por encima lleva, aproximadamente, 2 horas y cuesta 0/1D3 puntos de COR. La información relevante se encuentra en la *Ayuda McKinley #2* (véase la pág. 38 para más información sobre el hechizo contenido en el diario.)

Libros y estanterías: A pesar de la referencia al “Gran libro” en su diario, no pueden hallarse tomos relacionados con los Mitos en la casa. Si estaban en los pisos de arriba, posiblemente fuesen robados o vendidos en subasta junto a las demás pertenencias de Hedge cuando fue declarado legalmente difunto en 1907.

Sala de experimentos: En la pared este del templo hay una puerta de hierro. Un robusto madero la cruza. También hay cerrojos en las paredes y en el suelo. Las bisagras son sólidas. Procedentes del otro lado, pueden oírse los murmullos de los Homunculi, costando 0/1D3 puntos de COR.

Ayuda McKinley #2

Extractos de “Secretos de N’Kai”

17 de septiembre de 1892: Al menos la casa está terminada, erigida completamente bajo mis exactísimos requerimientos. Me trasladaré mañana y retomaré mi diálogo con el Gran sapo tan pronto como el odioso Sol se sumerja en el horizonte.

5 de noviembre de 1893: Mi templo está completo tanto psíquica (inserté la última piedra en el mosaico del suelo esta tarde) como espiritualmente (derramé la sangre de un perro callejero en el suelo. Espero que no hiciere demasiado ruido con sus aullidos). Puedo sentir cómo mi Amo espera grandes cosas de mí.

10 de agosto de 1898: Otra barrera cruzada hoy. Consagré mi templo, no con la sangre de una simple bestia, sino con la esencia de un niño. Utilizando mis nuevos poderes, adquiridos del Gran libro, atraje a uno de los muchos niños despistados.

Las entradas de los años siguientes incluyen más derramamiento de sangre (en su mayoría perros y gatos, con sacrificios humanos en muy raras ocasiones) y discusiones consigo mismo sobre aplicaciones útiles para sus recién adquiridos poderes. Se mencionan también sus escritos esotéricos y su irritación porque nadie está dispuesto a publicarlos.

Marzo de 1900: Hoy me embarqué hacia mi mayor objetivo hasta la fecha. Se me ocurrió mientras compraba unos zapatos nuevos. ¡Mi espada de Damasco! ¡Un saco de arcilla! He decidido esculpir una efígie de mi Señor, el Sapo. Necesitaré más de un saco de arcilla.

Abril de 1900: Mi estatua está casi completa. Tengo noticias maravillosas. He concebido una forma para que mi obra maestra sea algo más que un homenaje a mi Maestro. Siguiendo las indicaciones obtenidas a partir del Gran libro, ¡caminará, caminará, vivirá! Atendiendo a mis necesidades, y a través de mí, las de mi Maestro.

Mayo de 1900: Esta noche llevaré a cabo el mayor ritual que he aprendido. Para el final tengo a una joven prostituta llamada Darlene, inconsciente por el opio. Creo no manchar la ropa. La sangre brotará mejor si tras un buen baño. ¡Oh, no puedo ocultar mi excitación ante tan delicioso experimento!

Esta puerta puede abrirse. Tras ella hay una estrecha habitación en la cual Hedge llevaba a cabo experimentos mágicos que creía peligrosos. Aquí hizo añicos al ídolo, y es donde los Homunculi permanecen entre susurros, a la espera de ser libres. Si se abre la puerta, los veinte salen fuera.

Los ocupantes ilegales

De forma individual, cada residente presenta un problema para los investigadores. Todos desconfían de los de fuera y de las autoridades. Clara, Dave y Diana están afectados por el abuso de drogas. Ninguno está loco o es un criminal habitual, pero las malas decisiones les han dejado al borde del precipicio. Si los investigadores se muestran simpáticos, reaccionarán de manera favorable.

Gideon: Se enorgullece de llevar una vida libre de drogas. Permanece en la casa por su amor a Clara y porque el clima no es bueno para viajar. Se trata de un activista medioambiental, con múltiples órdenes de arresto por daños criminales en varios estados. Le resulta difícil tolerar aquello que ve como errores morales. Mira con desprecio a la policía y a otras autoridades, a las personas con tarjetas de crédito, comedores de carne, trajeados, conductores y a aquéllos que gastan demasiado en ropa deportiva. Aquellos investigadores que entren en alguna de estas categorías sufrirán el frío trato de Gideon. Si se ganan su confianza, tal vez con desgana, les ayudará en lo que pueda.

Clara: Una joven tranquila y reservada. Desde que conoció a Gideon hace seis meses, no ha callado. La muerte de Holmes la ha alterado, así como las sugerencias en el sueño enviadas por los Homunculi. Es propensa a sufrir ataques de pánico; cualquier situación estresante le implica una tirada de COR. Fallar le provocará gritos y sollozos, que durarán 1D20 minutos. Suelen acompañar a esto palpitaciones de corazón y una bajada de temperatura. Solo la presencia tranquilizadora de Gideon, un éxito en una tirada de Medicina hecha por un médico que lleve su equipo, o una tirada de Psicología conseguida por un investigador logrará calmarla.

Kristian: Nunca ha conocido a sus padres. Ha vivido en diferentes centros de acogida y orfanatos del Estado. Huyó hace seis meses, poco después de su catorce cumpleaños. Afortunadamente se topó con Gideon, quien le ha protegido de la cara más desagradable de la vida en las calles. Ahora lo ve como a un hermano mayor. Kristian es un inteligente chico de la calle, capaz de engañar o eludir incluso al investigador más experimentado.

Diana: Una mujer profundamente infeliz, huyó de su abusador padre a la edad de doce años y se sumió en la bebida y las drogas. Cuando esta borracha, su inseguridad se ha manifestado teniendo amistades dominantes que han acelerado su promiscuidad. Sólo se tranquiliza con Clara, su mejor amiga desde hace muchos años. Le guarda rencor a Gideon (y él a ella). Generalmente está tan ida que no nota a los Homunculi.

Dave: Destrozado por problemas psicológicos y una fuerte adicción a la heroína. Es extremadamente introvertido. Conoció a Diana y Clara hace años, aunque no son muy amigos. Era muy amigo de Andrew, y está más que afectado por su muerte. Los Homunculi entran a menudo en su cabeza. Todas las noches se despierta gritando. La heroína mantiene su mente entumecida y libre.

La heroína también confunde las tiradas de Psicología dirigidas hacia él. Sólo un resultado de empalar sugiere que Dave también está profundamente influenciado por alguna extraordinaria fuerza aparte de la heroína y de sus propios problemas psicológicos.

Pero, si un investigador lo sigue observando, una tirada de Psicoanálisis reduce su histeria. Podría gritar el nombre de Tsathogghua o, si los investigadores están faltos de pistas, decir algo como “¡Sus siervos! ¡Quieren liberarse! ¡Están en las paredes!” También podría tener premoniciones acerca del ídolo. Este estado de histeria puede durar horas. La heroína y otra medicación pueden calmarlo.

Con apenas heroína, sin dinero y viviendo siempre al límite, Dave mendiga o roba a los investigadores si la situación lo permite. No es violento a menos que los Homunculi se apoderen completamente de su mente. Esto podría ocurrir en la primera noche (véase el sub apartado Locura, un poco más adelante).

Supresión de la gracia (nuevo hechizo)

Leer por encima el diario de Hedge lleva 2 horas. El lector se da cuenta de muchas expresiones un tanto peculiares. Una tirada de Criptografía descubre una clave elemental (la última palabra de líneas consecutivas) que aporta los elementos de un hechizo el cual podría eliminar el poder del ídolo o de los Homunculi. El lector puede intentar aprender el hechizo tirando INT/hora. Tener éxito implica la pérdida de 1/1D3 puntos de COR. Ejecutar el hechizo cuesta 5 puntos de magia y lleva 1 asalto realizarlo.

Para que este hechizo sea efectivo, el Homunculi debe haber sido liberado y haberle hecho parte del mosaico. El investigador debe enfrentar su POD contra el POD 18 del templo de Hedge en la Tabla de resistencia. El éxito provoca que todos los Homunculi sobre el mosaico, incorporados al ídolo o no, se desintegren y reviertan a la arcilla original.

Más de un investigador puede aprender el hechizo y añadir su POD. Quienes estén ejecutando el cántico no pueden efectuar ninguna otra acción sin romper el hechizo.

El hechizo para crear el ídolo parece no estar presente. En realidad se necesitarán meses de estudio para descifrarlo, ya que su cifrado es más intrincado. Localizarlo estaría más allá de lo planeado en este escenario.

INTERPRETANDO A LOS OCUPANTES ILEGALES

Lo primero que los ocupantes pueden contar a los investigadores es acerca de los extraños acontecimientos acaecidos en la casa. Se producen ruidos inexplicables en casi cualquier momento del día o la noche. A veces la gente se despierta habiendo tenido extraños sueños, o sentimientos de alarma o pavor. Para ganarse su confianza, los investigadores deben mostrar interés por estos hechos.

Mientras la amenaza se vuelve más aparente, los investigadores pueden intentar inducir a los ocupantes a marcharse, tal vez ofreciéndoles dinero y tirando Charlatanería. El estado psicológico de los residentes y sus peculiaridades ofrecen excusas convincentes. Si persisten puede que se marchen, pero Dave, atormentado por las visiones de los Homunculi, vuelve durante la hora más oscura de la noche, trastornado.

(Hay que tener en cuenta las ubicaciones de los registro de la calefacción. Y también que además de los ataques mentales de los Homunculi, sus sutiles y frecuentes susurros y rechinar van desgastando a quienes los escuchan).

Si los residentes permanecen en la casa, pueden ayudar o estorbar a los investigadores. Gideon es el más sensato. Clara sigue a Gideon, opinando sólo si lo cree oportuno. Kristian no hará caso a Gideon, aunque le respeta.

Con respecto a Diana, si un investigador rechaza sus pretensiones, se volverá vengativa. En caso de que alguno se acueste con ella, le seguirá a todas partes, declarándole su amor imperecedero.

Interpreta a Dave como un hombre callado y asustadizo, dispuesto a congraciarse casi de cualquier modo para encontrar una solución a su situación. Los investigadores sólo podrán obtener pistas sobre el motivo de su enajenación a través de sus pesadillas nocturnas.

Muerte y renacimiento

La mayoría de los acontecimientos en este escenario depende de las acciones de los jugadores. Si llegan a la casa e inmediatamente comienzan a echar paredes abajo, podrían liberar accidentalmente a los Homunculi y sufrir horribles muertes. Anímeselos a ser precavidos. Los cinco ocupantes ilegales que viven en la casa deberían decirles que sea lo que sea lo que merodea por la casa, no representa una amenaza inmediata, a pesar de que el sexto, Andrew, esté muerto.

Los investigadores que exploren cuidadosamente la casa deberían descubrir el cadáver de Hedge, leer su diario y aprender el hechizo. Lo que les espera en la

habitación cerrada ha de permanecer como un misterio y la multitud de extrañas voces deberían enfrentarse a las acciones incautas.

Las tres situaciones siguientes deberían jugarse cuando el Guardián estime que sea mejor para el desarrollo de la partida.

Locura

El control de los Homunculi sobre Dave es fuerte cuando comienza la aventura. Su locura podría manifestarse durante la primera noche del escenario, pero no será tan divertido si los investigadores vuelven a casa durante la noche. Quizás él y otro de allí puedan decir algo acerca de las extrañas voces que se vuelven más fuertes durante la noche, para inducir a los investigadores a quedarse la siguiente noche.

Una vez los investigadores hayan reunido la mayoría de las pistas y aprendido el hechizo Supresión de la gracia, no sería demasiado impropio permitir a Dave liberar a las criaturas, especialmente si los investigadores no se han molestado en entender cuán débil es Dave. Podría hablar crípticamente de la existencia de la trampilla de Hedge (los Homunculi no la conocen), o robar un martillo pilón de algún lugar y empezar a romper la pared de la caldera o la del cuarto de trabajo de Hedge, de donde cree que proceden sus susurrantes visiones.

Libres, los Homunculi se abalanzan sobre él. Muere gritando y masacrado en una nube de sangre. Roen sus huesos hasta dejarlos limpios. Cualquier testigo pierde 1/1D6 puntos de COR.

