

Cálculos MORTALES

Nuevas aventuras para
La Llamada de Cthulhu
en la Tierra de Lovecraft

por Todd Kingrea
con Kevin Ross, John Snyder
y Richard Watts

La Llamada de
CTHULHU **20** AÑOS





**Howard
Phillips
Lovecraft**

**Escritor,
erudito,
caballero**

**Nacido en 1890
Muerto en 1937**

La Llamada de CTHULHU

Por J. Todd Kingrea, Kevin Ross y Richard Watts

Ilustración de portada e ilustraciones interiores de John T. Snyder

Planos de J. Todd Kingrea

Planos adicionales de Shannon Appel y Tom Kalichack

Proyecto editorial de Kevin Ross y Shannon Appel

Diseño de portada y de interiores de Shannon Appel

EDICIÓN ESPAÑOLA

Directores editoriales

Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción

Jordi Zamarreño

Coordinador de la línea

Carlos Lacasa

Diseño de maqueta

Darío Pérez

Maquetación

Carlos Lacasa y Javier Pérez Calvo



Marzo de

2000



**AL CÉSAR,
LO QUE ES DEL CÉSAR**

Cálculos mortales fue concebido y editado originalmente por Kevin Ross. Las primeras correcciones fueron de Shannon Appel. *Polvo eres...* es también obra de Kevin, mientras que *Rivales oscuros* es de J. Todd Kingrea y *iContemplad a la Madre!* es de Richard Watts.

La portada y todas las ilustraciones interiores son de John T. Snyder. J. Todd Kingrea dibujó la mayoría de los planos. El mapa del valle del Miskatonic que aparece en las ayudas lo dibujó Tom Kalichack y apareció por primera vez en *Aventuras en Arkham*. Los mapas de la ciudad de Arkham, el vertedero de Arkham y la casa Hetfield fueron dibujados por Shannon Appel, el primero a partir de un original de Lynn Willis y los otros dos a partir de originales de Kevin Ross.

Cálculos mortales es una publicación de Chaosium Inc.

Polvo eres... es copyright ©1998 de Kevin Ross, *Rivales oscuros* es copyright ©1998 de J. Todd Kingrea y *iContemplad a la Madre!* es copyright ©1998 de Richard Watts. Todos los derechos reservados.

Cálculos mortales en su totalidad es copyright ©1998 de Chaosium Inc.

La llamada de Cthulhu © es una marca registrada de Chaosium Inc.

Todo parecido entre personajes de *Cálculos mortales* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

La obra de H.P.Lovecraft es copyright ©1963, 1964, 1965 de August Derleth y se cita a modo ilustrativo.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada a ella, las ilustraciones originales de *Cálculos mortales* siguen siendo propiedad de sus autores (bajo sus copyright particulares).

Queda prohibida la reproducción de cualquier material incluido en este libro para beneficio personal o corporativo, mediante métodos fotográficos, electrónicos o de cualquier otro tipo.

¿Para qué narices te pones a leer la letra pequeña?

Enviad vuestros comentarios acerca de este libro y vuestra solicitudes de catálogos gratuitos de juegos y suplementos a:

La Factoría de Ideas, c/ Plaza, 15; 28043 Madrid
o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es
Visidad nuestra página en la Red en www.distrimagen.es

I.S.B.N.: 84-8421-042-1

Depósito Legal: M-11150-2000

Filmación: Autopublish

Imprime: Graficinco S.A. – Fuenlabrada (Madrid)

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas para uso exclusivamente personal: 72-78

• Dedicatoria •

Este libro está dedicado a mi amigo y colega Scott David Aniolowski. ¡Saludos, tío!



Introducción

Bienvenidos de nuevo al rincón más encantado de Massachusetts. *Cálculos mortales* es una antología de escenarios que tienen lugar en el Massachusetts ficticio de H.P. Lovecraft, un lugar descrito en los suplementos de Chaosium *Guía de Arkham 2ª edición*, *Retorno a Dunwich*, *Kingsport: la ciudad de la niebla*, *Relatos del valle del Miskatonic*, *Huida de Innsmouth* (ya publicado en castellano por La Factoría de Ideas) y *Aventuras en Arkham*.

Cálculos mortales ofrece tres nuevas incursiones en el misterio y el horror. Estas aventuras tienen lugar en Arkham o sus alrededores, con algunas visitas a otros pueblos de la Tierra de Lovecraft (Martin's Beach y Dunwich, por ejemplo); por lo tanto, el guardián puede encontrar de utilidad algunos de los libros antes mencionados, en especial la *Guía de Arkham* y *Retorno a Dunwich*, para afinar detalles. Sin embargo, este volumen está destinado para poderse utilizar de forma independiente de los otros de la serie, puesto que incluye todos los detalles relevantes.

Polvo eres... conduce a los investigadores a una morbosa odisea a través de la Tierra de Lovecraft para resolver una serie de

profanaciones de tumbas. La terrible solución envuelve el intento irreflexivo de un loco para devolver la vida a los muertos, con diversos grados de éxito...

Rivales oscuros empieza con una petición de ayudar a un sospechoso de asesinato y rápidamente sitúa a los investigadores en medio de una guerra territorial urbana, que va *in crescendo*, entre dos de las fuerzas sobrenaturales más mortíferas de Arkham.

En *¡Contemplad a la Madre!* un macabro asesinato lleva a los investigadores hasta un horrible secreto nacido en Dunwich, y que está a punto de nacer de nuevo...

Una serie de personas de las que suelen permanecer tras las bambalinas ofrecieron inspiraciones y consejos con los que se pudo completar este proyecto. Entre los sospechosos habituales se encuentran Scott Aniowski, Felicia Kingrea y Brett Howard Kingrea, Adam Geibel, Frank Hummel, Gary Sumpter, John T. Snyder y Lynn Willis.

—Kevin Ross, 3 de agosto de 1977

Índice

Introducción	5	(Plano) El Teatro Imperial	39
Polvo eres...	6	(Dibujo) El Byakhee al acecho	40
Pueblos y familias	7	Características	41
(Dibujo) Tumbas profanadas en		¡Contemplad a la Madre!	43
Clark's Corners	9	(Dibujo) El asesinato de	
Martin's Beach	10	Hannah Pickering	45
(Mapa) Martin's Beach	11	(Recuadro) Los acontecimientos	
La vida secreta de Michael Felder	12	del 15 al 17 de abril	46
(Mapa) El chalet de Felder y		Investigaciones iniciales	47
sus alrededores	13	La escena del crimen	50
(Plano) El chalet de Felder	15	(Plano) El vertedero de Arkham	51
(Recuadro) Opción: el resucitado	16	La casa de la calle Sentinel norte	52
Experimentos funerarios	16	(Recuadro) Preguntando acerca	
(Dibujo) El loco	18	de Hannah	53
La casa de los muertos	19	Dunwich	55
Características	20	(Recuadro) Opción: un pueblo aterrado	59
(Dibujo) Virginia es levantada de		Visitando la casa Hetfield	59
entre los muertos	21	(Plano) La casa Hetfield en Dunwich	60
Rivales oscuros	24	(Dibujo) La casa Hetfield	61
Empieza la investigación	26	(Hechizo) Potenciar a la Madre del pus	63
(Recuadro) La bilirrubina	26	"... entre los desechos"	64
(Dibujo) Entrevista con Brady Withcombe	27	(Recuadro) Hilary Hetfield	66
(Plano) Lugares de interés en Arkham	29	(Hechizo) Liquidez	66
Los Gules	30	(Dibujo) ¡La semilla ataca!	67
(Dibujo) Cita a medianoche	33	Características	68
Un mensaje, un encuentro y una pelea	34	Apéndice: la Tierra de Lovecraft	69
(Plano) La casa abandonada	35	(Plano) La Tierra de Lovecraft	70
Sombras	35	Apéndice: ayudas	72
El Teatro Imperial	37	Glosario	79



POLVO ERES...

Acerca de un ocultista enloquecido y de sus insanos intentos de restaurar a la vida a su amada esposa. Además, un viaje a través de la tierra de Lovecraft, con una larga pausa en Martin's Beach.



*¡Apagad, apagad las luces todas!
Y sobre cada forma moribunda,
El telón, una mortaja funeraria,
Caerá con la velocidad de una tormenta,
Y los serafines, pálidos y demacrados,
Alzándose y desvelándose afirmarán
Que la obra es la tragedia "El hombre,"
Y su héroe, el Gusano Conquistador*
—Edgar Allan Poe, "El Gusano Conquistador"

Este escenario tiene lugar en el pequeño pueblo de pescadores de Martin's Beach (la playa de Martin), no lejos de Arkham y Kingsport. Si bien algunos acontecimientos tienen lugar en los pueblos circundantes, Martin's Beach es el epicentro de la acción.

Cualquier número de investigadores puede tomar parte en esta aventura, aunque los grupos pequeños pueden encontrarla más divertida. Si bien para la misión es aconsejable poseer algún nivel de experiencia investigadora, la habilidad de Mitos de Cthulhu es de poca ayuda para desenterrar los macabros misterios que acechan en Martin's Beach y sus alrededores.

Todas las características pertinentes aparecen al final del escenario, en el orden en que es más probable que sean encontradas por los jugadores.

Información para el guardián

Virginia, la amante esposa de Michael Felder, murió hace cuatro años. Para ser más precisos, Michael la asesinó hace cuatro años.

Felder es el boticario de la tienda Walgreen's de Arkham. Hace siete años se casó con Virginia Fabry, hija de un prominente médico de Boston. La pareja vivía en un bonito chalé a las afueras del pueblo de Martin's Beach, no lejos de Arkham. Los ingresos de Michael y la generosidad de su suegro les permitían muchos lujos, incluyendo una casa idílica y un bote de vela que Michael enseñó a pilotar a Virginia.

Pero al poco de casarse, Michael mostró a su flamante esposa su auténtico rostro: la pegaba. Y cuando bebía (lo que sucedía a menudo) la pegaba más.

El incidente peor y definitivo ocurrió en el bote de vela. Michael había estado bebiendo mucho y la forma de pilotar de Virginia no le gustaba, por lo que la pegó, tan fuerte que ya no se levantó. Michael, en un ataque de pánico infundido por el alcohol, la echó por la borda y apenas consiguió llevar el barco de nuevo a puerto, donde informó que Virginia había ido esa tarde a nadar, pero que no había vuelto a casa.

Cuando al día siguiente se encontró el cadáver de Virginia, se creyó que había muerto ahogada y las contusiones de

su cuerpo se atribuyeron al contacto con las rocas de la playa en que fue hallada.

Michael Felder se sentía genuinamente apenado: a su retorcida manera había amado a Virginia y ahora, presa de remordimiento, bebía aún más.

En los años que siguieron, Michael consiguió conservar su empleo en Walgreen's a pesar de su alcoholismo, en parte debido a la influencia de su suegro, el doctor Hamilton Fabry. El doctor Fabry sabía que su yerno era bebedor pero no conocía su carácter violento, ni el hecho de que había asesinado a su hija. En un intento de distraerle, le indujo a que se dedicara a la investigación médica, preparando así el escenario de una pesadilla más allá de la muerte para su hija.

En sus estudios, Michael se tropezó con los trabajos de un médico francés del siglo XVII poco conocido, llamado Pierre Borel, quien había imaginado un método hipotético mediante el cual restaurar la vida a los muertos. Reduciendo el cadáver del sujeto a sus sales esenciales y realizando un procedimiento sencillo, el polvo se reformaría y restauraría la vida al difunto.

Este proceso es por supuesto el hechizo Resurrección y el nombre de Borel, latinizado, es Borellus, identificado erróneamente como un alquimista medieval. El proceso de resurrección de Borellus es el tema de la brillante novela de Lovecraft *El caso de Charles Dexter Ward*.

La cabeza de Michael Felder se puso a dar vueltas con este conocimiento, por fragmentario que fuera. Si era cierto, podía traer de vuelta a Virginia. Comenzó sus experimentos con las partes de que disponía de la fórmula de Borel, al principio con un puñado de sujetos animales parcialmente logrados: una rana (que murió poco después de la resurrección), una rata (que aunque mutante, aún vive), y el gato de Virginia, llamado Rags (que también vive). Conforme dichos experimentos fueron teniendo cada vez más éxito, Felder tuvo que recurrir a un par de pescadores de baja catadura de Martin's Beach para obtener sujetos más avanzados para sus experimentos. Sujetos humanos.

En las últimas semanas los cómplices de Felder han profanado diversos cementerios en los pueblos de Manchester, Gloucester, Essex Falls (las Cataratas de Essex), Martin's Beach y el pueblo abandonado de Clark's Corners (las Esquinas de Clark). El primer sujeto humano de Felder fue un aparente fracaso: el cuerpo estaba casi completamente restaurado del polvo pero seguía inerte, muerto; y lo que era peor aún, una de sus manos se restauró separada del cuerpo. Felder, maldiciendo su fracaso, abandonó el chalet para tomarse unas copas y cuando regresó tanto el cuerpo como la mano habían desaparecido. El experimento había sido un éxito, aunque con algún retraso.

Animado por este giro de los acontecimientos, Felder estaba casi preparado para continuar su trabajo cuando oyó informes acerca de un acechador manco que aterrizzaba a Martin's Beach. Temiendo que todos sus sujetos se volvieran locos de forma similar, Felder se emborrachó a fondo y esa noche decidió acabar con su trabajo. En el laboratorio del chalé vertió las sales esenciales del resto de sus experimentos por la alcantarilla del sótano, donde se combinaron con algún moho o mineral del agua. Sin importar la causa, los resultados fueron terribles: el polvo comenzó a borbotar, humear y empezar a adoptar forma. Una forma enorme, una masa irregular de formas humanas combinadas. Felder consiguió escapar con vida tras encerrar a la cosa en el sótano, cayendo inconsciente a continuación. Cuando se levantó a la mañana siguiente estaba ya loco de remate, y preparado para continuar con sus experimentos sin importarle las consecuencias. Recuperaría a Virginia pero para ello necesitaba nuevos sujetos y así la pareja de delinquentes fue de nuevo alistada para procurarle más cadáveres.

Al iniciarse la aventura, el cuerpo del abogado Martin Helverson acaba de ser robado del cementerio de Christchurch en Arkham y la primera noche de la aventura, el cuerpo de Virginia Felder será también robado del cementerio de la calle Poe de Martin's Beach.

El primer robo llevará a los investigadores a la escena de crimen, puesto que uno o más de ellos conocían a Helverson. Conforme empiezan a investigar la oleada de profanaciones de tumbas en busca del destino posfunerario de su antiguo amigo, se encontrarán con un gran número de sepulturas vacías, un manco y el miembro que le falta, un par de maleantes sin escrúpulos, un marido insano, un padre que no sospecha nada y cierta cantidad de gente que acostumbraba a estar muerta.

Información para los investigadores

Estamos a finales de agosto, los últimos coletazos de la estación turística. Los veraneantes ya se van y Nueva Inglaterra retorna a su tranquila normalidad mientras se prepara para el largo otoño.

Esta mañana, sin embargo, hay un artículo en el *Arkham Advertiser* que sobresaltará al menos a un investigador: el cadáver de Martin Helverson, un antiguo amigo abogado, que había muerto hace unos años, fue robado de su tumba la pasada noche (Helverson puede haber sido un conocido de la profesión, un antiguo amigo de familia o incluso quizá un pariente). Ver las Ayudas de *Polvo eres...* nº 1.

Si los investigadores se ponen en contacto con la policía de Arkham en busca de más detalles del caso, se requiere una tirada de Derecho para obtener información del sargento de guardia; una tirada de Suerte con posibles contactos policiales surte el mismo efecto. Por desgracia, la policía sólo tiene dos pistas: se encontraron dos juegos de pisadas en la tierra recién revuelta de la fosa y creen que se utilizó una escala para salvar la valla de hierro que rodea el cementerio. El guarda nocturno, Gerber Pender, ni vio ni oyó nada, aunque la policía sospecha que estaba dormido durante el incidente.

Si los investigadores buscan información acerca de las otras profanaciones de tumbas mencionadas en el artículo, unas cuantas tiradas de Buscar libros permiten extraer informes sobre el tema, datados las últimas tres semanas. Un cadáver fue robado en cada uno de los pueblos de

del
del
r la
e se
no o
r la
ron
zó a
ar a
ma
r de
das.
vida
n el
te a
tó a
a ya
para
tos
ias.
para
os y
fue
proc

¡OTRA PROFANACIÓN DE TUMBAS EN LA ZONA!

Esta vez, en el Cementerio de Christchurch

ARKHAM- La policía de Arkham informa de que la noche pasada tuvo lugar una profanación de tumbas en el cementerio de Christchurch, siendo robado de su lugar de reposo final el cadáver del difunto Martin Helverson. Helverson fue hasta su fallecimiento hace seis años un conocido abogado de la comunidad.

El Jefe de Policía de Arkham, Asa Nichols, declaró que las autoridades están convencidas de que este crimen está relacionado con las atrocidades similares perpetradas en las últimas semanas en Manchester, Gloucester, Essex Falls y Clark's Corners. Hasta el momento no se ha identificado a ningún sospechoso pero el Jefe Nichols informa que la policía sigue diversas pistas. Cualquiera que disponga de alguna información relativa a posibles rondadores en las cercanías del cementerio de Christchurch después de la una de esta pasada madrugada deberá ponerse en contacto con las autoridades de Arkham lo antes posible.

Manchester, Gloucester, Essex Falls, y Martin's Beach. Cuatro cadáveres fueron robados del antiguo cementerio del poblado abandonado de Clark's Corners, pero los esfuerzos de los ladrones fueron fallidos en Kingsport. En ninguno de los casos se informó de pistas ni de sospechosos. Si se quiere investigar más hay que viajar a las poblaciones en cuestión para examinar los cementerios profanados y hablar con la policía local y las familias.

Si los investigadores no parecen inclinados a buscar información por su cuenta, Eric Helverson (ver "Arkham," página 8) debería ponerse en contacto con ellos. Está irritado y pide al viejo amigo de su padre que intervenga en las investigaciones policiales, ofreciéndole una recompensa de 100 \$.

El día siguiente de iniciar los investigadores sus pesquisas, un segundo artículo del *Advertiser* informa de otra profanación de tumbas, de nuevo en Martin's Beach (ver Ayudas de *Polvo eres...* nº 2).

El artículo incluye referencias a un supuesto acechador. De hecho éste es el resultado manco del primer experimento de resurrección humana realizado por Felder.

Pueblos y familias

Las investigaciones comenzarán con toda probabilidad en los cementerios profanados o con las familias de las víctimas. Cada uno de los pueblos afectados (Arkham, Clark's Corners, Essex Falls, Gloucester, Kingsport y Manchester) se discute en un párrafo más adelan-

te. También se incluye una sección sobre Boston, donde vive el doctor Fabry, padre de la última víctima. Martin's Beach y los crímenes cometidos allí se discuten en una sección posterior, que empieza en la página 10.

Arkham: Martin Helverson, a quien los investigadores conocían con anterioridad, tenía 56 años cuando falleció hace seis. Viudo, su única familia era su hijo Eric, quien ahora cuenta 23 años y estudia con brillantez Derecho en Harvard. Eric es amable, carismático y está irritado por lo ocurrido en la sepultura de su padre. No se le ocurre explicación alguna pero ofrece 100 \$ de recompensa a los investigadores por la captura de los responsables.

Clark's Corners: Clark's Corners es un minúsculo pueblecito situado al oeste de Arkham, que lleva abandonado desde finales del siglo pasado y por tanto no hay testigos de lo allí sucedido hace tres semanas. Explorando el pequeño y antiguo cementerio, totalmente descuidado, encontrarán que allí fueron profanadas cuatro sepulturas fechadas todas ellas

entre principios y mediados del siglo XVIII, sin nombres o fechas comunes.

Los investigadores pueden pasarse hora registrando el pueblo fantasma pero no hallarán pista alguna. Las autoridades de Arkham están a cargo de la investigación en Clark's Corners pero tampoco tienen nada para investigar. El cementerio de Clark's Corners fue al parecer de los primeros episodios de la actual oleada de actos vandálicos.

Si los investigadores piensan en acercarse a la pequeña granja que se encuentra a medio camino entre Arkham y el pueblo fantasma pueden hablar con Ammi Pierce. El viejo y curtido granjero yanqui puede recordar un camión bastante baqueteado que pasó por la carretera un día muy temprano hace algunas semanas. "Poz tenía una lona en la pat-te d'atrás, ahora que pienzo. No pensaréi que eran loj que hisieron la putada eza máj pa'lante, verdá?" El viejo Ammi afirma que el camión era negro y no llevaba cubrerrueda, pero no recuerda nada más.

Essex Falls: la minúscula población de Essex Falls es un suburbio de la cercana Essex. Aquí la profanación de tumbas tuvo lugar hace un par de semanas. El cadáver de un pobre granjero llamado Corey Brown fue robado del pequeño cementerio del pueblo. A Corey le sobreviven su mujer Althea, de 79 años y su hermana Catherine, de 82, quienes viven juntas en una casa del pueblo y que no se explican lo sucedido. Corey murió hace 17 años sin haber hecho daño a nadie en su vida. Si los investigadores se quedan poco más que unos minutos en la casa, ambas mujeres rompen a llorar lo cual, unido a lo macabro e insensato del acto, requiere una tirada de COR, 0/1. Si se hace una tirada de Psicoanálisis a las mujeres para restaurar su ánimo, la pérdida se anula.

Duncan Miller, el policía del pueblo, es un joven con escaso sentido del humor y se requiere una tirada de Derecho a la mitad de la probabilidad normal para que consienta en hablar del caso con los investigadores. Si se tiene éxito, Miller explica que la única pista de que dispone es que alguien vio un viejo camión negro que se dirigía al sur la mañana en que se descubrió la profanación. Aparentemente, el camión tenía dos ocupantes, pero no se pudieron discernir más detalles ni de ellos ni del vehículo. Las pisadas en el lugar de los hechos indican que dos personas tomaron parte en los mismos.

Gloucester: Gloucester fue uno de los primeros lugares donde tuvieron lugar las profanaciones. Aquí, hace unas tres semanas, desapareció un cuerpo del Cementerio Potter, el mayor del pueblo. Según los registros, se trataba de un indigente de mediana edad, no identificado, que murió de causas aparentemente naturales en 1856.

Con una tirada de Suerte, los investigadores pueden entrevistarse con el guarda del cementerio, un tímido joven de unos 30 años llamado Willie Stephens, que luce un chichón reciente, de buenas dimensiones, en su parietal izquierdo. Explica a los investigadores que la noche del robo oyó voces y salió a investigar. Al acercarse a las voces vio a un individuo muy delgado, con barba y ojos desorbitados, de pie en medio de una tumba recién excavada, con una linterna sorda a un lado. A continuación alguien le golpeó en la cabeza con una pala y ya no vio nada más.

La policía de Gloucester tiene poco más que el relato de Willie y la descripción del individuo que vio, aunque las huellas de pisadas en la tierra revuelta señalan que dos personas tomaron parte en los hechos.

Kingsport: aquí la policía hablará del caso abiertamente. Hace poco más de una semana unos turistas informaron que

VUELVEN LOS PROFANADORES DE TUMBAS A MARTIN'S BEACH

Las autoridades, enfurecidas ante el segundo acto de vandalismo en una semana

MARTIN'S BEACH- Tan solo una noche después de perpetrar un acto de vandalismo similar en el cementerio de Christchurch de Arkham, los profanadores de tumbas volvieron a realizar sus execrables actos, esta vez en Martin's Beach. El cementerio de la calle Poe fue de nuevo visitado la pasada noche por unos ladrones cobardes y depravados, quienes esta vez se apoderaron de los restos de Virginia Felder, difunta esposa del nuestro vecino Michael Felder e hija del doctor Hamilton Fabry, de Boston. El señor Felder expresó a este periodista su confianza en que los responsables de tan abominable acto sean capturados y castigados con el máximo rigor que prevén las leyes. El doctor Fabry se expresó en términos similares y ofreció una recompensa de 1000 \$ por cualquier información que conduzca a la captura de seres tan despreciables.

Mientras tanto, al agente de policía de Martin's Beach, Owen Tabler, colabora con el Jefe de Policía de Arkham Asa Nichols en un esfuerzo por hallar conexiones entre los recientes acontecimientos de la misma índole sucedidos en ambas poblaciones. "No hay duda de que ambos casos están relacionados," dijo Nichols. "Owen y yo trabajamos en colaboración con la Policía de otras poblaciones cercanas donde se han cometido salvajadas semejantes y con un esfuerzo tan concentrado vamos a poner coto a este repugnante asunto a la voz de ¡ya!"

El jefe Nichols se refiere al hecho de que actos de vandalismo similares han ocurrido recientemente en Manchester, Gloucester, Essex Falls, Kingsport y Clark's Corners. El agente Tabler declinó comentar si los actos sucedidos en Martin's Beach tienen o no algo que ver con el llamado "acechador de Martin's Beach" que al parecer ha estado molestando a pescadores, niños y otros residentes locales durante la pasada semana pero sí indicó que las autoridades siguen interesadas en cualquier información relativa a este individuo.



TUMBAS PROFANADAS EN CLARK'S CORNERS

el cementerio no consagrado que se encuentra al oeste del pueblo, donde se hallaba el antiguo cadalso, había sido profanado. Al investigar, la policía halló que dos de las trece sepulturas habían sido excavadas y se había comenzado a abrir una tercera. Una tirada de Psicología en este momento permite detectar un cierto tono de incertidumbre en la voz del policía. Si se le pregunta acerca de ello, el policía dice que, aunque no pueden estar seguros, parecía como si en la sepultura no hubiera habido nada para empezar: ni ataúd ni cuerpo. Sólo tierra. No puede explicarlo, pero dice que la sociedad histórica local está pensando en excavar el resto de las tumbas para comprobar su contenido.

El antiguo cadalso (que se describe en el suplemento *Kingsport: la ciudad de la niebla*) fue escenario del ahorcamiento de trece supuestas brujas en 1692. Esta gente, de la que no se conocen los nombres, fue exonerada más tarde, como explica una placa colocada posteriormente en dicho lugar. Sus cuerpos habían sido enterrados en un campo situado a pocos metros, rodeado por una verja de hierro.

Nota: aquí los ladrones de tumbas fallaron. Este es un misterio no relacionado con este escenario, al que los investigadores pueden dar vueltas si quieren. Como se menciona en el suplemento *Kingsport*, los cuerpos de estos sectarios (porque lo eran) fueron desenterrados por compañeros suyos y vueltos a sepultar en secreto por razones arcanas en el cementerio del pueblo.

Manchester: aquí tuvo lugar quizá la primera de la serie de profanaciones de tumbas, hace tres semanas, cuando desapareció el cuerpo de Leonard Chase. Chase murió hace nueve años y le sobreviven su esposa Nora, de 47 años, y sus hijos Gerald de 20 y Laura de 16.

Los Chase poseen un próspero restaurante en el turístico pueblo. No se les ocurre el porqué de una salvajada como esta y si se toca el tema el normalmente alegre Gerald se pone a la defensiva como hombre de la casa. Sus respuestas son extremadamente concisas y, si la entrevista tiene lugar en el restaurante, bajo las miradas aceradas de los demás comensales que simpatizan con el mal trago que pasa el muchacho. En cualquier caso, no hay nada que descubrir aquí.

La policía tiene poco que añadir. Como en los otros casos, se descubrieron dos juegos de pisadas en el lugar de los hechos, pero nadie vio nada.

Boston

Boston es donde vive el doctor Hamilton Fabry, a quien se menciona en el artículo periodístico relativo a la profanación de la tumba de Virginia Felder en Martin's Beach. Si los investigadores buscan sus datos (después de todo, ofrece una abultada recompensa) averiguarán que reside en Beacon Hill, uno de los más barrios más lujosos de Boston.

El doctor Fabry es viudo y su mujer murió cuando su hija Virginia era muy joven, por lo que Virginia llevó una vida muy protegida, conociendo en ella bien tan sólo a dos hombres: su padre (que no le negaba capricho alguno) y su peligrosamente desequilibrado marido.

En la imponente mansión del doctor Fabry residen ahora sólo dos personas: el doctor y su anciana dama de llaves, la señora Jarvis, quien ha cocinado y limpiado para él durante casi treinta años y que le sirve muy bien de forma extremadamente silenciosa. El doctor Fabry es un hombre alto, de buen humor, con un imponente bigote, que se encuentra entre los

70 y los 75 años, y que lleva casi veinte jubilado.

La señora Jarvis permitirá a los investigadores que se entrevisten con el doctor si consiguen impresionarla con una tirada de Crédito o de Persuasión. Alternativamente pueden abordarle en la calle cuando sale hacia su club de campo. El doctor no perderá demasiado tiempo con el tema de la profanación de sepulturas a menos que los investigadores le ofrezcan alguna pista nueva, en cuyo caso invitará al grupo a su estudio adornado con antigüedades y enviará a la señora Jarvis en busca de café, té, whisky o cigarros.

El doctor Fabry no puede ofrecer explicación alguna para las profanaciones de tumbas. Si se le pregunta acerca de su yerno, alabará el amor de Michael Felder por su hija y lamentará el dolor que sufre ahora. Una tirada de Psicología permitirá notar un cierto embarazo acerca de esto, pero el doctor no estará dispuesto a hablar más del tema. Si se insiste sobre el alcoholismo de Michael, un ofendido e iracundo doctor Fabry acabará de golpe la entrevista y echará a los investigadores con cajas destempladas, amenazándoles con informar a la policía si siguen entrometiéndose en los asuntos de su familia. Fabry conoce el alcoholismo de Michael pero jamás lo admitirá ni tampoco admitirá haberle sugerido que realizara estudios médicos para vencer su dolor y su adicción. Si bien sabe que Michael siguió sus consejos, ignora hasta qué extremo le han llevado sus estudios.

Durante la entrevista, los investigadores tienen la oportunidad de examinar las antigüedades que se encuentran en el estudio del doctor. La considerable biblioteca parece estar compuesta principalmente por antiguos textos sobre temas médicos, así como sobre historia de Nueva Inglaterra. Si el guardián lo desea, una tirada *fallida* de Buscar libros o de Ciencias ocultas podría hacer que un investigador se alarme sin motivo para un texto mundano de la biblioteca. Quizá más inquietante aún es su colección de instrumentos quirúrgicos antiguos, que se guarda en una vitrina de cristal. Si se le pregunta, el doctor Fabry explica amorosamente su colección, comparando los usos y eficacia de cada uno de las docenas de escalpelos, lancetas, flemes y escarificadores. Puede incluso ofrecerse a demostrar cómo funciona uno o dos de los instrumentos, por supuesto sin llegar hasta el punto de derramar sangre. Sin embargo, la fascinación del doctor para con sus herramientas podría causar alguna inquietud entre los investigadores...

Una vez los investigadores o el doctor agoten las preguntas mutuas, Fabry les muestra la salida. Si los investigadores muestran tacto durante la entrevista, mencionará de nuevo la recompensa de 1,000 \$ cuando se marchen.

Los movimientos subsiguientes del anciano doctor: sus visitas a su lujoso club, a antiguos amigos médicos, a tiendas de antigüedades y librerías de viejo, etc. pueden levantar sospechas en la mente de los investigadores y el guardián debería jugar con ellas si lo desea.

Martin's Beach

Este pequeño y pintoresco pueblo de pescadores (población 867 personas) fue el escenario de dos de las profanaciones de tumbas, incluida la más reciente. La mayoría de sus residentes son pescadores, pero hay una industria turística sustancial (alquiler de apartamentos, recuerdos, alquiler de botes, etc.) que funciona durante el verano.

El mapa de la página de al lado muestra del pueblo. Los bloques marcados "A" forman el distrito comercial: dos tiendas de recuerdos de temporada, una gasolinera, una gasolinera, un pequeño colmado, una minúscula lonja de pescado, una ferretería y una tienda donde se venden cebos y se alquilan botes. Los barrios menos favorecidos, marcados con una "B," están habitados principalmente por pescadores. Las zonas marcadas "C" contienen casas normales y pequeños apartamentos de alquiler. Los barrios marcados "D" son zonas residenciales normales mientras que los "E" son casas particulares de mucha mayor categoría y apartamentos de alquiler más amplios. Los lugares marcados "F" son Iglesias (Baptista, Episcopal, Congregacional); los marcados "G" son pequeños cementerios de hace siglos, por el momento no asaltados por Gules ni profanados.

Hay también un puñado de lugares específicos, marcados en el mapa mediante números.

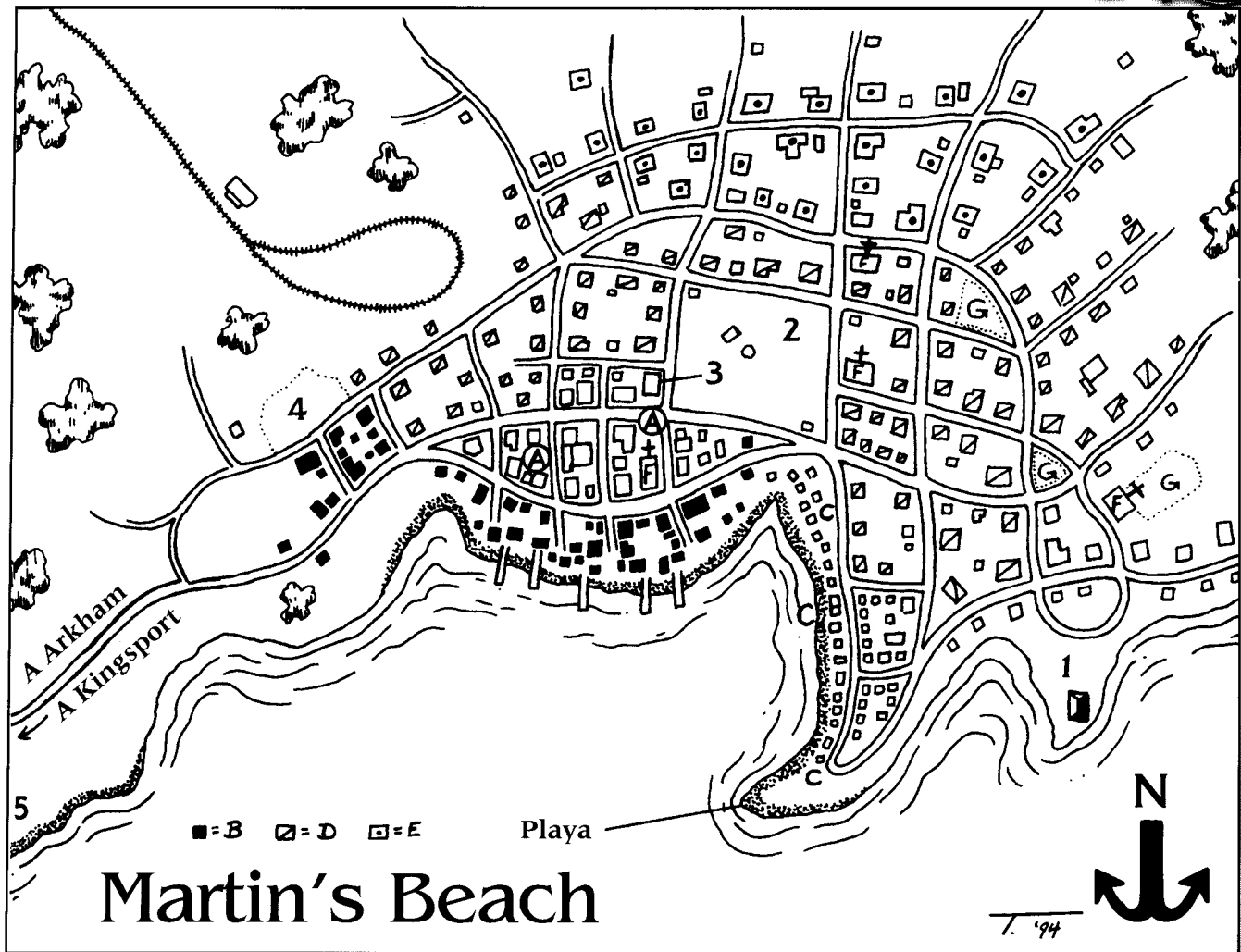
1. **La posada Wavecrest:** un hotel sorprendentemente opulento, subido a un acantilado que domina la playa. Dispone de un suntuoso salón de baile, una larga terraza con vistas a la playa y cuatro habitaciones torreón, con una vista impresionante del pueblo, el mar y el paisaje circundante. Hay unas escaleras que bajan el acantilado y llevan desde la terraza hasta la playa. Este es un sitio popular y *chic* para turistas veraniegos y desde aquí pudieron contemplarse los acontecimientos del relato de Lovecraft *El horror de Martin's Beach* (alias *El monstruo invisible*).
2. **El parque central:** adyacente a la carretera principal, esta zona abierta se utilizaba en tiempos para pacer el ganado del pueblo.
3. **La comisaría de policía:** situada justo al lado del parque central. Ver más abajo.
4. **El cementerio de la calle Poe:** uno de los cementerios más recientes de Martin's Beach, aquí es donde tuvieron lugar las dos profanaciones de tumbas. Como en la mayoría de las otras escenas del crimen, no se encontró aquí nada en ninguno de los incidentes.
5. **La casa de Michael Felder:** ver más abajo.

La comisaría de policía de Martin's Beach

Owen Tabler es el único agente de policía de Martin's Beach. Su comisaría consiste en un escritorio de recepción, un armario atiborrado y una minúscula celda en la parte de atrás del edificio. Hay un revólver del calibre .38 en un cajón del escritorio y una escopeta de cañón doble de galga 20 en una funda en la parte de atrás del armario. Tabler custodia a los criminales en la celda hasta que las autoridades de Manchester, Arkham o Kingsport pueden pasar a recogerlos.

El propio Tabler es un hombre alto, delgado, de voz nasal, soltero y de unos 40 años. Cuando se encuentra de servicio por el pueblo, Tabler luce una gorra de policía, monta en bicicleta y lleva una porra por todo armamento. Es un policía lento pero competente, que suele estar en el despacho o por el pueblo durante el día y en su casa cerca de la osada Wavecrest durante la noche.

Una tirada de Derecho hace que el lacónico Tabler explique sus progresos sobre los robos de tumbas. Aparentemente ambos casos tuvieron lugar en mitad de la noche y en ambos se hallaron dos juegos de huellas. Desafortunadamente, no hubo testigos ni en uno ni en otro caso (hasta ahora, Tabler no ha



reparado en que el camión negro que busca la policía de los otros pueblos afectados es el de Donnie McDougall. Si los investigadores lo mencionan, Tabler puede captar el hecho y empezar a vigilar a McDougall y Webb).