Si los investigadores no han aprendido el hechizo, la locura de Dave puede ser más salvaje y menos directa. Riendo tontamente, graba el símbolo de Tsathogghua en las paredes e intenta abrirse paso a la sala de experimentos con su cabeza. Si es arrinconado sufre convulsiones, mordiéndose la lengua, y finalmente muriendo debido a un derrame cerebral. Aquellos testigos de tan macabro espectáculo sufren la pérdida de 1/1D4 puntos de COR.

Tras la muerte de Dave

Si Dave muere y los Homunculi no han sido liberados, las criaturas intentarán persuadir a otro individuo para hacer cumplir su voluntad, eligiendo al objetivo con menor POD (posiblemente Clara o Diana). Mientras atacan, los Homunculi se vuelven una agrupación mental y cesan todo movimiento y ruido, uniéndose su POD. Si los veinte están todavía vivos, su POD combinado para el ataque es de 20.

La víctima empieza a sentirse mal. Si pierde en la tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia, sufre inquietantes visiones y horribles pensamientos, costándole 1D4 puntos de COR. Si se trata de un PNJ, posiblemente mantenga la compostura. El cambio de humor podría no ser notado por nadie.

El estadio final tiene lugar días más tarde, cuando el Guardián crea que es dramáticamente apropiado. La víctima actúa como lo hiciera Dave anteriormente. La locura se manifiesta como el Guardián crea oportuno. Como con Dave, la muerte por derrame cerebral es una posibilidad. Si esto le ocurre a un PJ, puede ser salvado mediante una tirada de Primeros auxilios. Precisaré atención médica en un hospital durante las siguientes 1D10 semanas. Estos ataques pueden continuar mientras el objetivo esté disponible.

Si los investigadores machacan las paredes de la sala de experimentos o aflojan el cierre de la puerta, la atención de los Homunculi se desvía. Abruptamente, el ataque se detiene por un momento.

Los Homunculi libres

Vía un agente o por acción de un investigador, los Homunculi se desbordan a la sala de experimentos y al interior de la casa. Se escapan por un agujero en la pared o en el techo, salen y se forran de alimento vivo. Si escapan por la puerta en el cuarto de trabajo, forman inmediatamente el mosaico, con nada más que la otra puerta y los investigadores para detenerlos.

Mientras los Homunculi pasan los límites del mosaico, comienzan a fusionarse. El proceso lleva un asalto.

Cuando los Homunculi se han fusionado, forman un ídolo y actúan como un solo ser. Sus características dependen de cuántas de las criaturas se hayan introducido en el círculo (véanse las estadísticas del ídolo para más información). El ídolo reformado intenta liberarse, persiguiendo a cualquier superviviente. Los investigadores pueden luchar o huir.

El terror provocado por la visión de la estatua reformándose, con la amenaza consiguiente para los investigadores, cuesta 2/1D8+1 puntos de COR.

Conclusión

Si los investigadores destruyen la creación de Hedge empleando el hechizo, recompénsesele a cada uno con 2D6 puntos de COR. Si han recurrido a armas de fuego y martillos pilones, disminúyase la recompensa a 1D4+1 puntos de COR.

Si el ídolo se reconstituye y los investigadores huyen, éste habrá desaparecido para cuando regresen. El contrato con Hagbard Carlyle se cancela, ya que la cosa puede retornar en cualquier momento. A discreción del Guardián podrían volver a encontrárselo en un futuro escenario, pero por ahora se oculta en una zona oscura y desértica, utilizando su influencia para iniciar un culto que venera a Tsathogghua.

Si los investigadores han cumplido con los términos de la oferta de Hagbard Carlyle, el contrato se ha cumplido. Pero un tratamiento experimental lo mantiene vivo hasta la edad de 97 años. Los investigadores reciben 603.000 \$ el 1 de junio de 2010.

Estadísticas

GIDEON CAST, 25 años, recto activista medioambiental

FUE 13 CON 13 TAM 14 INT 15 POD 14
DES 15 APA 15 EDU 16 COR 68 P.V. 14

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 40% 1D3+1D4.

Habilidades: Biología 25%, Buscar libros 25%, Conducir automóvil 45%, Derecho 30%, Descubrir 55%, Discreción 40%, Elocuencia 70%, Esquivar 54%, Informática 15%, Ocultarse 35%, Primeros auxilios 40%, Química 15%, Regatear 25%, Tocar guitarra 35%.

CLARA KEEBLE, 23 años, adicta a la heroína recuperada

FUE 09 CON 08 TAM 10 INT 12 POD 10
DES 11 APA 12 EDU 09 COR 40 P.V. 9

Armas: Patada 35% 1D6.

Habilidades: Arte (instalaciones) 25%, Camuflaje 30%, Charlatanería 20%, Discreción 44%, Escuchar 55%, Esquivar 30%, Ocultar 30%, Ocultarse 48%, Primeros auxilios 39%, Psicología 35%, Regatear 15%.

KRISTIAN MYLES, 13 años, huérfano fugitivo

FUE 09 CON 15 TAM 10 INT 16 POD 17
DES 15 APA 14 EDU 09 COR 73 P.V. 13

Armas: Patada 39% 1D6.

Habilidades: Charlatanería 60%, Descubrir 45%, Discreción 70%, Escuchar 35%, Lanzar 45%, Ocultarse 55%, Saltar 35%, Tregar 40%.

DIANA PEPPARD, 30 años, mujer testaruda y con problemas

FUE 10 CON 10 TAM 09 INT 12 POD 10
DES 11 APA 11 EDU 11 COR 48 P.V. 10

Armas: Patada 44% 1D6.

Habilidades: Charlatanería 50%, Persuadir 50%, Regatear 45%.

DAVE REDONDO, 29 años, adicto a la heroína taciturno

FUE 14 CON 11 TAM 16 INT 10 POD 10
DES 13 APA 09 EDU 10 COR 31 P.V. 14

Bonificación al daño: +1D4.

Habilidades: Charlatanería 35%, Descubrir 28%, Escuchar 35%.

Los Homunculi

Ataque físico: Un Homunculi ataca saltando a la cara o al torso de una víctima. Térese por Saltar, luego por Mordisco. El objetivo puede esquivar el ataque si ha visto a la criatura. Una vez ha mordido, sus ataques de Mordisco subsecuentes aciertan automáticamente; los diminutos dientes serrados y las crueles zarpas hacen 1D2-1 puntos de daño por asalto. Ser atacado por primera vez de esta forma cuesta 1/1D4+1 puntos de COR. Los

Homunculi pueden ser apartados de su víctima tirando FUEx5. Ello no provoca más daño.

Todos los homúnculos pueden atacar a un mismo objetivo. Hay un montón de habitación. Si hay varios objetivos, asígnese un número igual de atacantes a cada uno.

Puesto que los Homunculi son rápidos y pequeños, penalícense los ataques físicos dirigidos contra ellos con un mínimo de -20% para acertar. Los ataques mágicos no sufren penalización. Los Homunculi no pueden ser ahogados, estrangulados, electrocutados, quemados o asfixiados. Pueden caer desde más de 6 metros de altura sin sufrir daño. Sobreviven a un pisotón, aunque chillan. Arrojarlos contra algo duro les hace perder 1D2 puntos de vida: si pierden todos sus PV, se rompen y mueren.

Ataque mental: Con este ataque los Homunculi unen su POD y forman un conjunto psíquico. Durante el ataque cesan todo movimiento y murmullo.

El objetivo comienza a sentirse mal. Al perder en la Tabla de resistencia, la víctima sufre inquietantes visiones y pensamientos, y pierde 1/1D4+1 puntos de COR por las pesadillas y la ansiedad. Una tirada de Psicología detecta esta confusión mental. Si le ocurre a un personaje no jugador, éste se mantiene en silencio y puede que el problema no sea notado por los investigadores.

En algún momento, cuando el Guardián crea que es dramáticamente apropiado, el objetivo se rompe y actúa alocadamente. Como en el caso de Dave, muere de un derrame cerebral. Si esto ocurre, puede salvarse con una tirada de Primeros auxilios. Se precisará hospitalización durante las siguientes 1D10 semanas. Los Homunculi seguirán atacando mientras tengan posibles objetivos.

LOS HOMUNCULI, 20 escurridizas miniaturas idénticas de Tsathoggua

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	02	02	02	02	02	02	02	02
CON	02	02	02	02	02	02	02	02
TAM	01	01	01	01	01	01	01	01
INT	01	01	01	01	01	01	01	01
POD	01	01	01	01	01	01	01	01
P.V.	02	02	02	02	02	02	02	02

	9	10	11	12	13	14	15	16
FUE	02	0'	02	02	02	02	02	02
CON	02	02	02	02	02	02	02	02
TAM	01	01	01	01	01	01	01	01
INT	01	01	01	01	01	01	01	01
POD	01	01	01	01	01	01	01	01
P.V.	02	02	02	02	02	02	02	02

	17	18	19	20
FUE	02	02	02	02
CON	02	02	02	02
TAM	01	01	01	01
INT	01	01	01	01
POD	01	01	01	01
P.V.	02	02	02	02

todos tienen DES 18 y MOV 10.



Armadura: Ninguna, pero para acertarles se sufre una penalización de -20% debido a su tamaño.

Armas: Mordisco 30% 1D2-1 + Presa.

Habilidades: Escuchar 12%, Esquivar 40%, Ocultarse 55%, Saltar 30%, Tregar 45%.

Pérdida de COR: 0/1D3 por la primera criatura que se vea, pero verlos después no cuesta nada. Ver cuatro o más en masa hace perder 1/1D10 puntos de COR.

El ídolo que construyó Hedge

Su FUE, CON, TAM, INT, POD Y P.V. se obtienen a partir de los Homunculi reunidos. El Guardián debe calcular sus P.V. y bonificación al daño de las estadísticas resultantes.

Aunque los Homunculi son rápidos y enérgicos, el ídolo tiende a moverse de modo brusco y avanzar pesadamente, algo así como los efectos especiales de una película de Ray Harryhausen. Las expresiones en la cara de la cosa son curiosidad, ira y hambre.

El ídolo posee el mismo ataque mental de los

Homunculi. Se divide en Homunculi cuando pierde más del 75% de sus puntos de vida.

ÍDOLO DE TSATHOGGUA, la corpulencia de arcilla

FUE_ CON_ TAM_ INT_ POD_

DES 10 MOV 7 P.V._

Bonificación al daño: _

Armas: 2 Garras 50% 1D6+BD.

Mordisco 40% 1D10.

** El ídolo ataca con ambas garras simultáneamente en el mismo momento de DES. No puede usar Garra y Mordisco en el mismo asalto.*

Armadura: 3 puntos. Tsathogghua ayuda mágicamente a este ídolo; sólo se le puede afectar con hechizos que cuesten 3 o más puntos de magia. Las armas de fuego y las capaces de empalar le hacen el daño mínimo posible; las armas contundentes le hacen el daño normal.

Habilidades: Discreción 20%, Escuchar 45%, Esquivar 20%, Ocultarse 15%, Saltar 10%, Tregar 20%.

Pérdida de COR: 1/1D10. ■





La sacerdotisa

Donde una obra literaria concluye con éxito y pesadilla, cuando las pasiones de un poeta son ridiculizadas.

Esta aventura se presenta en dos mitades, la primera trata sobre los investigadores en y por una universidad, en algún lugar al noreste de Estados Unidos. Podría tratarse fácilmente de la Universidad Miskatonic, o cualquier escuela que el Guardián desee. Las pistas conducen a los investigadores a Vermont y a la ciudad ficticia de Ellardsville, cerca de la frontera canadiense, en la segunda parte de la aventura. Aquí, en una mansión aislada, los investigadores se encuentran con un antiguo y malicioso terror. Para combatirlo, deben viajar a la antigua Sumeria, y regresar.

Información para el Guardián

Hace cuatro mil años, entre el Tigris y el Éufrates, un depravado culto sumerio adoraba a Pazzuzu, un aspecto particularmente sádico de Nyarlathotep. La gran sacerdotisa del culto era una hechicera, Jerinnana. Mediante las invocaciones mágicas al impío poder de Pazzuzu, Jerinnana alargó su vida. Al hacerlo, su cuerpo se deformó y retorció. Tras muchos crímenes y actos de barbarie, fue capturada y matada en un profundo pozo.