Otra tirada de Derecho hará que Tabler suelte los nombres de los familiares en uno y otro caso. El primero, que tuvo lugar hace casi dos semanas, fue el de un pescador portugués de mediana edad, llamado Felipe Reis, que vivía aquí con hermano Luis. Felipe murió de fiebres hace un par de años y Luis, que también es pescador, sigue viviendo en Martin's Beach.

El caso más reciente fue el de Virginia Felder, esposa de Michael Felder, que se ahogó mientras nadaba hace cuatro años. Su viudo trabaja como boticario en la tienda Walgreen's de Arkham. Si bien Tabler ha oído hablar de la propensión de Felder a maltratar a su mujer, nunca encontró prueba alguna y, lo que es más importante, la señora Felder negó dichos rumores y jamás presentó denuncia alguna. Tabler no mencionará estas alegaciones.

Tabler también puede informar de lo que sabe acerca de los avistamientos del supuesto acechador. En las últimas semanas, algunas personas se han quejado de haber sido abordadas por un vagabundo que aparentemente sufre de alguna deficiencia mental. Es viejo, encorvado, sucio, vestido con harapos y le falta la mano derecha. Los pescadores han informado de haberle visto coger y comerse pescado crudo (y cosas peores), otros le han visto escarbando en los cubos de basura y en dos

ocasiones ha perseguido a niños, que han salido corriendo, aterrados. Tabler sospecha que este vagabundo duerme en botes de pesca junto a las viejas vías del tren y le encantaría echarle el guante a ese lunático antes de que haga daño a alguien. "Estará mejor en el manicomio de Arkham, porque me temo que si sigue haciendo el tonto por aquí en Martin's Beach, alguien le pueda dar un mal tanto."

Los que se quedaron atrás

LUIS REIS

Los investigadores sólo hallarán a Luis en su casa junto al mar por la noche. Está triste, amargado, e irritado por la profanación de la tumba de su hermano y amenaza con destrozarse a los responsables a manos limpias si los pilla. No se explica la razón de tan terrible acto puesto que tanto su hermano como él son simples pescadores temerosos de Dios.

MICHAEL FELDER

A Michael Felder también hay que buscarle por la noche. Vive en un chalet en la playa al sudoeste del pueblo y es un hombre arrugado y macilento cercano a los 40, aunque parece mucho más viejo. Si pueden persuadirle, admite visitantes en su casa. Cuando les hace pasar al salón, una tirada de Descubrir permite oler el alcohol en su aliento.

Felder responde a las preguntas de los investigadores de forma distraída y se toma más de una copa durante su estancia. No se le ocurre porqué alguien querría robar el cuerpo de su esposa pero espera sinceramente que los responsables sean detenidos y castigados. Una tirada de Psicología mientras se habla con él muestra que todavía sufre considerablemente por la muerte de su esposa, mientras que una de Idea nota una veta mórbida en dicho sufrimiento: después de todo, su mujer lleva cuatro años muerta. Otra tirada de Psicología revela que si bien Felder sufre aún por la pérdida de su mujer, el robo del cadáver en sí parece preocuparle poco, pero de todas maneras está ya medio borracho...

Al cabo de unos minutos de preguntas, Felder les invita a marcharse, afirmando que al día siguiente tiene que ir a trabajar.

(Felder y su chalet se describen por completo en "La vida secreta de Michael Felder", más adelante).

El acechador de Martin's Beach

El acechador al que se menciona en el artículo de prensa que describe la profanación de la tumba de Virginia Felder, quizás también descrito por el agente Tabler, es de hecho el demente resultado del primer experimento de resurrección de Michael Felder sobre un ser humano. Elías Danforth era un residente de Clark's Corners cuyo cuerpo robaron los compinches de Felder del cementerio para que éste le resucitara.

Desafortunadamente, el pobre Danforth fue imperfectamente revivido; su mano derecha no estaba unida a su cuerpo. Cuando el sujeto no se despertó de inmediato, Felder le dejó solo en la casa y Danforth despertó más tarde. Desasosegado al darse cuenta de que ya no estaba muerto, desorientado por lo que le rodeaba y enloquecido por la pérdida de su mano, escapó robando de paso algunas ropas.

Danforth acecha ahora Martin's Beach robando comida, amenazando niños y vagabundeando. Conforme progresa la aventura, se vuelve más y más bestial, matando y devorando mascotas y animales pequeños, cualquier cosa sin cocer y con sangre fresca. Su dieta pronto ascenderá por la cadena alimenticia (ver el acontecimiento "El loco", página 18).

Danforth queda a disposición del guardián para que lo use como desee. Si los investigadores se apartan demasiado de Martin's Beach, podrá atraerles de nuevo y durante las primeras partes de la aventura podrían divisarle a lo lejos por el frente marítimo, molestando a pescadores y a otros habitantes del pueblo, persiguiendo niños o animales o tan solo merodeando.

Como se trata de un resucitado parcial, Danforth posee poca humanidad. Está sucio, sin afeitar y apesta, con los ojos desorbitados, la cara marcada por la viruela, un labio retorcido y dientes prominentes. Pide comida por caridad y si no se le da puede atacar para obtenerla. Si se le llama por su nombre, huya a la carrera, aullando por su humanidad perdida.

LA MANO DE DANFORTH

La perdida mano derecha de Danforth también está viva, milagrosamente revivida por el intento parcialmente fallido de resurrección de Felder. También juega un papel de comodín en este escenario y puede aparecer en cualquier parte de Martin's Beach: en la habitación de hotel del investigador, en su coche (en este caso, podría acabar en otro pueblo para complicar más las cosas), en un cubo de basura o un callejón, o incluso quizá rondando la casa de Michael Felder. Testigos aterrados pueden informar de ataques realizados por una

mano sin cuerpo y en ese caso los diarios publicarán artículos medio en broma sobre "echar una mano", "la mano que aprieta" o sarcasmos yanquis similares.

La mano es cualquier cosa menos un chiste. Acecha, se oculta y aplasta insensiblemente la vida de su presa: pájaros, crustáceos, ardillas, niños o incluso adultos indefensos (dormidos o borrachos). La cosa utiliza su considerable discreción para aproximarse a sus víctimas.

La vida secreta de Michael Felder

Michael Felder ha estado experimentando con el hechizo de Resurrección de Borel (Borellus), esperando devolver a la vida a su mujer Virginia, a quien asesinó hace cuatro años. Para ello ha contratado a dos pescadores de Martin's Beach para que le procuren sujetos experimentales, es decir cuerpos humanos. Esos hombres, Art Webb y Donnie McDougall, son ladrones y criminales de poca monta y Felder les paga bien sus esfuerzos; conoce bien las actividades delictivas de los dos porque ellos son quienes le suministran el licor. La siguiente sección describe la vida secreta de Felder, los misterios de su chalet y los detalles de sus asociados, como trasfondo para los acontecimientos del resto del escenario.

Durante el día, Felder trabaja como boticario jefe de la tienda Walgreen's de Arkham. Después del trabajo, coge una botella o dos en un bar ilegal y vuelve a casa. Por la noche, o bien bebe hasta quedar inconsciente o un poco menos mientras realiza sus experimentos de resurrección en el laboratorio del sótano. Los resultados de estos experimentos aparecen a lo largo de este escenario.

El propio Felder es un hombre melancólico, envejecido más allá de sus 37 años. Es alto, delgado y de aspecto demacrado, con ojeras rojizas, un corto bigote oscuro y mechones de pelo dispersos sobre su ancha frente. Es propenso a tener arrebatos violentos, especialmente cuando está borracho.

El chalet de Michael Felder

El chalet está situado cerca de la playa, a corta distancia de Martin's Beach, de donde se llega por un camino largo, que se nota bastante transitado y que pasa por delante de la casa hasta un pequeño garaje. Un sendero lleva desde el camino hasta la playa donde hay un embarcadero y un cobertizo para botes. El bote de vela de Felder está a veces amarrado en el embarcadero pero por lo general se encuentra dentro del cobertizo.

El garaje: cuando no lo usa, el polvorientado sedán Ford de Felder está aparcado aquí. También hay bidones de gasolina, neumáticos de repuesto, herramientas y otros objetos relacionados con el automóvil.

El cobertizo: además del bote de vela, hay un chinchorro (N. del T.: un bote de remos pequeño) y un motor fuera borda, además de combustible para el mismo. También se guardan aquí los aparejos de pesca además de bicheros, remos, sogas y otro material náutico.

El chalet: el chalet es un diseño Victoriano sencillo de planta y piso con una gran terraza que mira al mar. En la

parte posterior hay una especie de patio con la superficie cubierta de cemento; en realidad son los restos de una antigua cisterna que Michael selló y más tarde hizo conectar al sótano. Cualquiera que camine sobre la superficie de cemento y consiga una tirada contra la mitad de su Escuchar notará el sonido de voces ahogadas en algún lugar muy por debajo, o quizá sean los ecos de alguna caverna submarina (este es el demente y monstruoso conglomerado, un resucitado en grupo que se discute más adelante).

Al explorar el piso superior de la casa, los investigadores pueden atraer la atención de Rags, un gato negro propiedad de Felder. El gato sigue a los intrusos de una a otra habitación, siempre ocultándose y quizás al límite del campo visual de los investigadores. Si el grupo se separan o si puede enfrentarse a solas con un solo adversario, podría atacar. Si se examina de cerca a Rags se verá que es deforme, con parches de pelo suelto, un ojo lechoso y la mandíbula desencajado. Rags fue uno los primeros sujetos de resurrección de Felder y como tal es sanguinario y feroz.

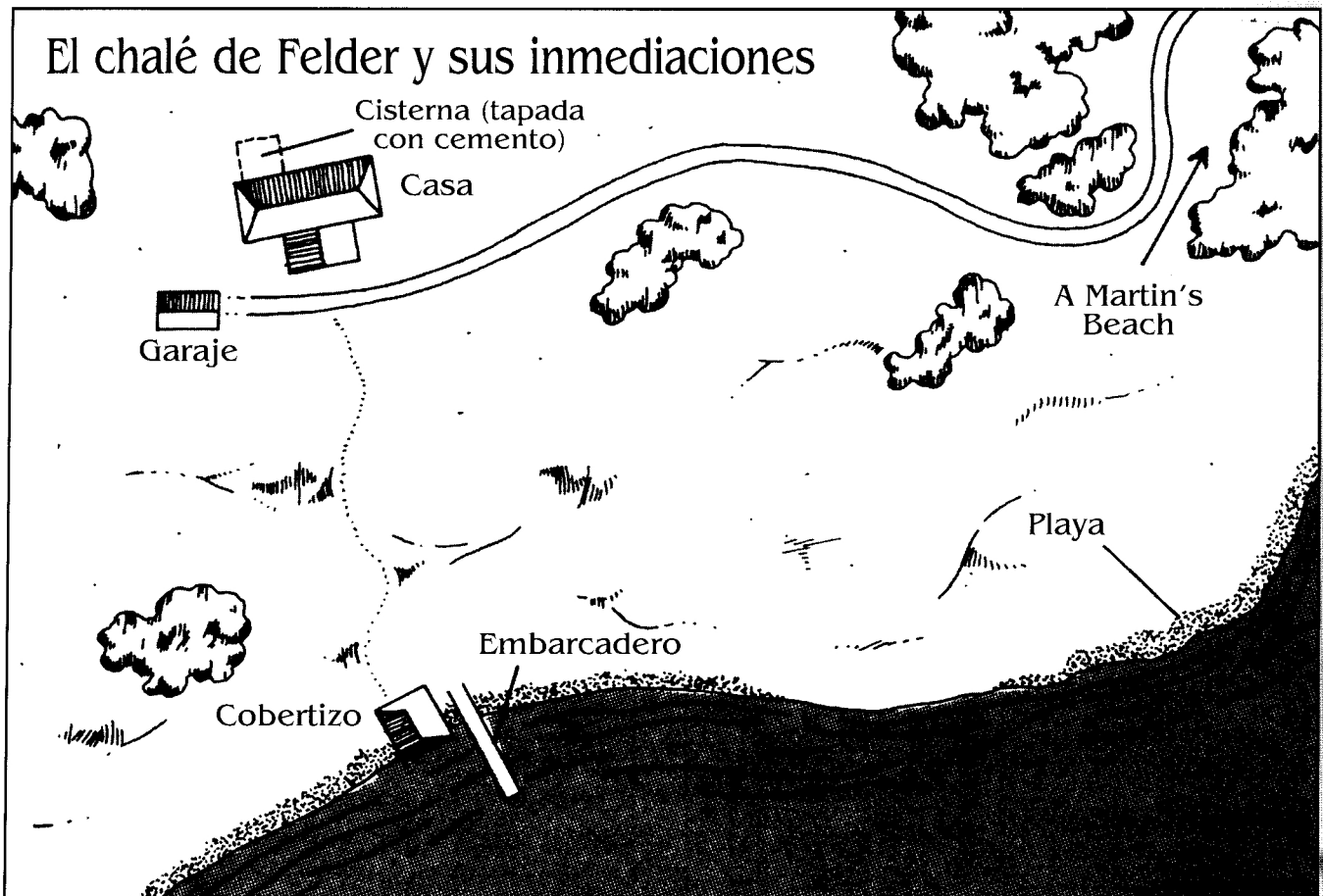
LA PLANTA BAJA

La planta baja del chalet consiste en salón, armario, comedor, cocina y despensa. El salón tiene un sofá gastado y un par de sillas tapizadas que necesitan una reparación urgente. Periódicos y revistas se amontonan sobre las mesitas, casi ocultando el teléfono, y una tirada de Descubrir permite ver una botella vacía de licor bajo una de las sillas. En la repisa de la chimenea hay una fotografía de bodas de un joven Michael Felder y su hermosa mujer Victoria, ambos sonriendo a la cámara. El armario contiene sombreros, abrigos, bo-

tas embarradas, una escoba y una parasol, polvoriento y apollado. En el comedor hay una mesa y cuatro sillas pero de nuevo el polvo indica que se utiliza poco. La cocina está sucia, con un montón de platos sucios en el fregadero, restos de comida por el suelo y los fogones, y polvo en los rincones. Las alacenas y la despensa contienen diversos tipos de comida en latas y paquetes. Si se registra la cocina durante más de cinco minutos, una tirada de Descubrir permite ver un anillo con cinco llaves (del sótano y las habitaciones cerradas con llave que contiene) escondido encima del marco de la ventana. Entre la cocina y el comedor, un corto pasillo contiene una puerta al patio trasero y otra, usualmente cerrada con llave, que da al sótano. En el centro de la casa, una escalinata asciende a la planta superior.

LA PLANTA SUPERIOR

La planta superior consiste en dos dormitorios, un estudio, un cuarto de baño y diversos armarios. El dormitorio número 1 esta polvoriento y desocupado, y quizá lo haya estado siempre. La cama está hecha pero el armario cercano no tiene ropa ni perchas. El dormitorio número 2 es actualmente el de Michael Felder y es el que antaño compartiera con su mujer. Por lo tanto, los armarios y la cómoda contienen ropa de hombre y mujer, aunque la última esta pasada de moda, apollada y mohosa. Una búsqueda hace aparecer más botellas de licor bajo la cama: algunas contienen aún restos de whisky o vodka. El revólver calibre .38 de Michael se guarda a veces en la mesita de noche. El estudio contiene un escritorio y una silla, un puñado de libros (la mayoría obras de referencia químicas y farmacéuticas), recetas viejas, papel de escribir y material



de escritorio, y facturas pagadas y sin pagar. Un cajón del escritorio contiene una botella de whisky llena. Un puñado de fotografías de Michael y Virginia adornan la polvorienta repisa de la chimenea. El reducido cuarto de baño contiene una minúscula bañera modelo antiguo y un retrete. La papelera contiene un par de botellas vacías.

EL SÓTANO

El sótano suele estar cerrado con llave. Michael lleva encima un manojo de llaves y el de repuesto está escondido sobre la ventana de la cocina. Al explorar los sótanos, los investigadores pueden encontrar otro de los primeros experimentos de resurrección de Felder: una rata de gran tamaño a la que él llama Franklin. Se trata de una criatura retorcida, pustular, lampiña y hambrienta. Quedó en libertad cuando Danforth escapó y Felder ha sido incapaz por el momento de acorralarla; de hecho tiene a mano al resucitado gato Rags para cazarla, hasta ahora sin éxito alguno. Franklin podría atacar a investigadores solitarios, especialmente si para evitar ser detectados utilizan linternas en lugar de la iluminación y eléctrica del sótano.

La primera de las habitaciones del sótano, que normalmente está cerrada con llave, se utiliza para almacenar los cuerpos que traen Webb y McDougall y reina en ella un ligero olor a putrefacción. Dos mesas de madera largas y sólidas se encuentran aquí, manchadas de barro y arcilla y rayadas por los ataúdes que se han colocado sobre ellas. Junto a una pared hay algunas astillas que una tirada y de Idea a la mitad reconoce como procedentes de uno o más ataúdes: Felder las utiliza como yesca.

La habitación de al lado contiene la caldera de la calefacción de la casa y otra menor que utiliza para incinerar los restos de los cuerpos que quiere resucitar. Los cuerpos son desmembrados y la sangre y las piezas colocadas en largas y profundas bandejas que se introducen en la caldera; las cenizas resultantes, o «sales materiales» se prepararán después con otros productos químicos antes de que estén listas para ser resucitadas. También hay aquí una sólida silla de madera con correas gruesas de cuero alrededor de los brazos y las patas, aparentemente para inmovilizar a quien se siente.

El laboratorio de Felder se encuentra en la siguiente habitación; y también suele estar cerrado con llave. Consiste en

varias mesas de laboratorio a lo largo de las paredes y una larga mesa central que dispone de un par de mecheros Bunsen y un pequeño fregadero. Jarras y botellas de diversos productos químicos, incluyendo ácidos, se encuentran en estantes por encima de las mesas de laboratorio; una cajita en uno de estos estantes contiene una jeringa hipodérmica y dos ampollas de morfina correctamente identificadas, para sedar a los sujetos resucitados. En otro de los restantes también hay varias botellas de whisky y una papelera contiene botellas vacías, además de trapos, papeles arrugados y otra basura. Gran cantidad de libros atiborran los estantes y las mesas de laboratorio, la mayoría de los cuales son textos de química moderna y *journals* farmacéuticos. Hay también un puñado de obras más antiguas, libros identificables mediante una tirada de Ciencias ocultas o la mitad de una de Química como obras alquímicas: entre ellas se encuentran el libro de Robert Fludd de principios del siglo XVII *Clavis alchimix*, un fragmento sin título de Nicolás Melchior, una edición bellamente ilustrada del libro del siglo XVI de Salomón Trismosin *Splendor solis* y un fragmento sin título del siglo XVII de Pierre Borel. Todos estos textos están en latín y son muy viejos y en mal estado. Con tiradas de Latín y Ciencias ocultas el lector se dará cuenta de que todos estos trabajos tienen que ver con la inmortalidad espiritual y física, las transformaciones físicas y las cosas relacionadas con ellas; cada uno de ellos suma 1D4-1 a Ciencias ocultas y a Química y 1D3-1 a Farmacología. Se reproducen pasajes intrigantes de los volúmenes de Borel y Melchior, reproducidos en las Ayudas de *Polvo eres...*, números tres y cuatro, que se encuentran también en esta página. Montones de notas están desparramados por las mesas junto a estos libros. Tiradas de Inglés y Ciencias ocultas o la mitad de tiradas de Química permiten deducir de estas notas que el experimentador intentaba reducir cuerpos humanos a la forma de cenizas que se describe en las obras alquímicas; otra tirada de Ciencias ocultas identifica un proceso tipo ritual que tiene que ver con la reconstitución de esas cenizas. Este ritual (el hechizo de Resurrección) y su inverso se pueden aprender con una tirada de INTx5 y 20-INT días de estudio.