Antes de su encarcelación, Jerinnana había fabricado un collar de jade de especial poder. Instruyó a una de sus discípulas para que la enterrase con él. Pasaron cuatro milenios. En la década de los años treinta, excavaciones arqueológicas desenterraron el collar. Un joven diletante y entusiasta de las antigüedades llamado Simon Zellweger encontró el collar, lo codició y lo robó. Tras regresar a Nueva York, empezó a sufrir inquietantes pesadillas. Al final, se suicidó. Su hijo, Albert, consiguió el collar. A través de él, Jerinnana le hablaba, instruyéndole en prácticas que un día la liberarían.

Subyugado por las fantasiosas aunque insidiosas peticiones de la sacerdotisa, la salud mental de Albert se deterioró. Escribió perversos poemas, inspirados por ella. Un día vio un pequeño anuncio en el *USA Today*, buscando aportaciones de poetas. Las editoras eran Joanna Fellowes y Harriet Clute.

De forma equivocada, Fellowes y Clute calcularon que el anuncio podría provocar una avalancha de poemas pésimos provenientes de todos los rincones del planeta. Decidieron publicar los más divertidos en un volumen titulado *Los peores versos de América*. Su modelo era un libro reciente, *El búho disecado*, una colección de

horripilantes versos británicos. Pero la mayoría de contribuyentes en ese volumen llevaban largo tiempo muertos; el libro de Fellowes y Clute ridiculizaba arrogantemente a cientos de posibles poetas. La publicación les proporcionó muchas críticas, aunque el libro se vendió en grandes cantidades.

Guiado por la sacerdotisa, Albert Zellweger creó un portal mágico que conectaba a nuestro tiempo con el suyo. Era necesario un sacrificio para completar el ritual y permitirle a Jerinnana transferir su esencia a esta época. Enfadado por la total desestimación de Fellowes y Clute hacia su poema para bendecir a Pazzuzu, eligió a las dos como los sacrificios necesarios para revivir a su ama. Pagó a dos matones para que secuestrasen a las dos estudiantes y las llevasen a una casa apartada al norte de Vermont. Engañándolo con su disciplina, la gran sacerdotisa de Pazzuzu ocupó el cuerpo de Zellweger mientras las mujeres eran asesinadas, y ahora su malignidad vuelve una vez más al mundo. De Zellweger, Jerinnana es la única huésped.

Una ciudad universitaria

Los investigadores son contratados por el inspector Seamos Bennings. Está a cargo de las desapariciones de dos jóvenes, Joanna Fellowes y Harriet Clute, ambas especialistas en inglés en la universidad. La última vez que fueron vistas fue en el campus. Bennings confía en que los investigadores tengan conocimientos útiles para el caso, como así será. Su investigación no ha hecho más que empezar. Sin los cuerpos u otra evidencia, la pareja llegará a considerarse un caso de personas desaparecidas tras setenta y dos horas.

- Alternativamente, las jóvenes pueden tener amigos o conocidos en la universidad en la que desaparecieron tan súbitamente, o podrían estar conectadas de alguna manera con los personajes. Elíjase una involucreción razonable para el número de personajes.
- El inspector Bennings puede ser un viejo amigo de los investigadores, o contactar con ellos a través de un

conocido. Un investigador policía o detective sería lo adecuado.

El inspector es un hombre abierto, con un fuerte temperamento cuando nota la incompetencia o la pereza de sus subordinados. Cuando está seguro de la culpabilidad de un sospechoso, puede sonsacarle la confesión a hostias. Sus acciones pueden consternar a los investigadores. No creerá en sucesos sobrenaturales. Sus resultados son controvertidos incluso entre sus iguales.

LO QUE BENNINGS SABE

No hay evidencias de crimen en la desaparición de las dos mujeres. Cree que las dos han sido asesinadas. Ve el motivo de sus muertes en el controvertido libro. Está seguro de que uno de los 628 poetas anónimos o nombrados en *Los peores versos de América* se ha tomado venganza. ¿Pero cuál? Confía en que los investigadores puedan ayudarle lo suficiente como para canalizar el caso y dar con el maniaco antes de que algún otro crítico insulte las desafortunadas líneas del asesino, y tenga lugar un nuevo asesinato.



SEAMUS BENNINGS

El día antes de la desaparición, Fellowes y Clute estudiaban juntas en la biblioteca, con una pausa para almorzar en la cafetería. A las seis se marcharon y cenaron con dos amigas, Kate Paxton y Maynard Opie, en un pequeño café del centro. Las dos regresaron al campus, y se las vio por última vez vistiendo sábanas para una fiesta de togas. Al final del día siguiente, no habiendo acudido a las clases, citas ni al trabajo, se informó de su desaparición.

Preocupadas, las autoridades del campus rápidamente le dieron acceso a Bennings a la habitación compartida de las dos jóvenes. Dentro, se percató de una incongruente tablilla de piedra, del tamaño de una caja de zapatos, sobre el escritorio. Tenía extraños símbolos grabados. Su potencial conexión ocultista lo empujó a contactar con los investigadores.

Ayuda Sacerdotisa #1

TRADUCCIÓN DE LA TABLILLA DE PIEDRA

**ME HABÉIS DESAGRADADO. ME
HABÉIS INSULTADO. ME HABÉIS
ENOJADO. JERINNANA ESTÁ
ENFADADA. EL GRAN PAZZUZU
ESTÁ COLÉRICO. VAIS A MORIR.
VAIS A MORIR. NUESTRA
MALDICIÓN OS PERSIGUE.**

Dado que el crimen aún no ha tenido lugar, y todavía no hay presencia policial, este es un buen momento para que los investigadores se inmiscuyan. Una vez Bennings les haya contado la situación, puede ser requerido para un nuevo caso (quizá el relacionado con las desapariciones de Rodney Brevis y Mitchell Gooch) y les deja el de Fellowes y Clute.

La habitación

Bennings tiene una llave de la habitación de las chicas. Vivían en un caos de papeles, libros, ropas y ordenadores. Hay envoltorios de comida rápida y latas de refrescos dietéticos por todas partes. Como estudiantes de filología inglesa, las paredes están llenas de libros en rústica de obras literarias.

Bennings muestra la tablilla a los investigadores. Careciendo de la autoridad suficiente como para llevarse objetos de la habitación, la ha dejado donde la encontró. La tablilla es una lámina de 2'5 cm. de grosor de granito pulido de 30 cm. de alto y 15 cm. de ancho. Los grabados en ambas caras no están claros. Tiene un tacto aceitoso, pero tocarla no causa ninguna pérdida de COR. Es una tarea sencilla copiarla y dejar el original. Una vez hecha, la copia es utilizable.

Una tirada de Arqueología o Historia identifica a la escritura como cuneiforme.

Si la llevan a un especialista, o consiguen una segunda tirada de Arqueología, identifican el idioma como sumerio, una lengua muerta. Por su estilo, el escrito es del tercer milenio a.C. o tardío en origen, ya que las letras se leen de izquierda a derecha. El motivo por el cual alguien cincelaría antiguo sumerio en una tablilla de piedra es algo desconcertante.

Hay otros símbolos cincelados en el granito, y una tirada de Ciencias ocultas los identifica como los utilizados en maldiciones mágicas sumerias.

TRADUCCIÓN DE LA TABLILLA

Con una tirada de L/E sumerio se puede traducir rápidamente. Si ningún investigador sabe sumerio, en el campus se encuentra el profesor Philip Ward. Está en su despacho, leyendo. Excéntrico y alegre, el académico de sesenta años de edad lee detenidamente la tablilla unos minutos, y después la traduce (véase *Ayuda Sacerdotisa #1*).

Ward reconoce el nombre de Pazzuzu como una figura mitológica menor, y cita el libro de Hustable Lethbridge, *Demonios de Sumeria y Babilonia* (véase *Ayuda Sacerdotisa #2*).

OTROS OBJETOS EN LA HABITACIÓN

Bajo una cama: Bajo una cama hay dos cajas con *Los peores versos de América*. Los investigadores pueden estudiar el libro aquí o tomar copias para examinarlas más tarde. Todos son idénticos; la cubierta es roja, con un divertido dibujo de un retrasado mental escribiendo ripios. Fellowes y Clute aparecen como editoras en la página del título: la editorial es "Publicaciones Twa Goils", de la ciudad en la cual tiene lugar la aventura.

Bajo la otra cama: Una caja de cartón está abarrotada con cientos de cartas de quejas de aquellos cuyos versos fueron publicados en *Los peores versos de América*. Algunos mensajes son largos; todos en un tono de enfado o agrio. Lleva 2 horas/persona leer todas las cartas. Encima de todas, porque acompañaba la tablilla de Zellweger, se encuentra una carta de Zellweger, sin firmar, con un símbolo a pie de página idéntico al grabado en la tablilla de granito. Véase *Ayuda Sacerdotisa #3*.

Pegado a la parte posterior de la carta hay un trozo de la cinta adhesiva transparente que venía con el embalaje de la tablilla, y también pegado a ella hay una grueso resto del papel gris que la envolvía cuando se envió por correo, el resto del envoltorio y de la cinta pueden encontrarse en una papelería. Véase la página 46.

EL ARCHIVADOR

El archivador de cuatro cajones es compartido por el dúo. Dos de ellos guardan transcripciones, cartas, papeles y notas de clase. El cajón de abajo está repleto con envoltorios de lana y bolsas de plástico.

En el tercer cajón se lee "Twa Goils". Contiene borradores de su única publicación, *Los peores versos de América*. Si los investigadores no examinan los cajones detenidamente, permítaseles tiradas de Suerte para encontrar lo siguiente.

- Carpetas de facturas con pedidos del libro. Miles de copias han sido vendidas en este mes. Los pedidos provienen de todo tipo de librerías de Estados Unidos. También hay pedidos desde Canadá.
- Otra carpeta se refiere a Impresiones Dubois, un negocio local. Imprime y encuaderna libros. Sus facturas demuestran que aproximadamente 35.000 copias de *Los peores versos de América* han sido impresas en los tres últimos meses, y que sigue aumentando. El pago se realiza en treinta días, pero las facturas están pagadas contra reembolso. Con una tirada de Descubrir o Idea, un investigador se da cuenta de que los libros no fueron entregados en la dirección de la universidad, sino en el almacén 118, uno de alquiler, en una dirección próxima al campus. (Si el Guardián quiere acelerar las acciones de los investigadores, puede hacer que el teléfono de la habitación suene en ese momento: se trata de Impresiones Dubois, deseando enviar un nuevo lote de libros).
- Los archivos del almacén muestran que tiene 60 m², lo suficiente como para albergar muchos más que el número de impresiones de *Los peores versos de América*. Junto al archivo hay una llave perteneciente al almacén.
- Un archivo de Asociados Semblance, un pequeño local de relaciones públicas, discute el plan de venta de *Los peores versos de América*. Crean que el libro podría ganar más de setecientos mil dólares en los doce próximos meses.

PAZZUZU - Un repugnante demonio de la fertilidad enfermiza. Se dice que las fauces de Pazzuzu contenían filas y filas de colmillos como agujas, todos manando resina. Su aliento resultaba muy desagradable, debido a aquéllos a quienes había devorado, salvo para sus seguidores. Con genitales podridos y miembros despedazados y deformados, Pazzuzu es el demonio más raro de la mitología sumeria/babilónica. Las evidencias arqueológicas sugieren que contaba con un pequeño aunque ferviente culto.



Representación de un amuleto de bronce mesopotámico, (de los siglos 9 - 7 AC).

Ayuda Sacerdotisa #2

Pensáis que nuestra publicación es divertida. ¿Tan descarada es nuestra arrogancia? Creo que no. Porque nuestra inclusión de mi obra de arte en el tomo ha servido para demostrar nuestra ignorancia. Era tal el insulto que me incliné por olvidarlo, pero la cosa no es tan simple. Habéis mancillado el nombre de mi Maestro y por ese crimen, queridas, debéis morir. Lo siento.



Ayuda Sacerdotisa #3

- En el archivo del Banco Mercantil, los extractos mensuales de la cuenta de Twa Goils demuestran que ésta va bien. Una tirada de Contabilidad al examinarlos junto a los datos de Impresiones Dubois establece que la editorial tiene actualmente 103.000\$ en cuentas, y unos 16.000\$ en facturación.

LOS PEORES VERSOS DE AMÉRICA

Una vez los investigadores saben sobre Pazzuzu, se puede hallar una pista muy importante en *Los peores versos de América*. La pista se encuentra en la mitad del libro, y lleva 30 minutos encontrarla. Está cerca del comienzo del capítulo seis, "Copiosas alabanzas". Véase *Ayuda Sacerdotisa #4*.

UNA PISTA MUY IMPORTANTE

El poema original de Pazzuzu fue dejado en una caja de correspondencia en un armario. En el sobre se lee la dirección de Zellweger. Si los investigadores no buscan minuciosamente, una tirada de Idea puede sugerir buscar entre los originales.

LA PAPELERA

Arrugado en el interior de un sobre en el cual venía la tablilla. El paquete no tiene remitente. Está sellado en *Burlington VT*, una oficina de correos.

En el campus

Cuando se les informa de las desapariciones, los estudiantes y el personal se muestran ansiosos por contar a los investigadores todo lo que saben sobre Fellowes y Clute. Las describen como pijas, mimadas y demasiado ricas para su propio bien. *Los peores versos de América* es un buen ejemplo de su arrogante actitud.

MIKE SHORTFIELD

A menudo se le puede encontrar dando bandazos por la cafetería, o con algún tomo de filosofía en una mesa de fuera; destaca sobre el resto porque viste la chaqueta de un esmoquin y pantalones de terciopelo, como en los tiempos de Oscar Wilde. Si se le pregunta acerca de Fellowes y Clute, suspira y dice, en un burlón acento británico, que desea que hayan sido asesinadas, sólo si murieron lentamente. El “Sin acceso del amor” de Shortfield, el cual describe como uno de los poemas de amor más grande jamás escrito, aparece en *Los peores versos de América*. El poema es muy malo.

MAYNARD OPIE

El capitán del equipo de rugby, Opie es del tamaño de una casa con la cara de Flash Gordon. En el pasado, tuvo citas con Fellowes y Clute, aunque ahora son tan sólo amigos. Después de cenar con ellas y Kate Paxton, se marcharon alegremente a la fiesta de Delta-O. Cree que abandonaron la fiesta con un par de tipos. No se fijó en quiénes eran.

Ayuda Sacerdotisa #4*Capítulo Seis**Copiosas alabanzas***“Ave Maestro”**

Ave Maestro
 Todo lo que veo desde el suelo
 Es piedra tras piedra
 Girando en espiral
 Hacia arriba
 Hacia arriba
 Hacia arriba
 Más allá de mi prisión
 La Luna burlona
 Mira lascivamente hacia abajo.
 Pienso, mi Maestro, en ti
 Mi Maestro Pazzuzu.
 Sueño con tus gloriosas pústulas
 Reventadas sobre mi piel.
 Estás dentro y fuera,
 Respiro tu dulce aliento,
 El sabor de la sangre y de la Muerte.
 Puede la Maza de Agade ser corrompida,
 ique tu dominio sea restaurado!

- Anónimo.

KATE PAXTON

La Srta. Paxton conoce a los que salieron de la fiesta junto con Fellowes y Clute, aunque no querrá decirlo, por miedo a meterse en un problema. Recientemente Fellowes, Clute, los dos chicos y ella han estado utilizando carnés falsos para beber en un conocido bar llamado “Skuzz”. Los dos chicos eran unos perdedores, dice, pero estaban buenos. Sólo sabe sus apodos, “el alce” y “el cuneta”.

SKUZZ

El bar no tiene ningún nombre encima de la entrada, sólo una calavera blanca con sendos puntos de sangre en las cuencas de los ojos. Aunque es un lugar sucio y lleno de humo, es uno de los más tranquilos de la ciudad. Exceptuando un pequeño tráfico de marihuana y algún menor bebiendo, la policía no tiene por lo que preocuparse. Un guitarrista y un batería, el alce (Rodney Brevis) y el cuneta (Match Gooch) respectivamente, pasan mucho tiempo en el Skuzz, discutiendo sobre su futuro incierto de la industria de la música.

Cuando se pregunta por la pareja, los parroquianos del Skuzz dicen que nadie los ha vuelto a ver desde la noche en que Fellowes y Clute desaparecieron. Con una tirada de Charlatanería, uno que se tambalea les da la dirección de la sórdida casa del alce, a unas cuantas manzanas de distancia.

LA CASA DEL ALCE Y EL CUNETAS

La puerta delantera de esta casa de cuatro habitaciones está cerrada, aunque hace poco el alce olvidó la llave en una borrachera y echó abajo la entrada trasera a la cocina. Se puede entrar fácilmente a la casa. Dentro hay un sofá y una televisión en la salita, una mesa y dos sillas en la cocina, y un colchón y un saco de dormir en el suelo de cada dormitorio. Todos los platos están en el fregadero. Cartas, facturas sin pagar, CDs autografiados y nombres cosidos en camisetas y ropa interior ponen de manifiesto que los dos amigos vivían aquí.

Con un pequeño esfuerzo, los investigadores también pueden establecer que Joanna Fellowes y Harriet Clute han estado recientemente aquí. Sobre una mesita de noche hay una cadena de oro con el cierre roto, la cual Kate Paxton reconocerá como perteneciente a Fellowes. En el cenicero de la sala de estar hay cigarros con marcas de pintalabios color púrpura, que Paxton puede identificar como los de Clute. Puede encontrarse una barra de labios de este color en la habitación de Harriet Clute, en su aparador.

Almacenes Colonial

Entre las solitarias hileras de trasteros de metal de 3 metros de alto, puede verse la Unidad 118, con una larga chapa ondulada, lo suficientemente grande como para meter una furgoneta en su interior.

El almacén tiene unos 3 metros de ancho y 6 de profundidad. Hay pilas de cajas con ejemplares de *Los peores versos de América* acaparando la mayor parte del espacio. Hay un pequeño escritorio con un puñado de pedidos, una lámpara, sobres y paquetes.

Hay una especie de hueco en la pared izquierda para pasar, aparentemente vacío. Si alguien camina por él, en seguida empieza a oler a carne podrida.

En el ensombrecido espacio detrás de los libros hay una plancha de hormigón, de 1'5 metros de largo por 3 de ancho. Sobre ella hay dos cuerpos tumbados boca abajo, con las manos azules e hinchadas atadas a la espalda, con sus sienes voladas. Ver los dos cuerpos cuesta 1/1D6 puntos de COR. Personal médico, investigadores de la policía, y aquellos que estén acostumbrados a la visión de cadáveres y a la presencia de la muerte no tienen por qué hacer esta tirada.

En teoría los investigadores llamarán a la policía y no moverán los cuerpos. Si examinan los cadáveres, pueden averiguar que se trataban de Rodney Brevis y Match Gooch, de que ambos tenían carné de conducir y de que entre los dos tienen 37'44\$ en metálico.

Con una tirada de Descubrir los investigadores dan con una nota enviada a la dirección de Fellowes y Clute en el campus y que ha sido abierta. El mensaje es corto, escrito por la misma mano que la del poema a Pazzuzu. El sobre es parecido al que contenía el poema. No hay remitente. Está sellado en "Burlington VT". Véase *Ayuda Sacerdotisa #5*.

Una tirada de Criminología sugiere que Fellowes y Clute trajeron a sus amigos al almacén, quizá para mostrarles las pilas de libros, o quizá para que las ayudasen a mover cajas. Entonces al menos un hombre armado hizo acto de presencia, y amenazó al grupo. Los dos jóvenes fueron ejecutados porque estorbaban. Aunque habían disparado a los chicos, aparentemente una de las chicas se las arregló para dejar una pista a la policía acerca de su posible paradero. Ambas fueron raptadas, tal vez llevadas al norte de Vermont.

OTRA FORMA DE DAR CON LA COLONIAL

Si los investigadores no encontraron el documento de la Colonial en la habitación de Fellowes y Clute, Bennings les telefonea, diciéndoles que Impresiones Dubois intentó hacer una entrega a la Unidad 118. Al no haber respuesta, entró dentro. Encontró dos cuerpos en el fondo. Dice que Rodney Brevis y Match Gooch recibieron un disparo cada uno en la cabeza a corta distancia.

EL VIGILANTE

La policía generará nueva información una vez hayan hablado con el propietario de la Colonial. Los investigadores no tienen forma de enterarse de ello a menos que hayan mantenido buenas relaciones con Bennings. Debido a las dos últimas irrupciones, un vigilante ha sido apostado en la Colonial. En su coche aparcado la noche de los asesinatos, escuchando la radio, no oyó disparos. Pero guarda un informe con los coches que entran y salen de la Colonial. En su lista de aquella noche anotó la matrícula del Accord de Fellowes y la hora. Pocos minutos después, anotó la matrícula de un Taurus. Al abandonar la Colonial, ambos vehículos salieron juntos.

*Habéis sido elegidas por la gran sacerdotisa de Pazzuzu. Preparaos.
Vamos a por vosotras.*

Ayuda Sacerdotisa #5

Un seguimiento a la matrícula del Taurus demuestra que se trataba de un automóvil alquilado en Vermont, devuelto al día siguiente por Chico Marlo de Ellardsville, Vermont.

El norte de Vermont

Si Bennings, los investigadores pueden saber sobre Chico Marlo, únicamente con una tirada de Charlatanería dirigida a los miembros de la sección de homicidios o escuchando las conversaciones en Paddy's, un bar junto a la comisaría. Tal vez un investigador pueda tener una conexión dentro de la policía o uno sea un reportero en quien confíe la autoridad.

De acuerdo con la policía de Ellardsville, Bennings interroga a Chico Marlo, un joven taimado quien se encoje de hombros ante las preguntas del detective. Marlo tenía un Glock 9mm en su mesita de noche. Había estado toda la mañana intentando reunir un dinero que debía, así que salió de la ciudad. Su imperiosa necesidad de dinero llamó la atención de la policía local. Cuando se enteraron de que era sospechoso en un caso de asesinato, fueron capaces de detenerlo en cuestión de minutos.



CHICO MARLO

Al contemplar el interrogatorio a través de un espejo de dos caras, los investigadores son testigos de la faceta menos conocida de Bennings. Tras alguna intimidación, atenuadas con la mención de evidencias, Marlo renuncia a un abogado y escupe su historia. Él y dos conocidos, Ira Dworkin y Phil Camber, fueron contratados para raptar a las chicas por 1.000\$ cada una. El trío dio rápidamente con sus víctimas, pero sus dos colegas también estaban allí. Mientras Marlo tenía el coche en marcha, Dworkin se exaltó y disparó a los dos tipos. Camber y Dworkin llevaron a las dos mujeres a Vermont en su propio coche, ya que Camber quería sacar más dinero. Camber y Dworkin huyeron a Toronto. Marlo se preparaba para irse a Nueva York.

Marlo no recuerda la dirección a la que llevaron a las dos chicas, pero sí que se trataba de una casa grande, cerca de un puente. Cree que podría volver a localizarla. "Pasando unas cuantas carreteras secundarias. A menos de dieciséis kilómetros de Ellardsville, aunque me perdí en dos ocasiones al regresar. Camber es quien lo sabe, él hizo el trato."

Sobre Jerinnana

En cierta ocasión sacerdotisa de Pazzuzu, una deidad de la antigua Sumeria, Jerinnana fue encerrada por sus crímenes. Nadie se atrevió a terminar con su vida, ya que se ganaría la eterna enemistad de Pazzuzu, así que fue encerrada en un pozo seco. Allí moriría de forma natural, de sed y hambre, o Pazzuzu la salvaría.

Antes de esto, ella había fabricado y encantado un collar. Asumiendo que alguien pronto adquiriría el valioso collar, planeó tentar a su futuro propietario transformándolo en su agente, y supervisaría su vuelta a la vida. La vida que tomaría, por supuesto, sería la de su agente. Pero un discípulo la traicionó, y arrojó el collar al interior del pozo que la mantenía presa. Murió, y continuó muerta durante 4.000 años.