La minúscula habitación (cerrada) junto al laboratorio contiene recipientes con ácidos y productos químicos más potentes. También se guardan aquí jarras de cristal de 4 l de capacidad de contienen las cenizas de los sujetos no

Pasaje del libro sin título de Pierre Borel

Las sales esenciales de los animales pueden ser así separadas y preservadas, de forma que un hombre ingenioso pueda tener toda el arca de Noé en su propio estudio, y alzar la fina forma de un animal de sus cenizas a su voluntad, y por el mismo método de las sales esenciales del cuerpo humano un filósofo podría, sin forma alguna de criminal necromancia, reclamar la forma de cualquier antepasado muerto, a partir del polvo en que su cuerpo hubiera sido incinerado.



Pasaje del libro sin título de Nicolás Melchior

Entonces aparecerá en el fondo del recipiente el poderoso etíope, quemado, calcinado, blanqueado, del todo muerto y sin vida. Pedirá ser enterrado, rociado con su propia humedad y lentamente calcinado hasta que resurja brillante del feroz fuego... ¡Contemplad una maravillosa restauración o renovación del etíope!



resucitados, preparadas por Felder, entre las cuales se encuentran las de su esposa Virginia.

La última habitación del sótano, que lleva a la cisterna, se mantiene cerrada con llave en todo momento y la luz que hay en lo alto de las escaleras no funciona. Un horrible hedor a excrementos humanos llega de abajo. Si alguien se aventura a bajar por los crujientes escalones, una tirada de Escuchar permite oír un ruido de fricción o arrastre que viene de abajo. Agazapada lo mejor que puede tras la esquina, se encuentra una amalgama de pesadilla de partes humanas, de unos 2,40 m de diámetro y unos 60 cm de alto. Brazos y piernas con tendones expuestos, garras huesudas y manos, cabezas con la piel fundida y rostros babeantes, todo retorcido y junto en una sola masa, con parches irregulares de pelo, músculo, hueso y entrañas. Esta es la resurrección en masa accidental de Felder, la visión que acabó de enloquecerle. Si cualquiera entra en la habitación, el hambriento ser irá hacia él. En este punto, o si alguien se acerca a la habitación con una fuente de luz pero sin entrar en ella, el ser empieza a aullar y a parlotear, arrastrándose hacia los escalones que afortunadamente es demasiado ancho y torpe para utilizar. Si se acercan demasiado a sus secretos, Felder echa a los intrusos a este ser. La visión de la monstruosidad requiere una tirada de COR, 1D4/2D6+1, y oír sus gritos otra, 0/1D2.

Los profanadores de tumbas

Art Webb y Donnie McDougall son dos pescadores de Martin's Beach que suplementan sus ingresos de varias formas ilegales. Hacen contrabando y venta de licor ilegal, roban en casas y (raramente) a turistas, y han estado implicados en extorsión y juegos trucados de cartas y dados. Recientemente han añadido la profanación de tumbas a su muestrario de actividades ilegales.

Michael Felder había comprado de vez en cuando licor a la pareja y cuando inició sus experimentos de resurrección les contrató para que adquirieran los "especímenes" necesarios. Webb y McDougall cobraban inicialmente 30 \$ por cadáver, pero a causa del creciente riesgo han aumentado el precio hasta unos exorbitantes 75 \$ por cadáver. Los ahorros de Felder han dado de sí para pagar la tarifa, pero pronto se les ocurrirá a Webb y a McDougall que pueden sacar cantidades mayores amenazando con exponer a Felder a las autoridades. Poco saben los profanadores de tumbas que sus acciones pronto provocarán a Felder para emprender contra ellos acciones preventivas.

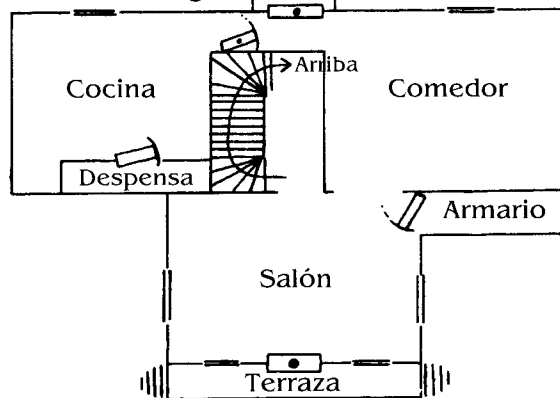
Art Webb es un hombre robusto de unos 40 años, con el pelo corto y rojizo y una voz jovial pero burlona. Su cara está quemada por el viento y el sol. Tiene mal genio y es propenso a la violencia. Art es el más inteligente de la pareja pero mientras es él quien planea la mayoría de las actividades criminales, deja que Donnie sea quien hable. Sin embargo, cuando hay que hacer daño a la gente, Art no tiene miedo de ensuciarse las manos. Él es el propietario del baqueteado camión negro sin cubrerrueda utilizado por los profanadores de tumbas en sus aventuras nocturnas.

Donnie McDougall es un hombrecillo pequeño y de aspecto tímido. Su pelo marrón rizado y su barba enmascaran su rostro curtido y enrojecido por el alcohol. Donnie tiene a veces una apariencia asustada, con los ojos desorbitados, pero puede ser peligroso si se le da la espalda. Es el propietario del pequeño bote de pesca con el que él y Art a veces se ganan la vida honradamente.

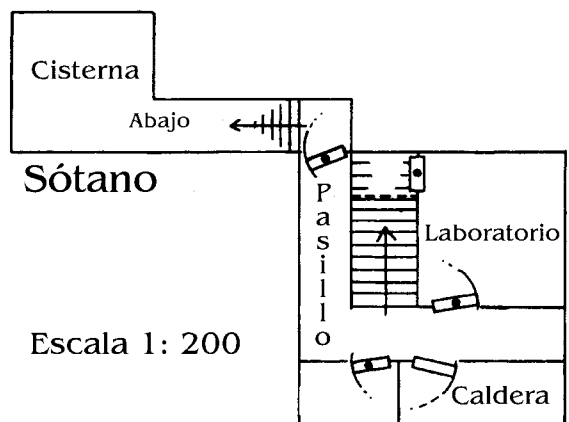
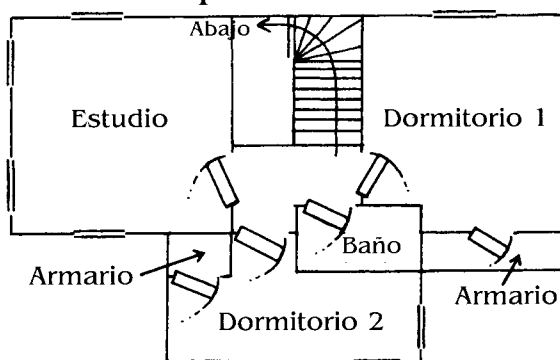
El chalet de Felder

T. '94

Planta baja



Planta superior



Escala 1: 200

La cabaña dilapidada de ambos en el frente marítimo de Martin's Beach no contiene pista ni prueba alguna que les relacione con las profanaciones de tumbas aunque en un cobertizo adjunto hay, entre gran cantidad de aparejos de pesca, dos palas y un pico. Una búsqueda concienzuda y una tirada de Descubrir hacen aparecer ocho botellas de licor y más de 200 \$ en una caja de cigarrillos: una suma de dinero muy grande para un par de simples pescadores.

Una vez hayan oído hablar del camión negro sin cubrerrueda avistado cerca de Clark's Corners, los investigadores pueden estar al acecho de un vehículo de estas características. En cualquier momento en que visiten Martin's Beach el guardián puede permitir al personaje con menos POD una tirada de PODx1. Si tiene éxito, puede divisar el vehículo estacionado frente a una cabaña de la fachada marítima o bien

Opción: el resucitado

Si el guardián lo desea, Webb y McDougall pueden vengarse de uno o más de los investigadores que intentaron entregarles a la policía. Si los profanadores de tumbas pueden organizarlo, intentarán coger al investigador solitario lejos de la civilización, por ejemplo en la carretera entre Arkham y Martin's Beach. La pareja sacará de la carretera el coche de la víctima, la matará, ocultará el coche de la víctima en el campo y llevará el cuerpo a casa de Felder. Para evitar ser vistos pueden acercarse a la casa desde el mar, mediante el bote de pesca de McDougall.

Aunque descontento con este suceso, Felder no despreciará otro ejemplar para sus experimentos. El cuerpo del investigador es inmediatamente reducido a sus sales esenciales y queda a discreción del guardián decidir si se le resucita y cuándo. Si no lo hace, las sales se almacenan con las de los otros ejemplares en el sótano. Si el investigador muerto es resucitado, pierde automáticamente 1D20 puntos de COR debido al trago de la muerte violenta y la resurrección. Si el recién resucitado tiene ocasión de ver alguna de las criaturas imperfectas de Felder puede sufrir pérdidas adicionales.

Si Felder realiza la resurrección inmediatamente droga y amarra a la desorientada víctima. Después puede torturarla o reducirla de nuevo a sus sales esenciales. También puede realizar otras resurrecciones, quizá eliminando parte de las sales para producir resultados imperfectos. La pérdida de COR es 1D20 por cada resurrección, más otro 1D8 si los experimentos de Felder causan mutaciones.

El futuro de los sujetos resucitados es negro en el mejor de los casos, puesto que se hallan bajo la espada de Damocles de la inversión de la fórmula, que les puede reducir a sus sales esenciales en cualquier momento. Además de cualquier mutación física que pueda haber ocurrido (y que quizá acarree una pérdida de características), el resucitado puede también sufrir secuelas psicológicas: en particular, comportamiento bestial, canibalismo y daños cerebrales (lo que implica pérdidas de INT, POD y EDU). Los sujetos resucitados pueden vivir vidas anormalmente largas, a discreción del guardián.

moviéndose por el pueblo. En el primero de los casos el camión puede ser examinado. Es negro, oxidado y sin cubrerrueda. En la caja hay diversas nasas para coger langostas y una lona grande. Una tirada de Descubrir permite también ver varios terrones de arcilla y polvo en la caja, que una tirada de Geología o de INTx1 identifica como pertenecientes a diferentes tipos de terreno. La "recortada" de Art y la llave de ruedas suelen estar guardadas bajo el asiento.

Si se divisa el camión en la carretera, hay un 50% de probabilidad de que McDougall esté con Webb, que es quien conduce siempre. Webb no pretenderá huir si se le persigue o si se le hacen señales de parar, aunque bajará del camión furioso y quizá incluso armado. Negará cualquier implicación en las profanaciones de tumbas, igual que McDougall si está presente. Los dos hombres no aceptarán ir a ver a las autoridades a menos que haya presente un agente de policía y pueden urgir a los viandantes a llamar a la policía para que les protejan de los investigadores.

Si se les entrega al agente de Martin's Beach o a la policía de Arkham, Webb y McDougall niegan estar implicados en ningún delito. Hay montones de camiones negros en esta parte de Massachusetts y ¿cómo se puede excavar en busca de almejas sin pala? Con una tirada de Derecho los investigadores convencerán a las autoridades para traer a Willie Stephens desde Gloucester para que identifique a uno de los dos hombres; si esto sucede, McDougall es identificado y la pareja se ve obligada a cooperar con la policía para salvar la piel; señalarán sin duda a Felder. Si esta identificación falla, la policía les suelta por falta de pruebas.

Si escapan a un encuentro con los investigadores, Webb y McDougall pueden intentar librarse de ellos más tarde, después de que las cosas se enfríen. Evitarán ponerse en contacto con Felder en Martin's Beach, pero pueden hacerlo en su trabajo en Arkham. Felder no autorizará acción alguna contra los investigadores e intentará calmar a sus secuaces.

Experimentos funerarios

Mientras los personajes investigan, los experimentos de Felder continúan y Webb y McDougall siguen profanando sepulturas. Estos acontecimientos, que culminan en un viaje final a casa de Felder, se describen a continuación.

El regreso de Martin Helverson

Poco después de iniciarse este escenario, Felder reduce los cuerpos de su mujer Virginia y de Martin Helverson, el amigo del investigador, a sus sales esenciales. Al cabo de pocos días Felder resucita con éxito al pobre Helverson.

Felder, que ya ha bebido bastante, ata y droga al todavía inconsciente Helverson, que parece ser su experimento más logrado hasta la fecha. Para celebrar este hecho, sube al dormitorio y se emborracha hasta quedar inconsciente. Más tarde esa misma noche, Helverson despierta y afloja los torpes lazos con los que el ebrio Felder le había atado. Está desnudo, aturdido e incierto de lo que le rodea: «Yo estaba muerto. ¿Qué ha pasado? Por el amor de Dios, ¿qué me ha pasa-

do?» Helverson consigue abrirse camino hasta la casa (las puertas del sótano pueden abrirse desde el interior), cogiendo un abrigo para cubrirse.

Helverson se encuentra en un estado de *shock* profundo. Sabe que murió, y a partir de los periódicos y revistas que ha encontrado en la casa sabe que han pasado nada menos que seis años desde de su muerte. Esta en una casa que no le es familiar y la oscuridad exterior le impide discernir nada acerca de lo que le rodea. No visto a nadie (no se atreve a explorar el piso superior), aunque rebuscando por ahí ha encontrado fotos de una pareja joven que no le es familiar. Desorientado, hace lo único que se le ocurre en su estado: coge el teléfono. La operadora le dice que se encuentra en Martin's Beach. No encuentra el teléfono de su hijo Eric en Arkham porque éste ahora viven en Cambridge y su mujer está muerta, por lo que telefonea a la única otra persona que se le ocurre: el investigador.

El investigador que conocía a Helverson recibe la llamada poco después de las cuatro de la mañana. Una voz ansiosa se identifica como Martin Helverson, y una tirada de Idea permite discernir que la voz suena desconcertantemente correcta. Si necesita más pruebas, Helverson puede relatar algún detalle trivial que sólo él sabría. Una vez convencido de la identidad que quien le llama, el oyente tira COR 1/1D4 a causa de esta llamada de ultratumba en mitad de la noche.

Helverson está desorientado y no sabe lo que le ha pasado. Puede responder a las preguntas del investigador de acuerdo con lo que sabe, ver el párrafo de más arriba.

La llamada se corta en seco, sin embargo, cuando Felder se despierta al oír una voz en la planta baja, irrumpe en la conversación y, aterrorizado, recita al revés el hechizo de resurrección para hacer callar a Helverson. Una tirada a la mitad del Escuchar del investigador que esté al teléfono le permite oír la voz de Felder; puede reconocerla en ese momento o bien (con la mitad de una tirada de Idea) al oírla más tarde. La descripción que hace Helverson de la casa puede ser suficiente para que el investigador la reconozca, o bien en ese momento o bien al visitarla más tarde. Si se oye la voz de Felder, una tirada a la mitad de Mitos de Cthulhu o de Ciencias ocultas permite identificar las palabras como el inverso del hechizo de resurrección.

Si los investigadores se apresuran a acudir a casa de Felder, la encontrarán cerrada y vacía: Felder ha ido a Arkham a ocultarse por esa noche. Dentro, tiradas de Descubrir permiten notar rastros de polvo o cenizas cerca del teléfono y pruebas de que esa zona ha sido rápidamente limpiada de más cenizas de esas. Pero de Martin Helverson no hay (otro) rastro.

Felder reaparece al día siguiente, afirmando haber pasado la noche anterior en Boston, donde fue a buscar unos fármacos.

UNA AMIGA DE LA FAMILIA

Sean cuales sean las circunstancias en las que tenga lugar, la segunda visita a la casa de Michael Felder llama la atención de la vecina de éste. Mary Ann Russman es una viuda de unos treinta años, que vive en el extremo occidental de Martin's Beach, y cuando los investigadores vuelvan al pueblo la verán buscando algo junto al camino que va al chalet de Felder. Si se detienen y le ofrecen su ayuda, afirma estar buscando a su gato Conrad. Una tirada de Psicología muestra que es mentira y sus preguntas subsiguientes delatan el hecho de que intenta averiguar qué están haciendo los investigadores.

Mary Ann era la mejor amiga de Virginia Felder. Su marido murió en la Gran guerra y el marido de Virginia estaba a veces igualmente distante. Las dos mujeres nadaban, navegaban, iban de compras, hablaban, reían y lloraban juntas. Así, Mary Ann sabía de la brutalidad de Michael Felder. Urgió repetidamente a Virginia a contar a la policía los hábitos crueles que tenía Michael cuando estaba borracho, pero Virginia amaba a su marido a pesar de sus peligrosos defectos.

Mary Ann intentará averiguar qué buscan los investigadores sobre Felder y si descubre que sospechan de él, o que está bajo investigación por algún tipo de crimen, compartirá con ellos su conocimiento del problema de Virginia. Mary Ann puede recordar numerosos casos en los que Virginia mostraba signos de abusos físicos y psicológicos. Si bien no cree que Michael esté implicado en las profanaciones de tumbas, está segura de que fue responsable de la muerte de Virginia. Mary Ann Russman desea con todas sus fuerzas ver a Felder castigado por lo que le hizo a la pobre Virginia.

El loco

Un día o dos tras la extraña llamada telefónica de Helverson, un artículo de prensa refiere un nuevo suceso terrible en Martin's Beach. Ver las ayudas de *Polvo eres...* nº 5.

El diabólico sentimiento de hambre del enloquecido ser que antaño fuera Danforth le ha llevado a atacar a los seres humanos. Todavía ronda por las afueras del pueblo, donde continúa sus ataques hasta que se le capture o se le mate. Habiendo perdido ya toda su humanidad, es incapaz de comunicarse.

El agente Tabler pasará la mayor parte del resto del escenario buscando a esta criatura. Queda a discreción de guardián decidir si él o los investigadores acaban por localizar y eliminar al resucitado.

¡EL ACECHADOR DE MARTIN'S BEACH ATACA!

Salvaje asesino de niños buscado por la Policía

MARTIN'S BEACH- Se cree que el llamado "acechador de Martin's Beach" puede ser el responsable del salvaje asesinato de la niña de cinco años Eleanor Tucker. El cuerpo de la niña fue descubierto en la playa tras la posada Wavecrest ayer por la tarde. El agente Owen Tabler

declinó comentar el estado del cuerpo de la niña, pero aseguró a los ciudadanos que dejará de lado toda otra preocupación para buscar al asesino.

El agente Tabler cree que el indigente manco que recientemente ha causado molestias en el pueblo es el res-

ponsable. «Ha amenazado niños antes de ahora, por lo que estamos concentrando en la búsqueda en ese individuo». El agente describe al acechador como un vagabundo deforme al que le falta la mano derecha. Quien vea este hombre deberá evitarle cuidadosamente y llamar inmediatamente a las autoridades.

Continúan las profanaciones de tumbas

Temiendo a la intensa búsqueda policial, Art Webb y Donnie McDougall, el dúo de profanadores de tumbas, deciden hacer una última "faena" antes de retirarse. Esta vez intentarán, además, chantajear a Felder para que les dé dinero suficiente como para huir a un clima más cálido, donde las fuerzas del orden se lo tomen con más calma.