Para tomar el control de Zellweger, su discípulo, Jerinnana, ha heredado sus recuerdos, pero aún le queda un poco para utilizarlos. Sabe cómo conducir su coche, pero aún no ha podido hacerlo. Su inglés es bueno, pero vacilante y agarrotado. Su forma de actuar y porte son extrañamente femeninos. Sus gestos a menudo son altisonantes. Una tirada de Psicología no saca nada, a menos que ya haya sido observada durante un intento de asesinato o algún otro acto de violencia.

Cuando los investigadores llegan, ella siente que son una amenaza para Zellweger. Lo que hace es subir la guardia, para lo cual necesita estudiar sus hechizos, el trazado de la casa y las capacidades de los investigadores. El puente, en cambio, podría haber sido ya echado abajo con el queroseno de las lámparas. Podría esperar a que todos hayan entrado en la casa, y entonces hacer arder el puente. El grupo puede huir a los bosques, pero no pueden dar con ayuda de inmediato.

Podría atacar a individuos separados del grupo, uno a uno. Puede transformarse en un monstruo durante un minuto o así, con el tiempo suficiente para convencerles de que un monstruo es el responsable de todas las muertes, y de que ella es totalmente inocente y que ha estado viviendo en el terror. Para añadir mayor confusión, quizás afirme ser un familiar, y no Zellweger en absoluto.

También podría considerarse que hubiera una escalera oculta entre dos de las plantas, pero esto podría darle a Jerinnana demasiada ventaja (los guardianes quedan advertidos). También puede tenerse en cuenta el collar de devoción, pero usar el collar contra los investigadores exige mucho más tiempo del que Jerinnana tiene en estos momentos.

Mientras la policía de Toronto busca a Dworkin y Camber, los investigadores pueden salir para el norte de Vermont, en busca de lo que Marlo describe como una pequeña mansión. La policía estatal no reconoce la descripción. Marlo masculla una y otra vez que todo parece diferente a la luz del día.

La mansión de Zellweger

La desorientación de Marlo aumenta con el anochecer. Al final vislumbra un estrecho camino de tierra tan anguloso que es casi imperceptible conduciendo de sur a norte, aunque razonablemente obvio conduciendo de norte a sur. No hay buzón (Zellweger utilizaba la oficina de correos de Burlington). Parece no haber conexiones eléctricas ni telefónicas; van bajo tierra, pero están cortadas.

A discreción del Guardián, Bennings o cualquier otro oficial puede ser llamado por radio para que les ayude en cualquier momento. Bennings también puede poner en escena al profesor Ward (y es muy útil al saber sumerio) si parece haber alguna razón para llevarle.



ALBERT ZELLWEGER

Rodeada por el altísimo bosque y envuelta por la niebla recién levantada, la mansión de madera y piedra se hace visible, la imponente mole resulta una vista formidable. El Sol se ha puesto, la visibilidad desaparece rápidamente tras los árboles. No se ven luces en la gran vivienda. Las ventanas parecen grandes ojos vacíos.

La mansión está separada de una pequeña zona para aparcar por un pintoresco barranco cubierto con planchas de arenisca y helechos. Se trata de una caída de unos 15 metros (5D6 puntos de daño). Un viejo puente de madera cruza el barranco. Examinarlo a la luz de los faros del coche desvela que es de poco fiar, y podría venirse abajo con el peso de varias personas.

En el aparcamiento hay un Chevy nuevo. Las puertas están abiertas y las llaves puestas. Está registrado a nombre de Zellweger.

Marlo se muestra comprensivamente reacio a acercarse a la mansión. Bennings, temiendo que salga corriendo del lugar, decide llevarlo con él. El grupo cruza el puente uno a uno; cada crujido del puente resulta desconcertante. La pesada puerta de doble hoja de la mansión está abierta, chirriando al moverlas y dejando salir un viento frío.

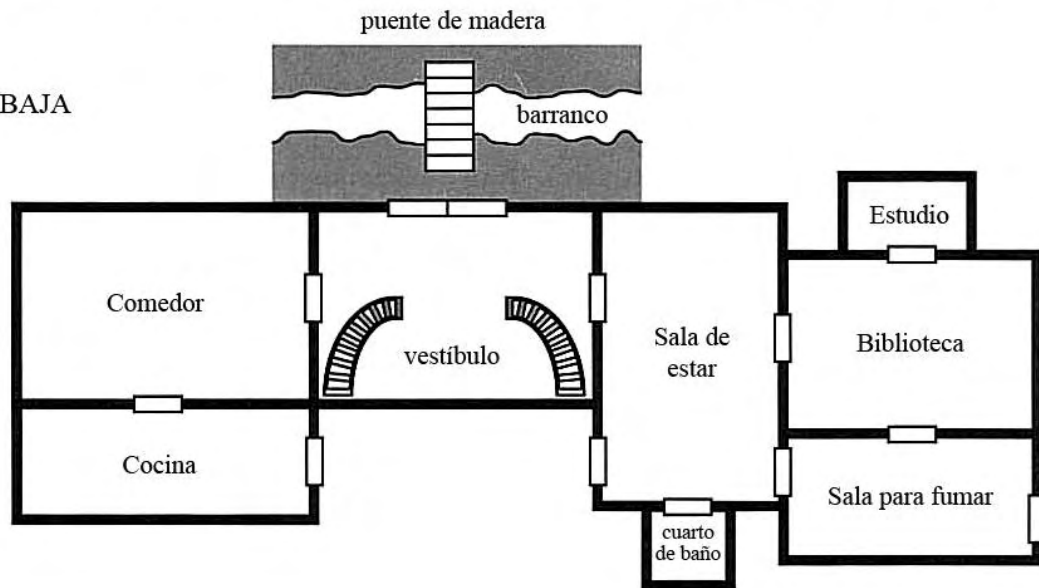
EL INTERIOR

Incluso durante el día la mansión es un lugar sombrío. Los investigadores deben emplear cualquier tipo de iluminación que tengan a mano. La mayoría de las habitaciones no merece mención alguna. Permítase a los investigadores explorar un rato. Si lo deseas, de vez en cuando haz que el suelo cruja, o deja que una rama golpee en alguna ventana, manteniendo así a los investigadores en tensión.

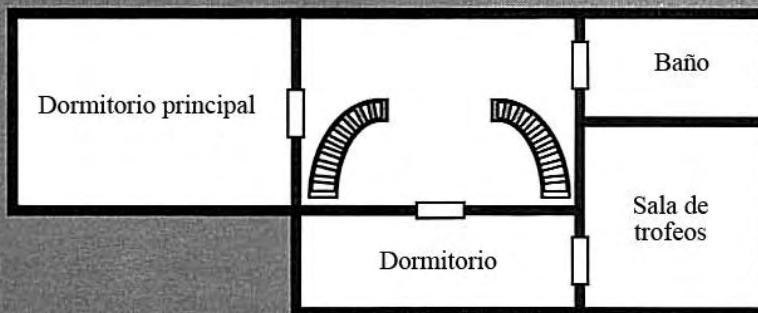
LA MANSIÓN DE ZELLWEGER

escala: 1 cm. = 1'80 m.

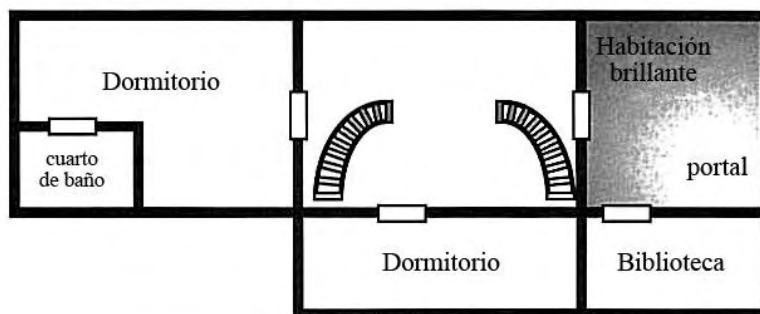
PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



SEGUNDA PLANTA



El mobiliario data de comienzos del siglo XX. Las habitaciones se distinguen por su función, y tienen en común que están sobrecargadas, una peculiaridad de la familia Zellweger.

En cambio, la mesa del comedor casi llena por completo la habitación, y hay suficientes sillas como para rodearla. De manera similar, las estanterías de la biblioteca están abarrotadas, y un centenar de libros cubre el suelo. En cada mesa y silla hay incluso más libros, de temática dispar, como para rellenar. No hay tomos sobre los Mitos, ni libros de ocultismo significantes.

La sala para fumar contiene restos de puros, bolsitas de tabaco para pipa, montones de ceniza y suficientes restos de cerillas como para quemar un bosque. Por la sala de estar casi no se puede ni andar debido a la cantidad de sillas amontonadas. Los dormitorios no contienen una, sino dos o tres camas, de diferentes estilos y tamaños. Y así.

LA HABITACIÓN BRILLANTE

En la segunda planta se encuentra la habitación donde el ritual de Zellweger tuvo lugar, y donde Jerinnana accedió a esta época. Una tenue luz emana de ella. Dentro, una elipse inexplicablemente luminosa destaca en un rincón.

Una parte fue despejada sin miramientos para el ritual. Tapetes persas de valor incalculable, mesas modernistas y sillas eduardianas fueron apartadas sin más. En las tablas del suelo se ha grabado un círculo, con símbolos dentro y fuera de él. Varias lámparas de queroseno se encuentran repartidas alrededor del perímetro del círculo, proporcionando luz suficiente para ver el horror de su interior.

En el centro del círculo se encuentran los mutilados restos de Joanna Fellowes y Harriet Clute. Sus cuerpos han sido hechos pedazos y colocados en un montón. Sus cabezas de holgada boca coronan ahora la macabra y goteante pila. Los investigadores apartan la mirada y vomitan, si lo necesitan. Mientras los investigadores se recuperan de la impresión, las bocas empiezan a moverse. Sus fuertes tonos hacen que sus venas se hinchen, y emanan sangre y bilis. Los testigos de este horror pierden 2/1D6+2 puntos de COR.

La visión provoca que Marlo salga corriendo y gritando de la habitación. Sufre de locura temporal tanto tiempo como el Guardián lo considere necesario. Se marcha a la cocina creyéndose su propia madre, poniéndose a hacer de comer. Jerinnana podría dar con él en su momento.

Armas en la mansión

Hay una amplia gama de pistolas y escopetas en la casa, con cajas de municiones. También hay cuchillos y queroseno en la cocina, tacos de billar y lanzas en la biblioteca, y más tacos dentro de una alfombra enrollada en la habitación brillante. En el sótano aguardan hoces, podaderas, guadañas y hachas.

Quien permanezca en la habitación se da cuenta de que las cabezas no muertas están intentando comunicarse. Seguir esta macabra conversación cuesta otros 1/1D3+1 puntos de COR. En tonos guturales, las cabezas dicen: “Jerinnana... gran sacerdotisa de Pazzuzu... ha engañado a la muerte... ha tendido un puente sobre el tiempo... ha vuelto para la conquista... Muerte a todos sus enemigos.”

EL PORTAL, EL TEMPLO DE NANSE

En un rincón brilla una lámina de color azul eléctrico, como un enigmático anuncio de la aurora boreal. Las dimensiones son amplias, así que una persona puede atravesarla fácilmente.

A successful Cthulhu Mythos roll suggests that this is a dimensional Gate. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que se trata de un portal en el tiempo. Cualquier objeto en forma de tubo introducido en él para ver a su través no revela nada, ya que el brillo del portal también se produce en su interior. Si alguien mete la cabeza o el cuerpo a través lo hace sin daño, pasando al otro lado.

Al otro lado se abre un estrecho pozo de media docena de metros de profundidad. En el suelo hay algunos restos humanos y ropas rasgadas, así como un collar de jade de llamativo diseño. Estos son los restos de Jerinnana.

Puede encontrarse una tablilla de barro rota, con escritura cuneiforme. Del fragmento más grande, al ser traducido, se lee: “Apartada por la sagrada Nanse y el poder de la Maza de Agade. Tened cuidado incautos.”

Si los investigadores deciden explorar el exterior del pozo, trepar fuera es fácil. Se encuentran en el suelo del templo de Nanse, la austera diosa sumeria de la justicia y del comportamiento ético, en la ciudad de Nippur. Su aparición en el pozo no pasa desapercibida. Los custodios con cascos de bronce en forma de calavera y lanzas también de bronce rodean rápidamente a los investigadores.