A primera hora de la mañana, McDougall sale con su bote y se interna en el mar; Webb no abandona la casa. Extrañamente, el bote de McDougall no regresa al muelle pero esa tarde el propio McDougall regresa al pueblo en autostop. Ninguno de ambos hablara de este extraño comportamiento ni con los investigadores ni con la policía.

Esa noche ambos suben al camión de Webb y se dedican a dar vueltas por Arkham y Beverly para despistar a cualquiera que les siga: todo perseguidor deberá hacer tres tiradas de Descubrir y tres de Conducir automóvil para no perderles; una



EL LOCO

sola tirada fallida permite escapar a la pareja. Webb y McDougall llegan a Kingsport después de medianoche a Kingsport, que está envuelta como de costumbre en la niebla, y aparcando su camión en un lugar poco visible se internan en el antiguo cementerio de Hilltop. Cuando están acabando de sacar un antiguo y mohoso ataúd de su fosa, el policía Billy Claymore les da el alto. Su triunfo (y su vida) quedan cortados en seco cuando McDougall le tira un puñado de tierra a la cara y Webb le hunde el occipital con su pala. Los profanadores de tumbas cargan el ataúd y el cuerpo del policía en el camión, ocultándolos bajo la lona y las nasas.

La pareja actúa a partir de ese momento con tremendas precauciones. Conducen a lo largo del río Miskatonic hasta donde McDougall ocultó su bote de pesca por la mañana. Allí cargan el ataúd y el cadáver en el bote, dejando el camión de Webb oculto, y ambos se dirigen en bote hacia el chalet de Felder.

Felder no está demasiado contento al ver el cuerpo de un policía como sujeto experimental y cuando los profanadores de tumbas le dan a entender que quieren dinero para desaparecer, se le acaba la paciencia. Da a entender que acepta sus términos y les ayuda a bajar los cuerpos al sótano. Un tanto bebido ya, ofrece bebidas a sus asociados mientras les entrega el dinero. La celebración continúa hasta bien entrada la mañana, cuando Felder pone un sedante en la debida de los dos. Una vez su capacidad de alerta disminuida, Felder se ofrece a mostrarles su trabajo, que hasta ahora no habían.

Les lleva hasta la puerta de la cisterna, avisándoles que bajen con cuidado e informándoles de que el interruptor de la luz se encuentra al pie de las escaleras, a la derecha...

A continuación propina una patada al que va detrás, lo que propela a ambos escaleras abajo, donde aterrizan en las garras del ser conglomerado que les esperaba abajo. Felder cierra con llave la puerta, riendo para sí al oír los gritos. Mediante tiradas de Escuchar, quienes se encuentren fuera de la casa oirán los gritos ahogados de los moribundos Art Webb y Donnie McDougall entre un parloteo ininteligible de otras voces...

Una vez hecho esto, Felder saca del cobertizo su chinchorro, que pone a remolque del bote de McDougall y se hace a la mar. Con las primeras luces del alba, incendia la embarcación mayor y vuelve a casa con la menor, cayendo rendido en la cama y quedándose dormido hasta por la tarde (faltando pues a su trabajo en Arkham). No le preocupa, porque su obra está casi completa...

Los restos del bote de McDougall aparecen a finales del día siguiente y el agente Tabler supone que McDougall y Webb se han perdido en el mar.

Experimentos y una última llamada

Cuando Felder despierta la tarde siguiente se encierra en el sótano y se concentra en su trabajo. El cuerpo del Billy Claymore y los antiguos restos del cementerio de Hilltop son por separado reducidos a sus sales esenciales.

Mientras ambos experimentos se completan, el enloquecido Felder resucita lo que queda de las sales de Martin Helverson (que había recogido parcialmente tras el incidente anterior) y el resultado es una caricatura de hombre, con los músculos y huesos expuestos, restos intermitentes de piel y un rostro con los rasgos mezclados.

Dado que ha conseguido resucitar los restos parciales de Helverson, Felder está ahora convencido de que sus experimen-

tos de resurrección han sido coronados por el éxito. Dejando a Helverson atado en el cuarto de calderas, el loco pasa el resto de la noche resucitando a sus adquisiciones más recientes. Resultados: el oficial Claymore está loco pero por lo demás intacto, mientras que el ciudadano de Kingsport del siglo XVIII Robert Allen está casi tan malformado como Helverson.

Mientras Felder resucita a los de Kingsport, lo que queda de Helverson se libera de nuevo de sus ataduras y enloquecido más allá de toda salvación posible, el abogado dos veces fallecido se arrastra escaleras arriba y telefonear de nuevo a su amigo investigador.

La llamada tiene lugar a altas horas de la noche y la voz de quien llama está terriblemente alterada, pero tiene el timbre de la desesperación; una tirada de Escuchar permite detectar en ella algo familiar pero indistinguible. Entre gemidos y parloteos, la voz pronuncia de forma más o menos inteligible "Martin's Beach", "casa junto al mar" y "resurrección". Con otra tirada de Escuchar el investigador puede distinguir también "borracho" y "sótano". Esto debería ser suficiente para que los investigadores entiendan que quien llama se refiere a algo que tiene lugar en el chalé de Felder. Si no, Helverson puede mencionar el nombre de Felder, pero está demasiado alterado para recordar su propio nombre y cuelga sollozando.

Felder descubre de nuevo que su prisionero ha escapado, pero esta vez su obra está demasiado cerca del final como para abandonarla. Suelta a los dos recién resucitados en el sótano fuera del laboratorio esperando que se ocupen de cualquiera que intente impedirle su tarea final: devolver a la vida a su mujer Virginia.

La casa de los muertos

Esta serie de acontecimientos puede tener lugar antes (antes de alguno de los otros acontecimientos previstos) si los investigadores consiguen hacer hablar a Webb y McDougall si llegan a sospechar de Felder antes de esto.

Los investigadores deberían ir corriendo a casa de Felder en respuesta a la misteriosa llamada telefónica. Dado que ese día se ha informado de la desaparición de Webb y McDougall, pueden esperar problemas en Martin's Beach y no quedarán decepcionados. Llegarán casi a medianoche.

La casa de Felder está llena de seres que antes solían estar muertos. Helverson sale de la casa poco después de llamar a los investigadores y cuando éstos llegan en sus coches, la parodia esquelética de quien antaño fuera un respetable abogado de Arkham trastabilla ante la luz, envuelta en niebla, de los faros. Verle cuesta una tirada de COR, 1/ID6+1. Está ahora totalmente incoherente, parloteando, sollozando e intentando tocar al investigador al que antaño conoció. Una tirada a la mitad de Descubrir permite darse cuenta de quien fue éste ser (otra tirada de COR, 1/ID4+1). No ataca, sino que solamente quiere compasión humana. Helverson y cualquiera de las otras criaturas resucitadas puede ser liberada de sus penas con un tiro de gracia o invirtiendo el hechizo de resurrección.

Dentro de la casa todavía puede acechar el gato negro Rags, quien maúlla quejumbroso en la oscura mansión, intentando

atraer a investigadores solitarios a donde pueda emboscarles. Si se pueden ver bien las deformidades de Rags se requerirá una tirada de COR, 0/1D2. Tras abatir a una víctima o si se le dispara, Rags se esconde e intenta huir de la casa.

Mientras los investigadores exploran el chalé, el antiguo habitante de Kingsport Robert Allen sube la escalera. Es una masa encorvada y esquelética como Helverson, pero su forma está cubierta de gruesos bultos de carne y músculos rezumantes, lo que requiere una tirada de COR, 1/2D4. Sus mandíbulas sobresalen de forma inquietante y a diferencia de Helverson, es malévolo y está hambriento. Acecha en las sombras e intenta saltar sobre cualquier investigador sin importarle si hay otros presentes y morder a su presa en la cara y la cabeza. Cada mordisco cuesta un punto de APA, que se recupera en un mes con una tirada de Suerte; de lo contrario queda una cicatriz o se pierden la nariz o una oreja.

Al primer ruido de disparos se oirán fuertes pisadas que suben del sótano y una fuerte voz gritará: "¡Alto, Policía! ¡Quietos donde están! ¡Tiren las armas! ¡Quedan detenidos!" El fornido agente Claymore aparece vestido de uniforme, con su arma desenfundada y un aire de desesperada excitación en su rostro. Repetirá lo anterior una otra vez y disparará sobre cualquiera que se le acerque, que le dispare o que no deje caer su arma. Si se le intenta hablar, Billy recita unas serie de cargos y códigos policiales que una tirada de Derecho permite saber que son pura jerigonza. Cualquiera que intente hacerle razonar sobre ello obtiene una repetición de lo mismo y una tercera contradicción de este tipo le hace enloquecer y liarse a tiros con quien le ha llevado la contraria, todo ello sin dejar de repetir los supuestos cargos. Para calmar al policía se requieren tiradas de Psicología y de Derecho. Si se falla cualquiera de las dos, Billy actúa como se ha dicho antes. Alternativamente, un investigador inteligente podría señalar que está en el Martin's Beach y no en Kingsport, y que por tanto está fuera de su jurisdicción; al oír esto, Billy se detiene, murmurando para sí. Los investigadores pueden darse cuenta o no en este punto de que ha sido resucitado.

En los sótanos aguardan más horrores. La retorcida rata Franklin corretea por el almacén de cadáveres y por el cuarto de calderas intentando atraer a los investigadores a una emboscada y como el gato Rags. Franklin no es suficientemente inteligente como para huir y una vez ataque luchará hasta el final. Verle cuesta 0/1 puntos de COR.

Con todo el escándalo que hay escaleras arriba, Felder ha tomado a una nueva medida para ocuparse de los intrusos: ha abierto la puerta de la cisterna. Con los ruidos de combate en el sótano (suponiendo que los investigadores hayan encontrado a Franklin) y la posibilidad de la luz y la libertad que supone la puerta abierta, el ser conglomerado se desliza hacia la misma. Para cuando los investigadores oigan el ruido que hace al arrastrarse por los escalones del sótano, ya habrá llegado hasta el pasillo desde donde atacará con zarpas y miembros medio formados, sin dejar de parlotear y gemir con sus muchas cabezas, algunas de ellas también formadas sólo a medias. La pérdida de COR por ver a esta masa de miembros y carne retorcida es de 1D4/2D6+1. Si recibe más de 35 puntos de daño vuelve rápidamente a la cisterna donde se esconde tras la esquina llorando y gimiendo. Los investigadores deberán entonces bajar para rematarlo o alternativamente pueden usar dinamita o algún material inflamable.

Sí, Virginia, hay otra vida

Tras la cerrada puerta del laboratorio, con los investigadores enfrentándose a muertos vivientes al otro lado, Michael Felder realiza su último experimento.

Si fuera no hay ruido, los investigadores pueden oír la apasionada voz de Michael entonando lo que una tirada a la mitad de Mitos de Cthulhu o de Ciencias ocultas permite identificar como el hechizo de Resurrección. Hacen falta o una tirada de Mecánica o doce puntos de daño a la cerradura para abrir la puerta.

Incluso así, los investigadores llegan tarde. Motas de polvo y de luz flotan en el aire a lo largo de la larga mesa de laboratorio que se halla frente a Felder, quien está desarmado. Vuelan chispas y humo y cuando éste se disipa, la forma de una mujer desnuda puede verse sobre la humeante mesa. Los testigos tiran COR, 1/1D4. La mujer se levanta lentamente, con los ojos desenfocados, dejando ver su larga cabellera negra. Felder no cabe en sí de gozo, y llora de alegría, triunfo y amor. Ignora por completo a los investigadores, besando la mano de la mujer, tocando su barbilla y su piel blanca como la tiza.

La mujer vuelve la cabeza hacia la hombre que la acaricia. Sus ojos se ensanchan y enfocan y su boca se abre. Y entonces chillá. Su chillido corta la respiración y continúa mucho tiempo. Esta terrible escena requiere otra tirada de COR, 1/1D4 tanto si sólo se oye como si se ve y se oye. Felder, aterrizado, se hinca de rodillas ante ella y Virginia, su enloquecida esposa, se le echa encima para arrancarle mechones de pelo de cuajo, intentar sacarle los ojos y estrangularle, todo ello sin dejar de chillar. Tras haber sufrido una vida de abusos, Virginia no muestra señal alguna de contento al ser revivida para obtener más de lo mismo.

Michael está demasiado aturdido como para intentar defenderse y sólo los investigadores pueden detenerla. Virginia es vulnerable a la fuerza o al hechizo de resurrección. Cualquiera que intente reducirla resultará arañado pero sus atención siempre vuelve a intentar matar a su marido. Si se le permite completar su misión, Virginia deja de chillar, echa a andar hacia el cuarto de calderas y se introduce en la caldera. Esta visión cuesta 0/1D3 puntos de COR, sobre todo porque desde la caldera no se oye grito alguno mientras el fuego realiza su labor. Una vez completa su venganza, Virginia Felder está de nuevo en paz.

Si Felder es rescatado y Virginia derrotada, aquél queda mentalmente destrozado y casi catatónico. Nunca volverá a ser una amenaza.

Cálculos mortales

Los investigadores obtienen las siguientes recompensas y penalizaciones una vez concluido el escenario.

Si Michael Felder es capturado vivo, y quizá rescatado de las garras de su vengativa mujer, cada investigador recupera 1D3 puntos de COR, y suma 2D4 a su Crédito: esto se debe al reconocimiento de los agradecidos residentes del Valle del Miskatonic a sus servicios en localizar al responsable de las profanaciones de tumbas. Si Felder resulta muerto en el curso del escenario pero se obtuvieron pruebas suficientes para implicarle en esos crímenes, las recompensas son 1D6 y 1D3 respectivamente; la mayor recompensa en COR en este caso refleja el hecho de que con Felder muerto los investigadores pueden estar seguros de que no realizará más resurrecciones.

Cada investigador recibe también 1 punto de COR y 1D3 de Crédito por la captura de cada uno de los dos profanadores de tumbas: Webb y McDougall. La muerte de estos villanos no proporciona recompensa ni penalización alguna.

Si los investigadores llaman la atención de la policía molestando al doctor Fabry o mezclándose con Webb y McDougall, cada investigador pierde 1D3 puntos de Crédito y quizá más si

se presentan cargos contra ellos. Esta penalización puede quedar anulada si consiguen que Willie Stephens de Gloucester identifique a Webb y a McDougall.

Por eliminar a los resucitados Elías Danforth o Robert Allen la recompensa son 1D4 puntos de COR. Pueden conseguirse hasta 3 puntos de COR adicionales eliminando la mano, el gato y la rata resucitadas. Si se elimina al ser conglomerado, se conseguirán otros 2D6 puntos de COR.

Si los investigadores matan a Helverson sin saber quién era, ganan tan solo 1D4 puntos de COR pero si lo sabían ganan 1D6 puntos de COR por proporcionar el descanso a su torturado amigo. También está la recompensa de 100 \$ ofrecida por el hijo de Helverson por encontrar a quienes robaron el cuerpo de su padre; si los investigadores declinan esta recompensa, su acto de caridad les proporciona 1D3 puntos de Crédito y un agradecido joven estudiante de derecho como aliado.

El resucitado policía de Kingsport Billy Claymore plantea varias cuestiones. Si se dan cuenta de que ha sido resucitado, pierden 1D3 puntos de COR. Si le capturan vivo, recuperan 1D3 puntos de COR y ganan 1D3 puntos de Crédito entregándole a las autoridades puesto que existe alguna esperanza de que se recupere de su odisea. Si los investigadores le matan, pierden 1D4 puntos de COR y quizá una cantidad considerable de Crédito si se les implica en su muerte.

Un destrozado doctor Hamilton Fabry paga a los investigadores la recompensa prometida de 1,000 \$ si se demuestra que Michael Felder y sus cómplices se hallaban tras las profanaciones de tumbas. Tras el escándalo, el doctor Fabry se traslada a la costa oeste e intenta desesperadamente olvidar lo que ha sucedido aquí.

Finalmente, si Virginia Felder muere antes de poder vengarse de su marido, cada investigador obtiene 1D4 puntos de COR. Si se le permite llevar a cabo su venganza, cada investigador obtiene tan solo 1D2 puntos de COR de macabra satisfacción.

Los investigadores podrían tener todavía que seguir el rastro de alguna de las criaturas que consiguieron escapar durante este escenario, las cuales sin duda continuarán plagando los pueblos y la campiña cercanas, para satisfacer sus inhumanos deseos.

Características

DR. HAMILTON FABRY, MÉDICO DE BOSTON RETIRADO, SUEGRO DE MICHAEL FELDER, 71 AÑOS

FUE 11 CON 12 TAM 15 INT 17 POD 15
DES 12 APA 13 EDU 23 COR 74 PdV 14

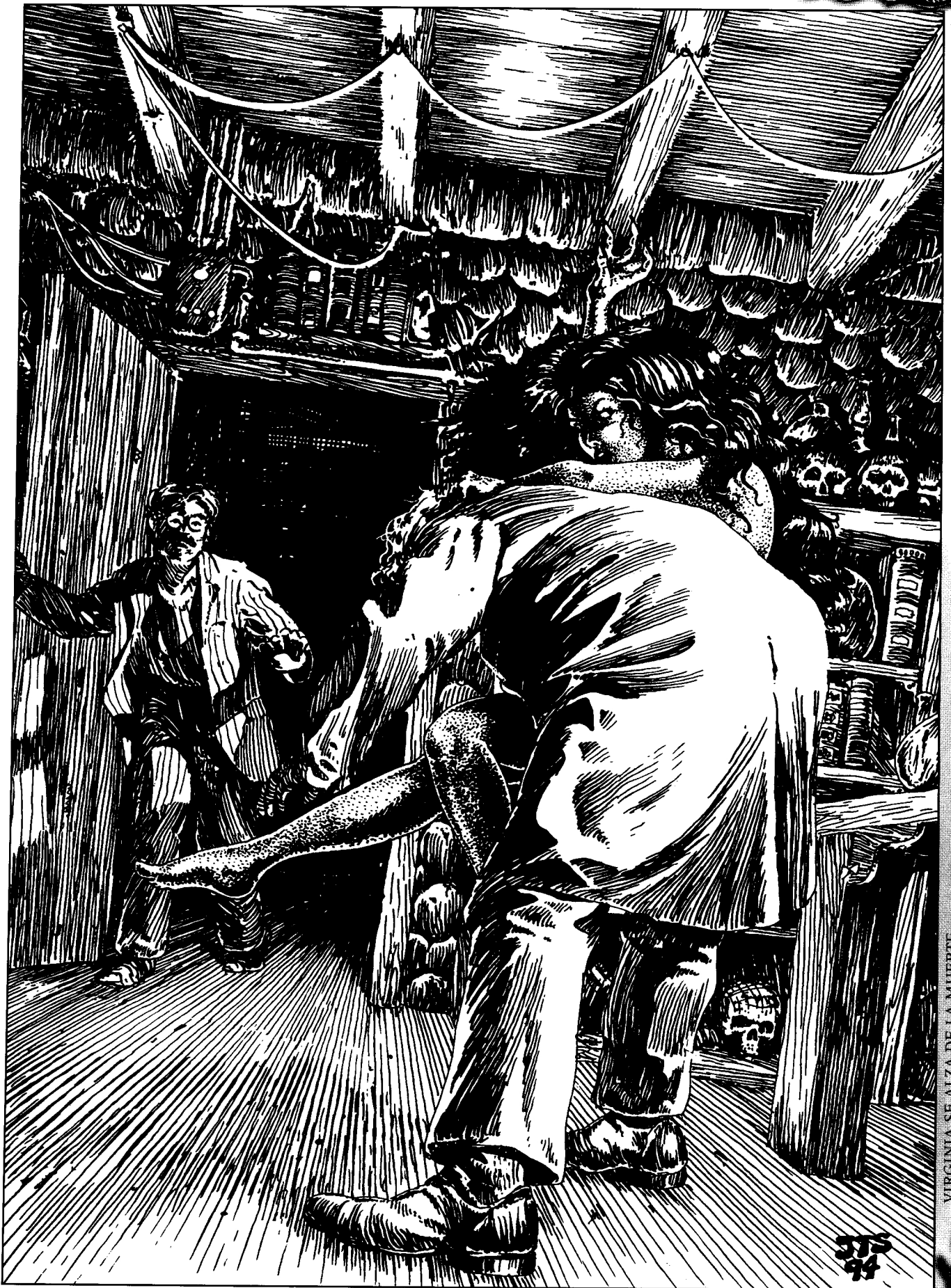
Bonificación al daño: +1D4.

Armas: sólo porcentajes básicos.

Habilidades: Antropología 25%, Biología 65%, Buscar libros 70%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 40%, Crédito 85%, Derecho 20%, Descubrir 40%, Esquivar 25%, Farmacología 60%, Habilidad artística (Antigüedades) 40%, Historia 65%, Inglés 100%, Latín 60%, Medicina 90%, Persuadir 55%, Primeros auxilios 80%, Psicoanálisis 15%, Psicología 50%, Química 60%.

OWEN TABLER, AGENTE DE POLICÍA DE MARTIN'S BEACH, 42 AÑOS

FUE 12 CON 14 TAM 13 INT 13 POD 12
DES 12 APA 12 EDU 15 COR 69 PdV 14



VIRGINIA SE ALZA DE LA MUERTE

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+bd.

Presa 45%, daño especial.

Porra 35%, daño 1D6+bd.

Revólver calibre .38 45%, daño 1D10.

Escopeta galga 20 de dos cañones 50%, daño 2D6/1D6/1D3.

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Derecho 45%, Descubrir 35%, Escuchar 55%, Esquivar 25%, Historia 30%, Historia natural 35%, Mecánica 45%, Montar en bicicleta 85%, Nadar 50%, Ocultarse 15%, Orientarse 20%, Persuadir 30%, Pilotar bote 35%, Primeros auxilios 45%, Psicología 45%, Saltar 30%, Seguir rastros 20%, Preparar 60%.

**ELÍAS DANFORTH, RESUCITADO DEFORME
(A) EL ACECHADOR DE MARTIN'S BEACH,
41 AÑOS (CUANDO MURIÓ EN CLARK'S
CORNERS A PRINCIPIOS DEL SIGLO XVIII)**

FUE 14 CON 12 TAM 13 INT 12 POD 11
DES 10 APA 4 EDU 7 COR 0 PdV 13

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+bd.

Estrangulación 60%, daño 1D4/asalto hasta poder liberarse.

Palo (improvisado) 35%, daño 1D6+bd.

Habilidades: Descubrir 30%, Discreción 40%, Escuchar 30%, Esquivar 30%, Ocultarse 30%.

Pérdida de COR: 0/1D6+1 si quien le ve se da cuenta de que ha sido resucitado.

LA MANO DE DANFORTH

FUE 7 CON 12 TAM 1 POD 11
DES 5 PdV 7

Bonificación al daño: 0.

Armas: Presa 45%, daño 1D2/asalto hasta poder liberarse.

Estrangulación 20%, daño 1D4/asalto hasta poder liberarse.

Habilidades: Detectar a una presa 55%, Discreción 80%, Esquivar 10%, Ocultarse 90%, Preparar 25%.

Pérdida de COR: 1/1D6.

**MICHAEL FELDER, BOTICARIO,
RESUCITADOR Y ALCOHÓLICO, 37 AÑOS**

FUE 11 CON 12 TAM 14 INT 16 POD 14
DES 10 APA 12 EDU 17 COR 28 PdV 13

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+bd.

Palo (improvisado) 40%, daño 1D6+bd.

Revólver calibre .38 25%, daño 1D10.

Hechizo: Resurrección.

Habilidades: Biología 50%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 20%, Charlatanería 20%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 20%, Crédito 35%, Derecho 15%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Esquivar 20%, Farmacología 70%, Historia 35%, Inglés 90%, Latín 55%, Mecánica 30%, Medicina 40%, Mitos de Cthulhu 6%, Nadar 40%, Persuadir 35%, Pilotar bote de vela 60%, Primeros auxilios 40%, Psicología 35%, Química 75%.

**ART WEBB, PESCADOR DE
MARTIN'S BEACH, CANALLA,
PROFANADOR DE TUMBAS, 39 AÑOS**

FUE 15 CON 14 TAM 16 INT 13 POD 12
DES 13 APA 10 EDU 9 COR 35 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3+bd.

Presa 75%, daño especial.

Barra de hierro 65%, daño 1D8+bd.

Cuchillo de combate 60%, daño 1D4+2+bd.

"Recortada" de dos cañones 65%, daño 4D6/1D6.

Habilidades: Charlatanería 55%, Conducir automóvil 45%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 50%, Esquivar 45%, Lanzar 65%, Mecánica 50%, Nadar 30%, Ocultarse 45%, Orientarse 25%, Pilotar bote de pesca 40%, Regatear 30%, Saltar 40%, Preparar 60%.

**DONNIE McDOUGALL, PESCADOR,
LADRÓN, PROFANADOR DE TUMBAS, 46 AÑOS**

FUE 13 CON 10 TAM 12 INT 12 POD 9
DES 10 APA 8 EDU 12 COR 30 PdV 11

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+bd.

Presa 35%, daño especial.

Cuchillo de combate 40%, daño 1D4+2+bd.

Revólver calibre .38 35%, daño 1D120.

Habilidades: Charlatanería 55%, Conducir automóvil 25%, Descubrir 45%, Discreción 60%, Escuchar 35%, Esquivar 50%, Historia natural 30%, Lanzar 45%, Mecánica 45%, Ocultarse 60%, Orientarse 60%, Pilotar bote de pesca 80%, Regatear 50%.

RAGS, GATO RESUCITADO

FUE 5 CON 10 TAM 1 POD 9
DES 32 PdV 6

Bonificación al daño: especial.

Armas*: Mordisco 30%, daño 1D3-1.

Zarpa 45%, daño 1D4-1D3.

Patas traseras 80%, daño 2D3-1D3.

Habilidades: Descubrir 75%, Discreción 100%, Escuchar 85%, Esquivar 85%, Ocultarse 90%, Saltar 80%, Preparar 65%.

Pérdida de COR: 0/1D2 si quien le ve reconoce que ha sido resucitado.

*Ataca con dos zarpas y un mordisco por asalto. Si ambas zarpas aciertan, puede utilizar además las patas traseras ese asalto mientras muere.

FRANKLIN, RATA RESUCITADA

FUE 2 CON 7 TAM 1 POD 6
DES 19 PdV 4

Bonificación al daño: especial.

Armas: Mordisco 35%, daño 1D4-2.

Zarpa 30%, daño 1D4-3.

Habilidades: Descubrir 60%, Discreción 100%, Escuchar 70%, Esquivar 90%, Ocultarse 95%.

Pérdida de COR: 0/1D2 si quien le ve reconoce que ha sido resucitado.

**EL SER CONGLOMERADO,
RESURRECCIÓN EN MASA**

FUE 53 CON 75 TAM 91 INT 7 POD 82
DES 7 COR 0 PdV 83

Bonificación al daño: especial.

Armas*: Puñetazo/Zarpa 45%, daño 1D3+1D6.

Patada 25%, daño 1D6+1D6.

Mordisco 20%, daño 1D3.

Presa 60%, daño especial.

Habilidades: Descubrir 85%, Escuchar 30%, Hablar con voces múltiples 90%.

Pérdida de COR: 1D4/2D6+1.

*La masa ataca a 1D3 blancos que se encuentren a su alcance, determinándose al azar el tipo de ataque. Por cada Presa que tenga éxito la víctima es atacada por 1D3 miembros adicionales el siguiente asalto; para escapar hay que tirar la FUE contra 12 puntos de FUE por cada miembro que tenga cogido al personaje.

MARTIN HELVERSON, DOBLEMENTE RESUCITADO, ABOGADO DIFUNTO Y CONOCIDO DE UN INVESTIGADOR, 55 AÑOS

FUE 9 CON 8 TAM 11 INT 12 POD 14
DES 10 APA NA EDU 19 COR 14 PdV 10

Bonificación al daño: 0.

Armas: sólo porcentajes básicos.

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 35%, Esquivar 20%, Inglés reconocible 15%.

Pérdida de COR: 0/1D6+1 o 1D3/2D4 si quien le ve le había conocido antes.

ROBERT ALLEN, RESUCITADO DEFORME, 67 AÑOS (CUANDO MURIÓ EN KINGSPORT HACIA 1720)

FUE 14 CON 18 TAM 14 INT 6 POD 11
DES 12 APA 2 EDU 10 COR 0 PdV 16

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+bd.

Estrangulación 60%, daño 1D4+bd/asalto hasta liberarse.

Mordisco 40%, daño 1D4+pérdida de APA.

Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 40%, Esquivar 30%, Ocultarse 35%, Parlotear incoherentemente 75%.

Pérdida de COR: 1/1D6+1.

BILLY CLAYMORE, RESUCITADO, POLICÍA DE KINGSPORT, 33 AÑOS

FUE 16 CON 14 TAM 15 INT 12 POD 9
DES 14 APA 12 EDU 13 COR 27 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 80%, daño 1D3+bd.

Estrangulación 70%, daño 1D4+bd/asalto hasta que uno pueda liberarse.

Porra 45%, daño 1D6+bd.

Revólver calibre .38 50%, daño 1D10.

Habilidades: Derecho 20%*, Descubrir 55%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Ocultarse 30%.

Pérdida de COR: 1/1D6+1 sólo si quien le ve sabe que ha sido resucitado.

*Claymore posee aún un deformado sentido de su identidad. Cuando se encuentra con gente, si falla una tirada de Derecho percibe sus acciones como criminales e intenta reducirles o detenerles, farfullando artículos penales mezclados mientras lo hace.

VIRGINIA FELDER, RESUCITADA, ESPOSA ASESINADA DE MICHAEL FELDER, 27 AÑOS

FUE 8 CON 9 TAM 11 INT 13 POD 9
DES 13 APA 12 EDU 12 COR 0 PdV 10

Bonificación al daño: 0.

Armas: Estrangulación 65%, daño 1D4/asalto hasta que uno pueda liberarse.

Zarpas (2) 65%, daño 1D3 cada una.

Habilidades: Chillar incesantemente 100%, Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 65%, Esquivar 65%, Ocultarse 65%, Saltar 65%.

Pérdida de COR: 1/1D6+1 si quien la ve se da cuenta de que ha sido resucitada. ■





RIVALES OSCUROS

De una guerra oculta que se libra en la parte oscura de Arkham, entre un cónclave de brujos y una banda de Gules.



Rivales oscuros transcurre en Arkham en 1928, aunque el año puede alterarse sin repercusión alguna sobre el resultado de los acontecimientos. Cualquier número de personajes de cualquier ocupación o nivel de habilidad pueden participar en esta aventura, aunque el guardián tendrá que ajustar el número de antagonistas dependiendo de si el grupo es más débil o más fuerte. El conocimiento de los Mitos de Cthulhu será aquí valioso y por lo menos un investigador debería tener algún porcentaje en esta habilidad. El escenario está diseñado para situar a los investigadores en el área gris entre lo bueno y lo malo, lo que está bien y lo que está mal. Adecuadamente presentada, la aventura debería crear diversas consideraciones éticas y morales interesantes para los jugadores.

Este escenario tiene lugar en la ciudad de Arkham tal y como se describe en la *Guía de Arkham*. Si bien los guardianes encontrarán que los recursos contenidos en dicho libro pueden resultar muy útiles para acabar de rellenar el trasfondo del escenario, esta aventura incluye suficientes descripciones, características y otras informaciones pertinentes como para poderse jugar sin el libro de Arkham.

Información para el guardián

La ciudad de Arkham se expande y este crecimiento significa más gente. Para el cónclave de Arkham son buenas noticias puesto que eso supone más vagabundos y niños pequeños para utilizar en sus odiosos ritos y más gente trabajadora con la que mezclarse. Pero lo que es positivo en unos aspectos también puede ser negativo en otros puesto que con más gente en Arkham y las zonas circundantes es cada vez más difícil realizar los rituales en Dark Ravine (la Cañada oscura), cerca de Meadow Hill (la colina de la Pradera), en secreto porque hay demasiadas posibilidades de ser visto o capturado. Para continuar sus reuniones y rituales, el cónclave ha de encontrar otro lugar, cerca de Arkham pero lejos de miradas inquisitivas y hace poco han encontrado un lugar adecuado, pero el problema es que ya está ocupado, por Gules.

El cónclave se plantea utilizar los túneles del alcantarillado y las propias madrigueras de los goles como nuevos lugares de reunión. Muchos de los túneles de los viejos desagües no utilizados son frecuentados por los Gules, y sus madrigueras se extienden kilómetros bajo la ciudad. Los brujos pretenden destruir a los Gules para apropiarse de su territorio. Creen que el poder es suyo y que por derecho debería coger lo que quieren.

La mente brillante que ha diseñado este plan es el miembro del cónclave Casey Grescht, propietario y operador de la

funeraria Morningside, en la calle Sentinel Sur. Grescht es considerado por la mayoría de los miembros del cónclave como el "decimocuarto miembro," es decir, el próximo aspirante a entrar en el grupo de trece miembros centrales dirigentes. Grescht ha desarrollado un veneno que sitúa en los cuerpos que entierra. Lo aplica a los cuerpos, donde es absorbido por las dos primeras capas de la piel y un derivado de dicho veneno se utiliza también en su fluido de embalsamar. Cuando los Gules comen de estos cuerpos envenenados mueren rápida y agónicamente. Grescht espera en secreto que su brillante plan le permita desplazar a uno de los miembros centrales actuales y asumir su puesto en el cónclave.

Grescht dirige su miserable funeraria con la ayuda de un empleado, Brady Whitcombe. Brady desprecia a Grescht puesto que el sudoroso funerario le obliga a realizar la mayoría del trabajo por muy poca paga y a menudo incluso ésta le escatima.

Whitcombe es un joven feo y de mal gusto procedente de las capas más oscuras de la sociedad, que ha tenido diversos encontronazos con la ley. Es un paria; pocos confían en él y aún menos le aprecian. Hace poco oyó a Grescht discutir los planes del cónclave con tres de sus confidentes de la secta y empezó a darle vueltas a cómo utilizar esa información contra su jefe. Mientras Whitcombe discutía sus planes como un amigo en un bar ilegal, un Gul (uno que puede pasar por humano) oyó su conversación y rápidamente pasó un informe a las madrigueras.

La siguiente noche cuatro Gules irrumpieron en la funeraria y asesinaron salvajemente a Grescht. Whitcombe fue detenido más tarde y acusado de asesinato en primer grado. Aunque admitió que odiaba a Grescht, mantuvo su inocencia pero la policía no le cree. Habiendo admitido su odio hacia su patrón y teniendo en cuenta sus antecedentes y su actitud hostil, la policía cree que ya tiene al asesino bajo llave.

Mientras tanto el cónclave continúa con su intento de genocidio de la población de Gules mientras estos luchan contra un enemigo invisible.

BRADY WHITCOMBE

Brady es hijo ilegítimo de una chica de dieciocho años llamada Anna Kae Whitcombe. La vida es dura para una madre soltera sumida en la pobreza; se vio obligada a trabajar horas interminablemente largas como costurera en una fábrica por un salario miserable; el padre de Brady les había abandonado a ella y al niño y ella tenía poca paciencia para tratar al niño. En un ataque de rabia intentó ahogarle en su cuna pero por suerte un vecino llegó a tiempo de evitar su muerte. El Estado de Pensilvania le retiró a Anna la custodia e internó al

niño en un orfanato. Sola y sin dinero, Ana se suicidó cuatro años más tarde en Nueva York.

El niño permaneció en un orfanato en Pittsburgh hasta que tuvo cuatro años, siendo transferido después a otro en Filadelfia. Debido a su cara era objeto de chistes y bromas pesadas de los otros niños del orfanato pero compensaba su fealdad contraatacando, y respondiendo a las provocaciones con los puños. Se convirtió en un chico problemático, a veces casi incontrolable.

A la edad de ocho años Brady conoció a "Slapfoot" Jackson, un viejo negro que tocaba la armónica por dinero en las esquinas de las calles. Encontró a Brady vagando por las calles un día tras haberse escapado del orfanato y le enseñó a tocar la armónica y a defenderse en la calle.

Jackson murió un invierno cuando Brady tenía once años, dejando un terrible vacío en la vida del chico. En el año y medio siguiente se escapó otras siete veces, en cada una de las cuales llegó progresivamente más lejos antes de que le pillaran. En el octavo intento escapó por completo a la persecución.

Con catorce años, Brady se dirigió a Boston donde se unió a una banda de delincuentes que se divertían tatuándose como símbolos de fuerza, alianza y poder. Recorrían las calles vandalizando, robando y de vez en cuando haciendo recados para los gánsters locales. En los cuatro años que siguieron varios fue detenido dos veces: una por vandalismo y otra por un pequeño robo, pasando los siguientes dos años de su vida en la cárcel. Una vez en libertad, volvió a Boston y encontró trabajo de mecánico. Era todavía un solitario hecho a sí mismo y tanto su pelo revuelto como su rostro poco agraciado y su actitud rebelde no le granjeaban ni respeto ni admiración.

Un día conoció a Laura Cheszerki. Era una chica atractiva de una familia de clase media que había llevado el coche a arreglar al taller donde Brady trabajaba. Empezaron a hablar y Laura mostró interés por Brady, ignorando su rostro desagradable y su crudeza: ella le mostró amabilidad y aceptación. Tras varios meses de hablar en el garaje (ella lo visitaba regularmente) salieron juntos, era la primera cita de Brady.

Después siguieron varias citas más altas horas de la noche porque los padres de ella no aprobaban que salieran juntos y ella seguía atraída por él, no por rebelarse contra sus padres sino porque tenía un interés genuino por Brady. Durante una de sus citas se pelearon. Hurgando demasiado hondo en su pasado y sus actitudes, Laura consiguió ponerle contra la pared y Brady respondió luchando como siempre había hecho.

La pelea se volvió violenta y antes de que Brady pudiera controlarse había pegado a Laura en la cara. Sus padres le hicieron detener y presentaron todos los cargos que la ley les permitía. Brady fue hallado culpable y sentenciado a tres años en una prisión de Massachusetts. Al ser liberado poco más de un año más tarde emigró a Arkham donde el oficial encargado de su libertad condicional le encontró el trabajo que tiene ahora en la funeraria de Morningside. Cuando transcurre este escenario, tiene 26 años.

Cómo hacer intervenir a los investigadores

Lionel Ingram, el abogado de oficio de Brady Whitcombe, se pone en contacto con los investigadores por teléfono o por carta. Les informa de su estatus como abogado defensor en el caso

de asesinato de Casey Grescht, un funerario local, y declara que quiere contratarles para que encuentren pruebas que demuestren que su cliente no mató a Grescht. Cree que Brady Whitcombe es inocente y solicita una entrevista con los investigadores en el plazo de 48 horas, en Arkham. Faltan diez días para el juicio y necesita desesperadamente la ayuda de los investigadores para salvar a Brady. Indica que se les compensará por sus servicios y que realiza esta solicitud con aprobación del Tribunal General de Distrito de la Ciudad de Arkham.