GUERRERO DE NIPPUR

Los investigadores estarán a salvo mientras intenten comunicarse. Si el profesor Ward está con ellos, puede hacerse entender enseguida, así como cualquier investigador que tire Hablar sumerio. Si los investigadores no saben sumerio, podrían comunicarse en hebreo o en árabe, incluso en acadio, una lengua contemporánea al sumerio.

Existe un motivo doble por el que entrar por el portal. Primero, hay una pista en el poema de Pazzuzu así como en la tablilla del pozo concerniente a la Maza de Agade, la cual puede recordarse con una tirada de Idea. Dicha arma puede existir en la antigua Sumeria. Segundo, a menos que sean afortunados o que tengan mucha iniciativa, puede que los investigadores necesiten escapar de Jerinnana, y el portal ofrece un excelente refugio. Volver al pozo funerario en Sumeria no es algo de su agrado, a pesar de que con la apariencia de Zellweger cuenta con el disfraz perfecto.



Para los sacerdotes del templo sólo han pasado unos días desde la muerte de Jerinnana. Si los investigadores pueden comunicarse con ellos, podrán conseguir su ayuda para enfrentarse a la sacerdotisa al otro lado del portal. Uno de los custodios puede blandir la maza. O, si los investigadores convencen a los sacerdotes, pueden prestarles la maza si prometen devolverla. No disponen de magia que puedan poner a su servicio, pero les recomiendan utilizar objetos contundentes contra Jerinnana y no lanzas o similares. Los sacerdotes no están entrenados en el combate y si luchan serán abatidos rápidamente.

El viaje en el tiempo no tiene ninguna particularidad; atravesar el brillo lo único que hace es conducir a otro lugar.

Conclusión

Si los investigadores vencen a Jerinnana, recompénsese a cada participante con 1D8+2 puntos de COR. Si un investigador en particular ha salvado o intentado salvar la vida de otro, recompénsesele con otros 1D2 puntos de COR por cada vez que lo haya hecho. Si Jerinnana logra escapar y los investigadores se dan cuenta de quién se trata, cada superviviente pierde 1D6 puntos de COR. A partir de entonces ese conocimiento reconcome a los investigadores, y pudiendo hasta organizar en el futuro alguna búsqueda para encontrarla. Cada vez que leen sobre un nuevo y terrible asesinato, saben que ella está en alguna parte allí fuera, reuniendo seguidores y preparando nuevas monstruosidades de acuerdo con los siniestros deseos de su fétido dios.

Estadísticas

INSPECTOR SEAMUS BENNINGS, 40 años, detective de homicidios inconformista

FUE 15 CON 15 TAM 15 INT 15 POD 12
DES 14 APA 10 EDU 14 COR 60 P.V. 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 80% 1D3+1D4.

Patada 75% 1D6+1D4.

Revólver .38 60% 1D10.

Cachiporra 70% 1D6+1D4.

Escopeta galga 12 50% 4D6.

Habilidades: Buscar libros 40%, Charlatanería 60%, Conducir automóvil 60%, Derecho 55%, Descubrir 55%, Discreción 50%, Escuchar 40%, Esquivar 55%, Primeros auxilios 40%, Psicología 40%, Saltar 50%.

PROFESOR PHILIP WARD, 60 años, estudioso inepto

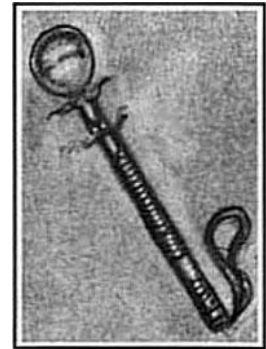
FUE 10 CON 11 TAM 12 INT 18 POD 16
DES 08 APA 10 EDU 21 COR 80 P.V. 12

Habilidades: Arqueología 45%, Buscar libros 95%, Hablar griego clásico 60%, Hablar latín 80%, Hablar sumerio 75%, Historia 95%, L/E griego clásico 60%, L/E latín 80%, L/E sumerio 75%.

Maza de Agade

Se trata de una pesada esfera de bronce sobre un robusto mango envuelto con alambre de bronce y una pequeña cabeza de toro como decoración. La bola tiene unos 7'5 cm. de diámetro, el mango tiene medio metro aproximadamente y se inserta dentro de la bola. Hay inscritos símbolos mágicos en el ecuador de la esfera. Una correa de cuero cuelga de la base del mango, haciendo que sea difícil de perder.

Este arma encantada hace 1D6 puntos de daño al objetivo, tanto si se le acierta como si no. Si impacta al objetivo, también hace el daño normal de 1D10+BD (imagina que quien empuña la maza tiene un bonificador de ataque de 1D4. Si ataca y falla le hace 1D6 puntos de daño al objetivo. Si ataca y acierta le hace al objetivo un total de 1D10+1D4+1D6 puntos de daño).



MAZA DE AGADE

Por último, bloquea un ataque físico por asalto llevado a cabo por el objetivo. Como arma encantada, la maza nunca recibe daño.

CHICO MARLO, 22 años, matón cobarde

FUE 11 CON 12 TAM 12 INT 11 POD 10
DES 13 APA 10 EDU 12 COR 45 P.V. 12

Armas: Puñetazo 60% 1D3.

Palo 55% 1D6.

Pistola 9mm 45% 1D10.

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Esquivar 55%.

JERINNANA, la eterna y monstruosa sacerdotisa que habita el cuerpo envejecido y salpicado de sangre de Albert Zellweger

FUE 12 CON 10 TAM 12 INT 20 POD 25
DES 11 APA 08 EDU 16 COR 0 P.V. 11

Armas: ninguna, pero su collar encantado añade 30 percentiles a su habilidad de Persuadir.

Armadura: Por gracia de Pazzuzu, un golpe proveniente de cualquier arma capaz de empalar, armas de proyectil o el veneno no le causan daño. El resto de armas hacen el daño mínimo. Los hechizos y armas mágicas le hacen el daño normal.

Hechizos: Aliento de Pazzuzu, Cántico de Thoth, Contactar con Pazzuzu, Crear portal en el tiempo, Desviar el daño, Transferencia de mente, Collar de devoción, Enviar locura, Transformación, Maldición de la atrofia, Ira de Pazzuzu.

Habilidades: Camuflaje 26%, Charlatanería 15%, Discreción 33%, Elocuencia 50%, Escuchar 49%, Esquivar 33%, Hablar inglés 60%, Hablar sumerio 85%, L/E inglés 60%, L/E sumerio 85%, Mitos de Cthulhu

28%, Ocultarse 35%, Persuadir 50% (más el collar), Psicología 55%, Regatear 56%.

Discapacidad especial: Para compensar la inigualable protección limitada de Pazzuzu contra los ataques físicos, Jerinnana no puede hacer tiradas de Suerte.

APARIENCIA DE PAZZUZU, transformación mágica de Jerinnana, válida durante diez asaltos

FUE 21 CON 20 TAM 22 INT 20 POD 25

DES 12 APA 01 EDU 16 COR NA P.V. 21

Bonificación al daño: +2D6.

Armas: Garra 60% 1D10+1+2D6

Mordisco 50% 1D20.

Con esta forma Jerinnana sólo tiene un ataque por asalto.

Armadura: 2 puntos.

Hechizos: Aunque Jerinnana recuerda todos sus hechizos, ninguno funciona cuando asume esta forma, incluyendo el regalo de Pazzuzu de inmunidad limitada a los ataques físicos.

Habilidades: Camuflaje 12%, Discreción 33%, Escuchar 51%, Esquivar 33%, Hablar sumerio 85%, L/E sumerio 85%, Mitos de Cthulhu 28%, Ocultarse 20%, Persuadir 50% (más el collar), Psicología 55%. Las habilidades de comunicación de Jerinnana no pueden usarse bajo esta apariencia.

Pérdida de COR: 3/1D8+2.

SEIS GUARDIANES del templo de Nanse en Nippur

	FUE	CON	TAM	POD	DES
Uno	12	14	13	11	14
Dos	13	11	12	10	13
Tres	12	12	14	10	12
Cuatro	11	13	14	09	11
Cinco	10	11	16	11	10
Seis	11	12	15	10	09

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 60%/50% 1D3+BD.

Espada corta 70%/10% 1D6+1+BD.

Lanza (2M) 65%/15% 1D6+1+BD.

Patada 25%/25% 1D6+BD

Gran escudo 60% 1D6 (golpeando con él), tiene 12 puntos de armadura.

Armadura: 1 punto en el cuerpo y 2 en la cabeza (cuero).

Habilidades: Camuflaje 30%, Discreción 45%, Escuchar 55%, Esquivar 50%, Lanzar 35%, Saltar 35%, Preparar 44%.

Los hechizos de Jerinnana

Para los hechizos no descritos aquí, véanse las reglas de cualquier edición de *La Llamada de Cthulhu*. Las descripciones de la edición 5.5 en adelante son las más completas.

ALIENTO DE PAZZUZU

Con el gasto de 3 puntos de magia y 3 puntos de COR, el hechicero emite una nube de vapores nocivos de su boca. Puede afectar a una víctima hasta una distancia de 30

metros. La víctima pierde 1D6 puntos de vida por el veneno. La nube se disipa inmediatamente al aire libre, pero permanece activa en espacios cerrados a menos que haya una ventana o similar abierta. El aliento es eludible en el primer asalto, pero en un espacio cerrado el aire se volverá irrespirable (1D4 puntos de daño en el segundo asalto, y 1D2 más en los asaltos posteriores). Todos los que se encuentren dentro sufren el daño, ya que la nube lo cubre todo.

CONTACTAR CON PAZZUZU

El hechizo ruega la atención de Pazzuzu. Ejecutarlo cuesta 1 punto de POD y 1D6 de COR. La probabilidad de que aparezca equivale al POD actual del hechicero. Pazzuzu sólo se manifiesta si hay tumbas cerca. Si se produce su aparición, el Guardián deberá tener preparadas sus habilidades y estadísticas.

COLLAR DE DEVOCIÓN

Al fallar en una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia, el alma del creador del collar se vuelve una obsesión irresistible para el propietario actual del mismo. El objetivo se ve a sí mismo esforzándose por intimar más con el hechicero. La comunicación es puramente mental y emocional, las imágenes pueden ser captadas, pero las palabras y las ideas abstractas no pueden ser transferidas.

El collar convence al objetivo de una creencia particular o del curso de una acción necesaria y vital.

Las piedras que forman el collar son seleccionadas, cortadas y engarzadas por el hechicero. Debe llevarlo con él durante una semana, y después realizar una serie de obscenos y blasfemos ritos en solitario.

Ha de llevarse a cabo un sacrificio de sangre sobre el collar. El hechicero sacrifica 1 punto de POD, una cantidad variable de puntos de magia y 1D6 de COR. Cada 10 puntos de magia invertidos aumenta el porcentaje del hechicero en 10 percentiles a la habilidad de Elocuencia.

A pesar de la ayuda del collar de devoción, una tirada de 00 siempre significa un fracaso.

ENVIAR LOCURA

Asalta la mente de un objetivo durmiente con imágenes de pesadilla. El tipo de pesadilla puede ser elegido por el hechicero. Cada ejecución cuesta 3 puntos de magia y 1 de COR. El objetivo puede resistirse tirando POD contra POD en la Tabla de resistencia. Si el objetivo falla, pierde 1D4 puntos de COR. Si resiste, no sufre pérdida ni pesadillas. Realizar el hechizo y que éste se transforme en una pesadilla terrorífica lleva en torno a 1 hora.

TRANSFORMACIÓN

Permite al hechicero adquirir el aspecto de Pazzuzu. La piel se vuelve negruzca y los miembros se retuercen; el cuerpo cuadruplica su tamaño original. La boca luce unas fauces llenas de colmillos como agujas. La transformación es inestable, durando 10 asaltos. Cuesta 6 puntos de magia, y 6 puntos más volver a transformarse en humano (véase Apariencia de Pazzuzu para sus estadísticas).

MALDICIÓN DE LA ATROFIA

El ritual dura 1 semana de malignas meditaciones. Hace que el objetivo se desoriente y pasen para él 10 años en el espacio de unos pocos meses. Cuesta 3 puntos de magia y 2D8 de COR, así como una tirada de PODx4 para que el hechizo no se vuelva contra el realizador.