Si los investigadores son relativamente inexpertos o no se han granjeado una reputación, su pueden implicarse en el caso a través del propio Whitcombe quien podría haber ido a la escuela primaria o secundaria con alguno de los investigadores, o haber cruzado con él su camino en un momento anterior. En ese caso, Whitcombe ha pedido al Sr. Ingram que localice a su viejo conocido para que demuestre su inocencia. Una tirada de INTx2 permite recordar cosas acerca de Whitcombe y su pasado, a discreción del guardián.

Información para los investigadores

Los investigadores pueden reunirse con Ingram en cualquier momento y lugar que ambas partes acuerden. Se trata de un joven de unos treinta años, de pelo corto, rubio y rizado y con actitud profesional. Su aspecto infantil queda compensado por su intensa obsesión por la ley. Sus ropas son caras, de última moda y profesionales. Ingram saluda a los investigadores y se presenta, pidiendo café para todos. Una vez los investigadores instalados, abre su maletín de cuero y saca una carpeta.

Empieza reiterando que se les contrata para descubrir pruebas sólidas de que Brady Whitcombe no cometió el crimen del cual es acusado. Él cree que Brady es inocente pero las pruebas circunstanciales pesan mucho contra él, por lo que necesita algo concreto para probar su inocencia. Puede pagar a los investigadores un total de 150 \$ por su ayuda.

Brady Whitcombe, explica, trabajaba para el señor Casey Grescht, quien dirigía la pequeña funeraria donde Whitcombe llevaba trabajando catorce meses desde que el oficial encargado de su libertad condicional le consiguió el puesto. Brady había expresado su disgusto con Grescht a su amigo Frazier Higgs y al encargado de su libertad condicional Gregory Bellin. La policía cree que este disgusto, junto con sus antecedentes penales, hace de Whitcombe el sospechoso perfecto. No dispone de coartada para noche en cuestión. El detective Luther Harden, de la policía de Arkham, cree que Brady entró en la funeraria entre las dos y las dos y cuarto de la madrugada y tras una breve lucha, redujo a Grescht sobre una mesa de embalsamar y le asesinó inyectándole fluido de embalsamar en el cuerpo. Después, o bien se asustó o bien simplemente se fue entre las tres y las tres y cuarto de la madrugada. En la funeraria no faltaba nada por lo que el robo no fue el motivo. Una inspección de los archivos de Grescht indica que Brady estaba siendo pagado menos de lo que merecía por su trabajo, lo que la policía ha determinado podía formar parte de sus motivos. Además, conocía el lugar perfectamente, sabía cuándo Grescht iba a quedarse hasta y en qué habitaciones. También sabía a la manera más rápida de entrar y matarle. Sobre la base de estos razonamientos, Whitcombe fue detenido a la mañana siguiente en su apartamento.

El examen médico muestra que Grescht probablemente estaba vivo y consciente cuando se le inyectó en el cuerpo el

fluido de embalsamar mediante agujas clavadas en el cuello y en el estómago, lo que le produjo una muerte particularmente cruel y agónica. El agente de policía de Arkham Ronald Crayger vio una ventana rota en su patrulla matutina y dentro encontró el cuerpo. Las partes que no habían explotado, vertiendo sangre y líquido de embalsamar por el suelo, estaban hinchadas por los líquidos bajo la tensa piel.

La policía dispone de pocas pistas sobre el caso: había numerosas huellas digitales de Brady y Whitcombe pero eso era de esperar; nadie podía corroborar la coartada de Brady, que estaba en casa esa noche; y la tierra que se encontró en la funeraria podía haber sido traída por Grescht o por Whitcombe.

La única prueba sólida de que dispone la policía es una muestra de sangre, que es incriminatoria pero circunstancial. La sangre es del grupo B, el mismo de Brady, pero hay una diferencia lo bastante sustancial como para hacerla cuestionable: la sangre recogida en la ventana rota tenía una cantidad inusualmente alta de bilirrubina, en concreto un 78'4% superior a la de la sangre de Brady. Whitcombe no muestra signos de amarillamiento y un examen físico reciente realizado a la luz de esta evidencia no denota disfunciones ni del hígado ni del bazo. Esto implicaría que sus niveles de bilirrubina son normales.

Ingram cree que la sangre no es de Brady sino de los asesinos puesto que también cree que había más de un atacante esa noche. Casey Grescht era un hombre muy fornido y el abogado supone que haría falta más de una persona para luchar con él, atarle a la mesa de embalsamar y clavarle agujas, todo ello mientras estaba aún consciente.

Sin embargo, estas son meras especulaciones puesto que aparte de la discrepancia con la sangre sigue sin pistas sólidas para exonerar a Whitcombe. Si no encuentra nada sustancial tendrá que depender tan solo de sus conocimientos legales y de la solidez de su alegato.

Empieza la investigación

Existen varios sitios donde los investigadores pueden empezar. Pueden hablar con Brady, investigar la funeraria Morningside o hablar con Frazier Higgs. Otras líneas de investigación incluyen la comisaría de policía y Gregory Beilin, el oficial encargado de la libertad condicional de Brady.

Brady Whitcombe

Lionel Ingram puede concertar una entrevista para que los investigadores hablen brevemente con Brady, que tiene lugar a la mañana siguiente en los calabozos de la comisaría. Los investigadores e Ingram son introducidos en una pequeña sala dividida por una mampara de vidrio. Hay una mesa situada a cada lado y una sola silla. Una rejilla en la mampara permite comunicarse con claridad. La habitación no tiene ventanas y sí dos puertas, una a cada lado de la mampara.

Un policía abre la puerta por el otro lado y hace entrar a Whitcombe, que está vestido con ropas claras y sencillas y

tiene las manos esposadas. Su camisa está desabotonada a medias pudiéndose ver en su pecho un gran tatuaje de una serpiente alada luchando contra un pájaro de fuego. En sus brazos pueden verse tatuajes de escorpiones, una calavera, una cruz y una daga.

Su cabello es graso y corto, su rostro es feo y angular, con un aire vagamente simiesco; tiene la nariz chata y existe una cantidad de espacio desproporcionada entre su nariz y su boca. Sus ojos son de color verde y de mirada dura, saltando de un rostro a otro. Un pendiente de oro atraviesan su lóbulo izquierdo.

Una vez Whitcombe sentado, el guardia informará al grupo de que deben llamarle si desean asistencia. A continuación se va e Ingram presenta a los investigadores como asociados especiales del caso, que intentan descubrir pruebas de su inocencia. Explica que están allí para ayudar y cualquier pregunta a la que Brady pueda responder les ayudara inmensamente. Los investigadores que consigan tiradas de Psicología notarán que Brady es escéptico y reservado en sus respuestas. Los investigadores pueden preguntar lo que quieran y en la mayoría de los casos Brady mirará a Ingram en buscar de su aprobación antes de responder. Su relato es como sigue:

Llevaba trabajando para Grescht poco más de un año y no le gustaba ese gordo desgraciado, pero jura de forma vehemente que no le mató. La noche en cuestión, explica que trabajó hasta las cinco y media, se detuvo en un colmado para comprar algo de comer y pasó en su apartamento el resto de la noche. No supo nada del crimen hasta que la policía le detuvo a la mañana siguiente.

Sabía que Grescht trabajaría hasta tarde esa noche porque se estaban preparando algunos funerales y había cantidad de preparativos que hacer. Grescht no le pidió que quedara ni él se ofreció. Dice que poco después de empezar a trabajar allí, Grescht empezó a trabajar hasta tarde una o dos noches por semana. Siempre se trataba de cosas que según él, Brady no sabía hacer y que Grescht debía hacer personalmente.

Si se le pregunta acerca de esas otras cosas, Whitcombe dirá que no tiene ni idea ni le importa pero una tirada de Psicología permitirá saber que miente, haciendo falta tiradas de Psicoanálisis o Persuadir para que diga la verdad. La noche

Sobre la bilirrubina

Una tirada de Medicina permite identificar a la bilirrubina como un pigmento producido por el sistema reticuloendotelial (RES) y que procede de la hemoglobina que liberan los glóbulos rojos cuando se destruyen. La bilirrubina es un material de desecho que se excreta en la bilis a través del hígado y del bazo. El hierro liberado de la bilirrubina es transportado a la proteína "transferrina" y de ahí a la médula ósea donde es reciclado para la producción de nueva hemoglobina.

Un hígado o un bazo enfermos producen gran cantidad de bilirrubina, cuya sobreabundancia hace que el cuerpo se vuelva amarillo. Este amarillamiento de la piel es típico en los recién nacidos cuyo hígado no está totalmente desarrollado y no puede producir suficiente bilis para nivelar la bilirrubina.

antes del crimen oyó a Grescht hablando por teléfono con alguien a quien llamaba Reaper (*N. del T.: "el Segador", pero en este caso mejor "la Parca"*). Grescht decía algo acerca de veneno en los cuerpos: "el tiempo se les acaba rápidamente." Brady no oyó nada más pero empezó a darle vueltas a las posibilidades en su cabeza a fin de discurrir la forma de utilizar lo que había oído contra su patrón.

Tras salir del trabajo esa noche, Brady se encontró a un amigo, el taxista Frazier Higgs, y juntos especularon sobre cómo podía utilizarse la información que había obtenido Brady. No se les ocurrió nada y ambos se fueron a sus casas. La noche siguiente Grescht fue asesinado. Otra tirada de Psicología muestra que Brady omite algo. Si se utiliza la Persuasión dirá que él y Frazier se encontraron en un bar ilegal barato llamado Joe's Grill, cerca del río, donde echaron unos tragos mientras discutían la situación de Brady. Esta información no la tiene la policía.

Tampoco la tenía Ingram, que escribe frenéticamente mientras Whitcombe habla. La policía también ignora lo que oyó Brady. Han hablado con Frazier Higgs en la empresa de taxis pero todo lo que éste ha hecho ha sido confirmar el desagrado de Brady por Grescht, sin añadir nada más a la investigación.

Cualquier otra pregunta que se le haga a Brady será respondida lo mejor que sepa, ya que ahora ya no tiene nada más que ocultar. Una vez acaben los investigadores, Ingram llamará al guarda y, una vez fuera, les dirá adiós explicándoles que tiene mucho trabajo por delante. Si desean, pueden verse más adelante para revisar sus progresos. Al marchar los investigadores, volverá a discutir el caso con Whitcombe.

La funeraria Morningside

Los investigadores probablemente quieran visitar la escena del crimen. Ingram puede conseguir un permiso si se le pide o los propios investigadores pueden dirigirse la policía para intentar que se les autorice la entrada mediante tiradas de Derecho o de Persuadir. Si todo falla, pueden simplemente irrumpir en el lugar aunque esto negará la validez del cualquier prueba que encuentren.

La funeraria está situada en la calle Sentinel sur en Arkham y se trata de un edificio de aspecto arcaico, compuesto de planta y piso, construido con gran abundancia de hormigón y forjados. Un tejado en pico desborda por los lados y las ventanas están excesivamente encortinadas. Una gran variedad de lápidas francamente feas crean un abigarrado muestrario a un lado del camino y al otro lado hay un sauce llorón y un seto cubierto de maleza.

Al acercarse a la funeraria, si alguno de los investigadores señala específicamente que mira calle arriba y abajo, una tirada de Descubrir permite distinguir un viejo sedán gris oscuro entre los demás vehículos aparcados en la calle. Está a unos 100 m de distancia, mirando a la funeraria. En el asiento del conductor hay alguien sentado leyendo el periódico. No hay otras figuras visibles. Si la tirada falla, los investigadores no ven más que una calle llena de coches aparcados y unos cuantos niños jugando en un parque cercano.

El hombre es Eric Michele, un servidor de Casey Grescht y del cónclave. Su nombre en la secta es Sonneillon y se le ha encargado vigilar la funeraria día y noche por si hay actividad de los Gules. Tras aparecer los investigadores, les vigila hasta que se van o entran, para luego marcharse a informar. Tam-



ENTREVISTA CON BRADY WHITCOMBE

bién se marcha si los investigadores se le acercan, aunque puede ocurrírseles anotar su matrícula (que es robada).

La funeraria está desierta y hay grandes carteles que indican: "PROHIBIDA LA ENTRADA POR ORDEN DE LA POLICÍA DE ARKHAM" en las puertas delantera y trasera. Ambas puertas están cerradas con llave y un tercer cartel cierra la ventana lateral rota.

La planta superior de la funeraria contiene una gran sala con diferentes tipos de ataúdes en exposición, un pequeño cuarto de baño, un trastero que contiene productos químicos y equipo funerario y un despacho que no se usa. La planta baja está compuesta por una oficina comercial, un cuarto de baño, un velatorio conectado a una capilla pequeña y fría y una sala de recepción. Una puerta en la oficina lleva hacia las dos salas de embalsamar adjuntas, donde tuvo lugar el crimen.

Entre las vitrinas, productos químicos y equipo de una de las salas de embalsamar, los investigadores ven una camilla de acero con un perfil humano trazado con cinta adhesiva. La habitación apesta a formaldehído y al olor a cobre de la sangre. Aquí es donde fue asesinado Grescht. El suelo está manchado de sangre seca y líquido de embalsamar. Algunas vitrinas están tumbadas y su contenido esparcido por el suelo. Una silla está caída de lado y hay trozos de vidrio de la ventana lateral rota esparcidos por todo el suelo.

El guardián permitirá a los investigadores que examinen la habitación. Cada tirada con éxito de Descubrir les permite darse cuenta de una de las siguientes cosas:

- Un trozo de cristal, de la mitad del tamaño de un platillo de té, cubierto de sangre seca y fluido de embalsamar. Pegados en vidrio hay varios pelos largos. Una tirada adicional de Descubrir permite darse cuenta de que todos los pelos parecen ser de color verde amarronado. Si se analizan en un laboratorio con una tirada de Medicina o de Química, se hallará que los camellos tienen serias deficiencias en su contenido en proteínas y están cubiertos de esporas de moho (moho de sepultura).
- En la habitación adjunta, una de las vitrinas tiene la puerta abierta pero en la habitación no hay signos de lucha. Si se abre la vitrina, está llena de botellas de productos químicos etiquetados pero una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que hay un espacio vacío en la parte posterior de uno de los estantes. Vaciando la vitrina puede verse que el hueco es suficientemente grande como para haber contenido cuatro botellas (las botellas que faltan contenían el veneno que Grescht utilizaba, y fueron robadas la noche pasada por los servidores de la secta Reaper y Sonneillon, que se introdujeron en la funeraria para recuperarlas. Disponen de una llave que abre esta vitrina, proporcionada por el propio Grescht).

FUERA DE LA FUNERARIA

Al salir de la funeraria los investigadores pueden descubrir una última pista si se les ocurre mirar por el patio o por los lados del edificio; una tirada a la mitad de Descubrir les permite ver unas huellas que parecen marcas circulares en la tierra junto a la pared de piedra de 2,40 m de altura que rodea a la propiedad. Parecen pisadas como de pezuñas. La tierra en esa parte está suelta y tocar las pisadas requiere una tirada de DESx5 para evitar destruirlas.

Si se encuentra el pelo dentro y las marcas de pezuñas fuera, el guardián puede permitir una tirada de Mitos de

Cthulhu. Un éxito indica que ambas cosas señalan a los Gules pero una tirada de Idea revelará que probablemente no fueron ellos quienes se llevaron las botellas de la vitrina puesto que un Gul la habría roto en lugar de abrirla con la llave.

Con estos descubrimientos, los investigadores están más cerca de demostrar la inocencia de Whitcombe. Recuérdese, sin embargo, que si entraron ilegalmente en la funeraria, las pruebas descubiertas no son válidas desde el punto de vista legal. Si obtuvieron la entrada a través de Lionel Ingram están obligados a informar de cualquier cosa que encuentren. Si se olvidan, una tirada de Derecho o de Conocimientos les recuerda esta obligación.

Frazier Higgs

Los investigadores pueden intentar interceptar a Higgs en su apartamento del 701 de la calle Noyes, pero fracasarán continuamente. Es taxista y es muy difícil de localizar. Se le pueden dejar mensajes en la central de taxis pero o bien no se los entregan o simplemente los ignora. Whitcombe puede informar a los investigadores de que el sitio favorito de Higgs es Joe's Grill, una escuálida taberna junto al río y también les informa de que para entrar hay que golpear cuatro veces y decir la contraseña («Sahara»). Una vez dentro, cada cliente debe pagar una tasa de 1 \$.

Joe's Grill es un antro lleno de humo en la parte posterior de una inocua tienda de trapos y cacharros. El bar ilegal está lleno de mesas de madera áspera, bebidas ásperas y clientela aún más áspera. Allí van los folloneros, los sórdidos y los parias. La barra se extiende a todo lo largo de una de las paredes, con estanterías de botellas de licor detrás. Dos mesas de cartas, una ruleta y un par de mesas de billar de superficie irregular salpican la sala. Un portal provisto de una cortina lleva a algunas habitaciones privadas, un despacho y un almacén, que dispone de una ruta de escape hacia el río. Cuando los investigadores entran, hay una docena de clientes, entre hombres y mujeres. Algunos juegan al billar y otros están sentados en las mesas de juego o frente a la barra.

Si los personajes preguntan al *barman* sobre Frazier Higgs, una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que media docena de cabezas se ha girado y mira en su dirección. El *barman*, que se llama Sammy Arvin, es hostil y antagónico hacia los jugadores, animándoles a marcharse con una botella rota. Una tirada de Persuadir consigue que, a regañadientes, les indique quién es Higgs. Una tirada fallida produce como resultado que varias sillas se retiren, rascando el suelo de madera, mientras que sus ocupantes se ponen lentamente en pie. Si los investigadores dejan saber que intentan probar la inocencia de Whitcombe, la tensión disminuye pero los investigadores siguen bajo un cuidadoso escrutinio por parte del *gorila* y de varios clientes.