La muerte llega 1 año y 1 día después, a menos que la víctima tire CONx2. A pesar de ello pierde 1D3 puntos de FUE, CON, INT, DES y APA. La COR desciende en 1 punto por cada punto de característica perdido. El Guardián debe distribuir todas las consecuencias de este

hechizo a lo largo del tiempo.

IRA DE PAZZUZU

El hechicero lanza desde sus manos un poderoso rayo de energía hacia un objetivo a 90 metros de distancia. Realizarlo lleva 3 asaltos, y cuesta 3 puntos de magia y 2 de COR. El efecto es como un fogonazo, que provoca 1D6 puntos de daño, acompañado de un crujido.

La ejecución no es instantánea, y el mismo rayo es más delgado que una bala, por lo tanto se puede intentar Esquivar. ■





ÍNDICE DE AYUDAS DE ÚLTIMOS SACRAMENTOS

Descripción	Pág. (escenario)	Pág. (ayudas)
Ayuda Sacramentos #1	7	55
Ayuda Sacramentos #2	11	56
Ayuda Sacramentos #3	11	56
Ayuda Sacramentos #4	12	57
Ayuda Sacramentos #5	14	57
Ayuda Letal #1	19	58
Ayuda Letal #2	20	58
Ayuda Letal #3	21	57
Ayuda McKinley #1	31	59
Ayuda McKinley #2	37	60
Ayuda Sacerdotisa #1	44	60
Ayuda Sacerdotisa #2	45	60
Ayuda Sacerdotisa #3	45	60
Ayuda Sacerdotisa #4	46	55
Ayuda Sacerdotisa #5	47	55

Ayuda Sacerdotisa #4

Capítulo Seis

Copiosas alabanzas

"Ave Maestro"

Ave Maestro
 Todo lo que veo desde el suelo
 Es piedra tras piedra
 Girando en espiral
 Hacia arriba
 Hacia arriba
 Hacia arriba
 Más allá de mi prisión
 La Luna burlona
 Mira lascivamente hacia abajo.
 Pienso, mi Maestro, en ti
 Mi Maestro Pazzuzu.
 Sueño con tus gloriosas pústulas
 Reventadas sobre mi piel.
 Estás dentro y fuera,
 Respiro tu dulce aliento,
 El sabor de la sangre y de la Muerte.
 Puede la Maza de Agade ser corrompida,
 ique tu dominio sea restaurado!

- Anónimo.

YORK VII

Henry Ennis, humanitario, muere a los 58 años

El destacado humanitario y académico Dr. Henry Ennis, de 58 años, falleció ayer en Runville, Massachusetts, tras una larga enfermedad. Le sobrevive una hija, Lucinda. Su mujer, Nicole, falleció en 1980.

Runville ha sido el hogar de los Ennis desde el siglo XVII, cuando la católica familia viajó desde Inglaterra y Cronwell al Nuevo mundo. El Dr. Ennis se retiró a Runville a principios de la presente década, tras varios ataques al corazón.

Durante muchos años estuvo profundamente inmiscuido en actividades humanitarias, organizando programas de ayuda para las hambrientas naciones de África, y contribuyendo con los refugiados musulmanes de Bosnia. Publicó más de una docena de libros acerca de filosofía ética, y en dos ocasiones realizó la *Lectura sobre etnias*, en Oxford.

Desde que obtuvo su doctorado en Harvard, ha viajado por todo el mundo, estudiando y dando clases en instituciones tan diversas como Princeton, Oxford, Nueva Delhi y Sorbonne.

El Dr. Ennis era el único hijo del teólogo Justin Ennis (1915-1977).

Ano

Four

why

love

is it

the v

T

and t

"I an

ques

what

out c

For s

Why

G

so w

The

is th

Thar

almo

with

little

and

stop

what

Ayuda Sacramentos #1

Ayuda Sacerdotisa #5

Habéis sido elegidas por la gran sacerdotisa de Pazzuzu. Preparaos. Vamos a por vosotras.

Ayuda Sacramentos #2

SECUESTRO Y ASESINATO DE LA SRTA. SOPHIA ENNIS

La Srta. Sophia, de 6 años, desapareció la noche del 1 de marzo de 1979. Su cuerpo fue descubierto en la playa de Runville a primera hora del 5 de marzo de 1979 por Lemuel Jarvis, un pescador. El juez de instrucción declaró que el cuerpo había permanecido en el mar durante varios días. Una autopsia reveló abuso sexual, aunque no se encontraron muestras de fluidos o huellas dactilares. Tiene contusiones en el cuello, brazos y pecho. Su camisa no ha sido localizada. La causa de la muerte fue estrangulamiento. Ningún asesino ha sido acusado o arrestado.

Ayuda Sacramentos #3

LA MUERTE DE LA SRA. NICOLE ENNIS

La Sra. Nicole Ennis ha sufrido de depresión desde que su hija fuese asesinada hace un año. Una nota junto a su cuerpo menciona este punto. Su mensaje también expresa su consternación por los líos de su marido, Henry, con mujeres de la comunidad. Ethel Goodson es nombrada en la nota, pero este dato se ha ocultado por motivos de privacidad. El comisario concluyó que había sido un suicidio. La causa de la muerte fue la rotura del cuello al ahorcarse con una cuerda.

Ayuda Letal #1

Lo que muestran las cintas

A eso de las 5:45 de la tarde, un hombre alto y delgado de unos cuarenta años entra en la habitación de la exposición, echa un vistazo y luego se marcha. Viste un chubasquero y un pasamontañas.



EL HOMBRE ALTO Y DELGADO

Vuelve diez minutos más tarde, se encarama a algo, y rocía con pintura negra la lente de la cámara visible sin mostrar su cara. Entonces realiza unos curiosos movimientos con sus manos, sus labios también se mueven, aunque, por supuesto, no hay sonido grabado.

Después el intruso se sienta en un banco y abre una revista sacada de su bolsillo. Puede verse el título: "Cabra negra". Un gran tentáculo decora la portada.

A las 6:10 llega el guarda, lo mira, y sorprendentemente ignora al hombre sentado leyendo. El guarda apaga las luces, pero el hombre en el banco hace un gesto, y el guarda las enciende de nuevo. Continúa leyendo. El guarda cierra la puerta y se marcha. El hombre en el banco lee algo más.

A las 7:05, justo después de que el guarda haya pasado y echado un vistazo de nuevo, el hombre del banco se levanta y camina enérgicamente hacia la momia. Saca una bolsa de su chubasquero y la deja a un lado. Vuelve a hacer gestos. Un momento más tarde todos los tornillos salen fuera de la tapa. Cuidadosamente aparta el pesado cristal del sarcófago, abre la bolsa debajo y en torno a la momia. Luego carga el costal. Apaga las luces, abre la puerta desde dentro y la cierra tras él, y desaparece de la vista.

Ayuda Letal #2

Kalms, la bestia salvaje

Un perfil personal

Bella O'Rourke viaja a la agreste Massachusetts y habla con un novelista llamado Randy Kalms.

Vive en una gran mansión construida según sus especificaciones cuando llegó de Hollywood hace seis años. Randy Kalms es



RANDY KALMS

un hombre en paz consigo mismo. Nació en los suburbios de Nueva York, el sexto hijo de un padre alcohólico y una madre pluriempleada. Randy escapó gracias a la Marina en 1964 y en seguida se distinguió como tirador. En 1965 fue enviado a Vietnam y su vida cambió irrevocablemente.

"Desde el primer momento," dice, "empecé a dudar acerca de nuestro papel de policía del mundo, preguntándome si la amenaza comunista era tal y como nos contaban."

De vuelta en Estados Unidos pasó varios meses en un hospital. Tras su alta se transformó en una pieza clave del movimiento pacifista. Su primera novela, "Pelo largo", publicada en 1975, fue aclamada por la crítica. Tras muchos años escribiendo, Kalms se trasladó a Hollywood para escribir guiones en 1980. Hollywood no era de su agrado. Se volvió un alcohólico y se casó dos veces mientras se encontraba en aquella ciudad. Al final se trasladó a Massachusetts para llevar una vida más tranquila.

Hoy Randy se encuentra bastante feliz de vivir aquí con su tercera esposa Mary, una enfermera de Arkham. "Esta vez, puedo decirlo, ella es la única. Sé que lo he dicho ya antes, pero, diablos, estaba en Hollywood. Tú respiras el aire de allí y seguro que vas a mentir. La Massachusetts rural es un estado duro y honesto. Y sé que voy a estar con Mary hasta que me muera."

Artículos procedentes del

The Boston Globe

Caballero desaparecido

Las autoridades están preocupadas por el paradero de Cedric Hedges, residente del 17 del bulevar McKinley. Están recabando toda la información sobre su paradero actual que los ciudadanos puedan ofrecer.

Se ha informado de que no ha sido visto durante algunos días, así pues la policía buscó ayer en su casa y los alrededores. No se han encontrado señales del Sr. Hedge. En su biblioteca privada, la comida había sido dejada sin tocar sobre una mesa. No había señales de lucha ni nada parecido.

Inglés de nacimiento, el Sr. Hedge era contable y administrativo colonial en India, Sudáfrica y Rodesia. Cuando se instaló en Boston hace algunos años, construyó su propia casa llena de trofeos y maravillas de sus viajes.

-17 de diciembre de 1900

Espíritus malignos acechan a una familia

Una desagradable presencia y manifestaciones fantasmagóricas fueron los motivos dados ante la rápida salida de Samuel Rankin y su familia de su casa en el 17 del bulevar McKinley. Los Rankin se trasladaron a esta dirección hace tres meses y afirman haber sufrido pesadillas desde entonces. Los Rankin han conseguido un nuevo domicilio, también en Boston, y les deseamos que les vaya bien.

-14 de agosto de 1916

Veredicto concerniente a la trágica muerte de un viudo

Esta mañana vio la luz el veredicto del juez de instrucción de la muerte de Arthur "Art" Ramacovic, del 17 del bulevar McKinley. El jurado resuelve que el Sr. Ramacovic falleció por su propia mano.

Según el jurado, el Sr. Ramacovic se ahorcó utilizando las medias de su esposa. Las evidencias presentadas sugieren que el Sr. Ramacovic había intentado cortarse las venas, ya que sus brazos estaban cubiertos de cortes profundos, así como en el pecho.

Se ha dicho que quedó abatido tras la muerte antes de Navidad de su última esposa.

Al Sr. Ramacovic le sobrevive un hijo, en la ciudad de Jersey, en Nueva Jersey.

-12 de febrero de 1940

Familia desaloja una casa encantada

El número 17 del bulevar McKinley, largo tiempo conocido como la "casa encantada", debe su reputación a Hagbard Carlyle. Empleado de Líneas Estrella blanca, el Sr. Carlyle y su prometida Gillian se trasladaron a la casa hace menos de seis meses. La pareja informó de que fue asaltada por pesadillas de inquietante naturaleza. Una visita del pastor local no pudo hacer nada por disipar su angustia. Ruidos y voces antinaturales también fueron oídos. Los Carlyle han logrado vender la casa al banco Beinhardt Mortgage Trust por una suma no revelada.

-16 de septiembre de 1936

Madre mata a su familia Seis muertes por herida de bala

La pasada noche la policía descubrió seis muertos por arma de fuego en el 17 del bulevar McKinley. La madre de la familia, Federica Rodríguez, fue arrestada como sospechosa de las muertes, y se encuentra en prisión desde esta mañana.

La policía afirmó que este era el peor asesinato múltiple que ha tenido lugar en esta ciudad durante el presente siglo.

Entre las víctimas se encuentran los cuatro hijos de la familia Rodríguez: Paolo, Resperita, Rosita y Guillermo. El cuerpo del marido, Alfonso Rodríguez, y el ama de llaves, Nancy Murphy, también fueron hallados muertos.

La policía acudió la pasada noche al 17 del bulevar McKinley después de que un vecino informase de múltiples disparos provenientes del interior. Los oficiales se encontraron a la Sra. Federica Rodríguez blandiendo el fusil de caza de su marido y burlándose, según el oficial, de manera "petulante e histérica". Cuando se les aproximaron, ella abrió fuego salvajemente, fallando afortunadamente. Cuando su arma quedó vacía, fue rápidamente inmovilizada.

-1 de noviembre de 1940

Casa encantada preocupa a un banco

El banco Reinhardt tiene un singular problema. Una de sus propiedades, el 17 del bulevar McKinley, tiene la reputación de estar poseído por espíritus malignos. Los agentes inmobiliarios son incapaces de encontrar un comprador. Hablando informalmente, un portavoz de la compañía sugirió bajar el precio de la propiedad en un intento de "conseguir un comprador al que no le importe la carpintería."

-11 de marzo de 1941

Ayuda McKinley #2

Extractos de "Secretos de N'Kai"

17 de septiembre de 1892: Al menos la casa está terminada, erigida completamente bajo mis exactísimos requerimientos. Me trasladaré mañana y retomaré mi diálogo con el Gran sapo tan pronto como el odioso Sol se sumerja en el horizonte.

5 de noviembre de 1893: Mi templo está completo tanto psíquica (inserté la última piedra en el mosaico del suelo esta tarde) como espiritualmente (derramé la sangre de un perro callejero en el suelo. Espero que no hiciese demasiado ruido con sus aullidos). Puedo sentir cómo mi Amo espera grandes cosas de mí.

10 de agosto de 1898: Otra barrera cruzada hoy. Consagré mi templo, no con la sangre de una simple bestia, sino con la esencia de un niño. Utilizando mis nuevos poderes, adquiridos del Gran libro, atraje a uno de los muchos niños despistados.

Las entradas de los años siguientes incluyen más derramamiento de sangre (en su mayoría perros y gatos, con sacrificios humanos en muy raras ocasiones) y discusiones consigo mismo sobre aplicaciones útiles para sus recién adquiridos poderes. Se mencionan también sus escritos esotéricos y su irritación porque nadie está dispuesto a publicarlos.

Marzo de 1900: Hoy me embarqué hacia mi mayor objetivo hasta la fecha. Se me ocurrió mientras compraba unos zapatos nuevos. ¡Mi espada de Damasco! ¡Un saco de arcilla! He decidido esculpir una efígie de mi Señor, el Sapo. Necesitaré más de un saco de arcilla.

Abril de 1900: Mi estatua está casi completa. Tengo noticias maravillosas. He concebido una forma para que mi obra maestra sea algo más que un homenaje a mi Maestro. Siguiendo las indicaciones obtenidas a partir del Gran libro, ¡caminará, caminará, vivirá! Atendiendo a mis necesidades, y a través de mí, las de mi Maestro.

Mayo de 1900: Esta noche llevaré a cabo el mayor ritual que he aprendido. Para el final tengo a una joven prostituta llamada Darlene, inconsciente por el opio. Creo no manchar la ropa. La sangre brotará mejor si tras un buen baño. ¡Oh, no puedo ocultar mi excitación ante tan delicioso experimento!

Ayuda Sacerdotisa #1

**TRADUCCIÓN DE LA
TABLILLA DE PIEDRA**

**ME HABÉIS DESAGRADADO. ME
HABÉIS INSULTADO. ME HABÉIS
ENOJADO. JERINNANA ESTÁ
ENFADADA. EL GRAN PAZZUZU
ESTÁ COLÉRICO. VAIS A MORIR.
VAIS A MORIR. NUESTRA
MALDICIÓN OS PERSIGUE.**

Ayuda Sacerdotisa #2

PAZZUZU - Un repugnante demonio de la fertilidad enfermiza. Se dice que las fauces de Pazzuzu contenían filas y filas de colmillos como agujas, todos manando resina. Su aliento resultaba muy desagradable, debido a aquéllos a quienes había devorado, salvo para sus seguidores. Con genitales podridos y miembros despedazados y deformados, Pazzuzu es el demonio más raro de la mitología sumeria/babilónica. Las evidencias arqueológicas sugieren que contaba con un pequeño aunque ferviente culto.

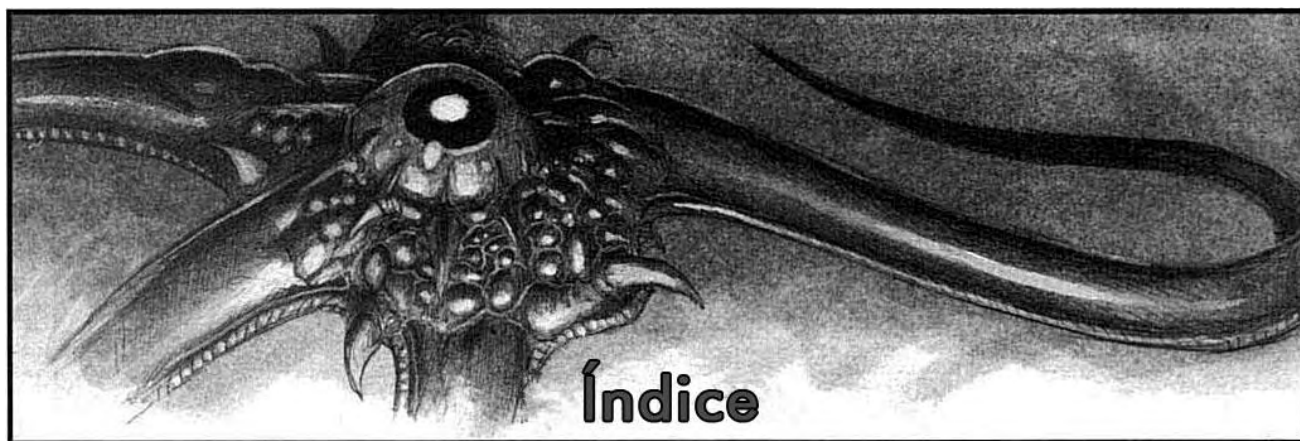


Representación de un amuleto de bronce mesopotámico, (de los siglos 9 - 7 AC).

Ayuda Sacerdotisa #3

Pensáis que nuestra publicación es divertida. ¿Tan descarada es vuestra arrogancia? Creo que no. Porque vuestra inclusión de mi obra de arte en el tomo ha servido para demostrar vuestra ignorancia. Era tal el insulto que me incliné por olvidarlo, pero la cosa no es tan simple. Habéis mancillado el nombre de mi Maestro y por ese crimen, queridas, debéis morir.
Lo siento.





Personajes

- AB -

Alce

Véase *Brevis, Rodney*

Bennings, Seamus

.....43-44, 47, 52

Bread, Joseph...17-19, 21, 27

Brevis, Rodney.....44, 46-47

- CD -

Carlyle, Hagbard...29-30, 40

Cast, Gideon.....35, 37-40

Clute, Harriet

.....43-44, 46-47, 50

Cooper, Gladys.....20

Cuneta

Véase *Gooch, Mitch*

Drebber, Douglas.....17-21

Drum, Barney.....6, 8, 14

Drum, Lois.....6, 8, 14

- EF -

Ennis, Henry.....5, 8, 14, 16

Ennis, Lucinda

.....5-6, 8, 11-12, 16

Ennis, Nicole.....5, 11, 56

Ennis, Sophia.....5, 11-12, 56

Ettringer, Alan.....6, 7, 12, 15

Ettringer, Toby.....6, 8, 15

Fellowes, Joanna

.....43-44, 46-47, 50

Flaherty, David...7, 11-12, 15

- GHJ -

Gooch, Mitch.....44-47

Goodson, Dwight.....6, 8, 14

Goodson, Ethel.....6, 8, 14

Goodson, Rudy.....6, 8, 15

Hedge, Cedric

.....29, 30, 31, 32, 37

Holmes, Andrew.....29-30

Jerinnana.....43, 48, 52-53

- KLM -

Kalms, Belinda.....22, 24, 28

Kalms, Luke.....22, 24, 28

Kalms, Mary

.....17, 21-22, 27-28

Kalms, Randy

.....17, 20, 21-22, 27

Kalms, Scott.....22-24, 28

Keeble, Clara...32, 35, 38-40

Marlo, Chico....47-48, 50, 52

Myles, Kristian.29, 35, 38-40

- NOP -

Nippur, guerreros de

.....50, 52-53

O'Hearne, Sheldon.....6, 14

Opie, Maynard.....44, 46

Passos, Juliet.....14, 16

Paxton, Kate.....44, 46

Peppard, Diana.....35, 38-40

- QR -

Redondo, Dave.....35, 38-40

Rook, Edward.....6-7, 8, 15

- ST -

Shortfield, Mike.....46

Smith, Katarina...6, 7, 12, 16

Springer, Bernadette

.....6, 7, 12, 15

Talbott, Maurice..6, 7, 11, 15

- WZ -

Ward, Philip....44, 48, 50, 52

Wilton, Josh.....19, 21

Zellweger, Albert

.....43, 48, 50, 52-53

Localizaciones

Arkham.....17-28

Edificio de Drebber.19-21

Libros el Tercer Ojo...19

Residencia de los Kalms

.....22-27

Universidad Miskatonic

.....17-19

Boston.....29-42

McKinley nº 17.....32-40

Ellardsville.....47-52

Mansión de Zellweger

.....48-52

Runville.....5-16

Casa de Flaherty.....11-12

Casa de los Ennis

.....8-9, 12, 14

Cementerio.....8

Sumeria.....50-52

Una ciudad universitaria

.....43-47

Alce y Cuneta.....46

Almacenes Colonial

.....46-47

Fellowes y Clute....44-46

Skuzz.....46

Hechizos y otros

Aliento de Pazzuzu.....53

Collar de devoción.....54

Contactar con Pazzuzu..53

Enviar locura.....54

Esfera de aire sólido.....27

Ira de Pazzuzu.....54

Maldición de la atrofia...54

Maza de Agade.....52

Poderes psíquicos.....15

Supresión de la gracia...38

Tormento creciente.....27

Trance.....27

Transformación.....54



Últimos Sacramentos

♦ “Últimos sacramentos” — La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales.

♦ “Herencia letal” — Una momia auténtica ha sido robada de un sarcófago falso de exhibición de papel maché. ¿Por qué ha ignorado el robo la seguridad de la universidad?

♦ “La casa en el bulevar McKinley” — El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo.

♦ “La sacerdotisa” — Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la corazonada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada.

Cuatro escenarios actuales para *La Llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Se incluyen numerosas ilustraciones, ayudas detalladas, y 11 nuevos hechizos, además de los planos y mapas correspondientes a cada aventura.



LA LLAMADA DE CTHULHU EL JUEGO DE ROL

Más de un centenar de suplementos han sido creados para este galardonado juego. Entre los más recientes se encuentran *Más Allá de las Montañas de la Locura*, *M. U. Antarctic Expedition Pack*, *Antes de la Caída*, *Tierra de Nadie*, y *The Creature Companion Core Book*. Para una lista actualizada, visita nuestra web o escríbenos a la dirección que aparece al pie de esta página.

Busca nuestros otros libros de *Cthulhu Actual*, entre los que se encuentran *Amos Ocultos*, *El Triángulo de las Bermudas*, y *Una Resección en el Tiempo*.



CTHULHU FICCIÓN

En la actualidad existe una veintena de libros en la bien acogida línea de ficción de *La Llamada de Cthulhu*®. Algunos títulos siguen la evolución de entidades de los Mitos como Hastur, Nyarlathotep y Cthulhu. Otros son antologías de relatos completamente nuevas. Y otros son colecciones de historias de un solo autor que dan a conocer a nuevos maestros del horror y la fantasía. Las selecciones más populares incluyen *El Necronomicón*, *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu* y *La Saga de Cthulhu*.

Entre las salidas más recientes se encuentran *The Ithaqua Cycle*, *Nightmare's Disciple*, *The Antarktos Cycle* y *Tales Out of Innsmouth*. Permaneced atentos los próximos meses a las salidas de nuestros primeros libros de *Miskatonic Archive: The Book of Dzyan*, *The Yellow Sign: The Complete Weird Fiction of Robert W. Chambers*, *Nameles Cults: The Mythos Fiction of Robert E. Howard*, y más.



Versión en castellano por
Ángel Contreras
y
Abdul Alhazred

Chaosium Inc.

<http://www.chaosium.com>

50-A 56th Street, Oakland CA 94608

Call us at 1-800-213-1493 for a catalog.