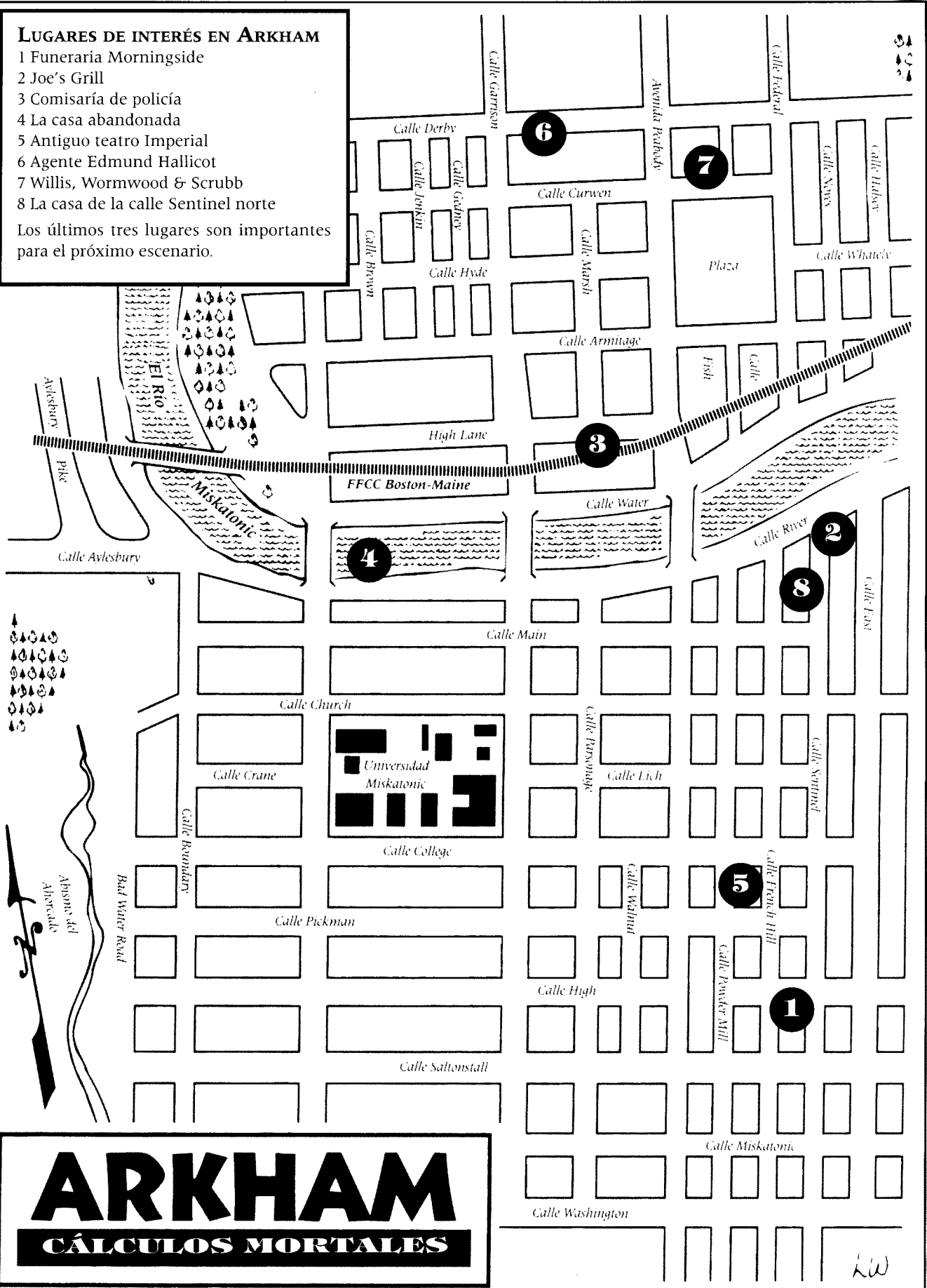
Frazier Higgs está sentado solo a una mesa llena de vasos vacíos de cerveza y colillas de cigarrillo. Es un hombre enorme, de hombros cuadrados y manos gigantes, su cara es redonda, su barbilla puntiaguda y un grueso mostacho se desploma desde su nariz hasta la base de su mandíbula. Tiene la cabeza cubierta de pelo mal peinado y luce camiseta manchada, pantalones de trabajo desastrosos y botas altas de cordones. Un tatuaje con una serpiente se alza amenazador en su brazo derecho.

Hablar con Higgs requiere una tirada de Persuadir. Si se falla, se lo toma a mal y dice, gritando, que ya le ha



LUGARES DE INTERÉS EN ARKHAM

- 1 Funeraria Morningside
 - 2 Joe's Grill
 - 3 Comisaría de policía
 - 4 La casa abandonada
 - 5 Antiguo teatro Imperial
 - 6 Agente Edmund Hallicot
 - 7 Willis, Wormwood & Scrubb
 - 8 La casa de la calle Sentinel norte
- Los últimos tres lugares son importantes para el próximo escenario.



ARKHAM
CÁLCULOS MORTALES

molestado la policía y que le dejen en paz. Si después de esto los investigadores siguen en el local, Higgs y los otros clientes pueden ponerse violentos pero si la tirada tiene éxito les informa de que él y Brady se tomaron unas cuantas cervezas en este local la noche antes del crimen. Él se emborrachó, Brady se marchó y eso es todo. Está claro que Brady odiaba a Grescht pero Higgs no cree que le matara. Extorsionarle, puede pero matarle no. Si se le pregunta acerca de lo que oyó Brady, Higgs dice que Brady oyó algo acerca de que Grescht envenenaba los cadáveres y pensó que podía extorsionarle con ello.

En la parte de atrás del bar, solo, hay un hombre delgado y de aspecto pálido. No destaca demasiado y no tiene nada inusual que pueda atraer la atención de los investigadores. Se trata de Gallows, un Gul que puede infiltrarse en la sociedad humana. Es alto y delgado, y va vestido con una gabardina sucia, pantalones rotos y botas. Si se le examina de cerca, es bastante feo y su rostro tiene una aire vagamente camuflado. Gallows fue quien oyó originalmente cómo Higgs y Whitcombe discutían el envenenamiento y los Gules actuaron sobre esa información matando a Grescht. Desde entonces los Gules han estado acechando regularmente Joe's Grill. Cuando los investigadores entran, Gallows les observa discretamente y cuando se marchan hace lo propio y vuelve a las madrigueras para informar.

La comisaría de policía de Arkham

Los investigadores que quieran hablar con el detective Luther Harden o el agente Ronald Crayger pueden hacerlo con sendas tiradas de Persuadir. Harden es un hombre de rostro carnoso e irritable, con un grueso bigote y ningún sentido del humor. Como Jefe de Detectives de Arkham, no le hace ninguna gracia que los investigadores intenten obtener pruebas en lo que para él es un caso abierto y cerrado. Les concederá unos minutos diciéndoles poco más pero que ya saben.

Harden es un buen policía, dedicado a su trabajo y que cree que ha hecho todo lo posible en este caso. Los investigadores que se pongan en contacto con él con tacto, honestidad y diplomacia serán tratados de igual forma pero con la tosquedad habitual de Harden. Si se le presenta información acerca del caso de una forma lógica y apoyada en pruebas no será ignorada. Sin embargo, no se le puede amenazar ni amedrentar puesto que ésta es la forma más rápida de caerle mal.

El oficial Ronald Crayger es un hombre recio y pelirrojo de ojos estoicos y amplia sonrisa, que puede añadir poco a su información acumulada. Cuenta cómo descubrió que alguien había entrado en la funeraria y cómo encontró el cuerpo del funerario. Llamó en demanda de refuerzos, llegando poco después el detective Harden, otros dos policías y el forense, el doctor Ephraim Sprague. Ni Harden ni Crayger permitirán a los investigadores acceder a ningún material que no está disponible para Lionel Ingram. De igual forma, ninguno de los dos puede ser sobornado.

Concluyendo su visita, los investigadores deben sacar la impresión de que la policía es muy competente, no parece estar ocultando nada de forma y intencional y tampoco parece que en el caso haya nada raro. La policía cree tener detenido al asesino por lo que perseguirá más el caso.

Gregory Beilin

Gregory es el oficial de libertad condicional de Brady. Trabaja en Boston y se le puede encontrar a través del Departamento de Correcciones de Massachusetts. Les informa de que se reúne regularmente con Whitcombe, una vez al mes desde que fue puesto en libertad hace ya 14 meses. En su opinión Whitcombe se ha comportado de forma modélica. Beilin le consiguió el trabajo en la funeraria pero nunca se había reunido con Grescht aunque había hablado con él varias veces por teléfono. No puede afirmar nada sobre Grescht basado en estos contactos.

Beilin informa de que Brady le dijo que él y Grescht no se llevaban muy bien pero que conservaría el empleo hasta conseguir uno de mecánico. El oficial sabe lo difícil del carácter de Brady pero no cree que él fuera el asesino. Si se le pregunta por qué, Beilin afirma que "sólo es una corazonada". Tiene intención de salir de Boston al día siguiente para reunirse con Brady y discutir la situación.

Los Gules

Mientras los investigadores persiguen estas pistas, los Gules realizan sus propias investigaciones. Intentan descubrir la razón de los envenenamientos, pero dado que el cónclave de Arkham no parece tener rostro, su tarea es increíblemente difícil. Han intentado vigilar la funeraria, así como a los investigadores. Con la información que oyó Gallows en Joe's Grill, los Gules están muy interesados en lo que puedan saber los investigadores y para obtener dicho conocimiento, planean encontrarse con ellos directamente. Si los investigadores no fueron al bar, supóngase que los Gules les vieron en la funeraria.

Una tarde, al volver a su alojamiento, se les entrega un mensaje que alguien ha dejado a su atención; quien lo entrega podría ser la casera, el recepcionista del hotel, etcétera. Se trata de un sobre sucio y arrugado, que huele a tierra húmeda. Dentro hay un trozo de papel similarmente sucio en el que hay garrapateado un mensaje en la letra desigual que podría tener un niño pequeño. Ver Ayudas de *Rivales oscuros* nº 1.

Si se le pregunta a la casera o conserje, responderá que un joven alto pálido y vestido con una gabardina sucia trajo el mensaje y pidió que se entregara al investigador. Cualquiera que consiga una tirada de EDUX2 recuerda haber visto a alguien que encaja con esa descripción en un rincón de Joe's Grill. Aparte de eso no puede recordar nada más acerca de dicha persona. Suponiendo que los investigadores sigan las instrucciones y no cuenten a nadie su plan, pueden realizar cualquier preparativo que crean necesario para la cita. Si informan a Lionel Ingram o a la policía del contenido de la nota, esta sección puede todavía jugarse como se presenta, aunque los guardianes tengan que determinar si la policía está presente o no.

Cuando los investigadores salgan para la entrevista, serán seguidos a respetable distancia por un sedán gris oscuro. Si señalan específicamente que vigilan si alguien le sigue, tienen derecho a una tirada de INTx2 para distinguir el coche. De lo contrario es totalmente indistinguible, permaneciendo a la distancia máxima para no despertar sospechas. El sedán

es conducido por Reaper (nombre real Troy Parker). Como los Gules, el cónclave también ha estado vigilando a los investigadores desde su aparición en la funeraria y si éstos no han ido a dicho lugar, supóngase que alguien en la policía es un servidor del cónclave que le ha proporcionado información acerca de la entrada en escena de los investigadores.

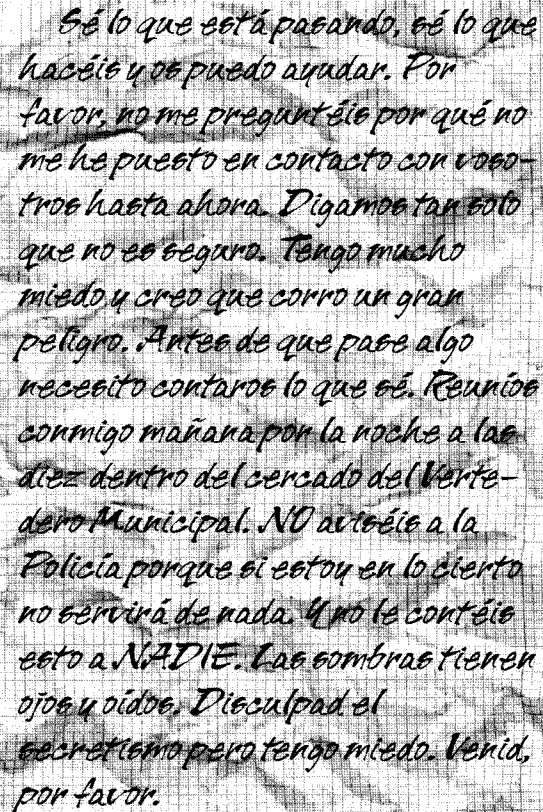
El vertedero de Arkham

El vertedero está situado al norte de Arkham y al oeste de Meadow Hill (la Colina de la pradera), en un camino de tierra compactada. Gruesos breñales, malas hierbas y matorrales ceden el paso a regañadientes a los bosques oscuros que rodean el vertedero. Éste en sí está compuesto por dos secciones. La primera es una zanja excavada de gran tamaño, donde se arrojan pequeñas basuras y runa. Una charca mugrienta ocupa gran parte de la zanja. La segunda sección es para piezas mayores: muebles, metal, piezas mecánicas, neumáticos, etcétera. Esta rodeada por una cerca metálica de chapa corrugada de 3 m de altura, con una puerta cerrada con cadena.

A lo largo de la verja se amontona basura surtida sin valor. Los esqueletos oxidados de varios coches están esparcidos aquí y allá, vigilando a los investigadores como grandes insectos metálicos. Se puede oír el ruido de las ratas aunque no se ve ninguna. Si cualquier investigador de la vuelta a la verja tardará entre diez y quince minutos y encontrará una segunda puerta menor y un camino en el otro lado.

Para entrar, los investigadores pueden romper la cadena, saltar la verja o buscar una entrada alternativa. Romper la cadena, que tiene FUE 50, requiere una tirada de resistencia de FUE contra FUE. Cada intento fallido disminuye en cinco puntos la FUE de la cadena. Saltar la verja requiere una tirada de Trepador, y buscar otra abertura una de Descubrir, que si tiene éxito permite localizar una chapa que ha sido doblada hacia fuera y por el que pueden pasar personas de TAM hasta 14. Una vez dentro, los investigadores se ven rodeados de montones de chatarra y basura. Pilas de neumáticos podridos y trozos de metal retorcido se amontonan a una altura superior a la de los investigadores como si fueran bloques de construcción infantiles, centinelas silenciosos en este cementerio de metal y óxido. Varios tipos de piezas metálicas y otros cacharros pueden verse por aquí y por allá. Si los investigadores hacen una tirada de Descubrir podrán ver tres grandes perreras junto a la verja pero no se ve a ningún perro. Si los investigadores hicieron ruido a entrar (lo que es más que probable), los perros deberían haber ladrado.

Mientras miran a su alrededor, el guardián realizará en secreto tiradas a la mitad de Descubrir para cada investigador. Quien tenga éxito se dará cuenta de una inquietud que le recorre el cuerpo, poniéndole nervioso por momentos, como si alguien le estuviera vigilando. También puede oír débiles sonidos metálicos, como si alguien se moviera hacia centro del vertedero. Si los investigadores se mueven hacia el ruido o simplemente empiezan a explorar, este sentimiento se intensifica y los investigadores deben tirar COR, 0/1 al darse cuenta de que algo o alguien sigue en paralelo su camino por los pasillos atiborrados de chatarra.



*Es lo que está pasando, es lo que
hacéis y os puedo ayudar. Por
favor, no me preguntéis por qué no
me he puesto en contacto con vos-
tros hasta ahora. Digamos tan solo
que no es seguro. Tengo mucho
miedo y creo que corro un gran
peligro. Antes de que pase algo
necesito contaros lo que es. Reuníos
conmigo mañana por la noche a las
diez dentro del cercado del Verte-
dero Municipal. NO aviséis a la
Policía porque si estoy en lo cierto
no servirá de nada. Y no le contéis
esto a NADIE. Las sombras tienen
ojos y oídos. Disculpad el
secretismo pero tengo miedo. Venid,
por favor.*

Ayudas de Rivales oscuros nº 1

Cerca del centro de este cementerio de madera y metal, uno de los investigadores pisa un charco pegajoso. Si se investiga, se trata de un charco de sangre que procede de detrás de un montón de astillas. Apartando unos cuantos tableros astillados, el grupo descubre el cuerpo de una pastor alemán de grandes dimensiones, con el cuello retorcido en un ángulo inverosímil y terribles marcas de zarpas en sus costados. Esto requiere una nueva tirada de COR, 0/1D3.

Abruptamente una figura solitaria sale de las sombras a unos 20 m de distancia y con voz extraña les informa de que es Magellan. Va vestido con una gabardina mohosa decorada con docenas de pequeñas barras blancas. Su camisa, pantalones y botas están sucios y no parecen sentarle adecuadamente. Cuando se les acerca, se dan cuenta de su forma peculiar de caminar que parece más a saltos que a pasos. Le precede un fuerte olor a sepultura abierta. Al acercarse pueden ver que las barras blancas que baten suavemente contra su chaleco son en realidad huesos de dedos humanos. El rostro de Magellan es desagradablemente lobuno, con grandes caninos prominentes y ojos color ébano que parecen no tener fondo.

Con un gruñido bajo que sale de su garganta, se detiene ante los investigadores y en respuesta a la señal, una multitud de ruidos desintegra el silencio de la noche. Aparecen figuras de los lados, de atrás y de debajo de sus escondrijos entre la basura. Algunos bloquean la retirada de los investigadores y el resto se sientan en montañas de chatarra o se reúnen junto a Magellan. Algunos van vestidos con trapos

rasgados mientras que otros muestran su pelo lobuno y sus músculos a la luz de la luna. Aunque todos se parecen superficialmente a Magellan, cada uno es tan distinto como los propios investigadores. Ver esta asamblea del Gules cuesta 1/2D3 puntos de COR.

Los investigadores que consigan una tirada de Idea son capaces de calcular que hay entre ocho y doce Gules visibles, incluyendo a Magellan, que se presenta de nuevo afirmando que fue él quien escribió la nota que les trajo allí. Si se le pregunta por qué, los Gules se ponen impacientes, gruñendo y gimiendo en tonos guturales.

Magellan explica que han visto a los investigadores en Joe's Grill, en cuyo momento Gallows sale de las sombras y se reúne con Magellan. Se les oyó que hablaban de la carne llamada Whitcombe y Magellan les pregunta directamente qué saben de Whitcombe y de Grescht. Les informa también, poniéndose cada vez más irritado, que muchos de los suyos han sido asesinados y muchos todavía sufren. Los cadáveres que consumen han sido envenenados con un producto que mata de forma agonizante. Les cuenta como sus "mekchapek" (niños) sufren y mueren a causa del veneno, debilitándose mientras el producto químico se abre camino a través de sus jóvenes cuerpos; habla de Gules que no pueden comer por temor a ingerir veneno y que se mueren de hambre; de despensas llenas de carne envenenada que nadie se atreve a tocar. La carne llamada Grescht ha estado envenenando los cuerpos que enterraba, de lo que se enteraron oyendo hablar a la carne llamada Whitcombe. Pero, ¿por qué?

Cuando los Gules se enteran de que Whitcombe ha sido acusado de la muerte de Grescht, el líder de los Gules admite que Brady no lo hizo sino que fueron varios miembros de su tribu quienes lo hicieron, como castigo por el envenenamiento de los cadáveres. Si se les informa de los frascos que faltan en la funeraria, los Gules se ponen inmediatamente frenéticos, aullando y frotando con sus garras el metal corroído. Unos cuantos empiezan a moverse hacia los investigadores, y sus gruñidos hacen aumentar el coro de ira. Magellan da un grito pidiendo silencio y ordena a los Gules que se echen para atrás, lo que éstos hacen muy lentamente, mirando de forma hambrienta a los investigadores. Están muy irritados y Magellan apenas consigue contenerles.

El líder de los Gules señala al grupo con una de sus garras y les informa de que o están con él o contra él. Debe encontrar la razón por la que su tribu está siendo borrada del mapa y no permitirá que nada se interponga en su camino. Algunos de los Gules a su alrededor dicen: «Son carne. ¡Están contra nosotros! ¡Debemos matarlos para protegernos!» Otros muchos están de acuerdo, acercándose más a los investigadores y esta vez a Magellan le cuesta más calmarles.

Tiradas de Idea permiten deducir que si Grescht era el responsable de los envenenamientos, tenía que disponer de uno o más cómplices, que deben ser los que se llevaron las cuatro botellas con toda probabilidad contenían el veneno. Mientras los investigadores especulan y discurren acerca de las pistas, se dan cuenta de que los Gules giran sus cabezas escuchando y una tirada a la mitad de Escuchar les permite oír lo mismo que ellos: un débil silbido y un chisporroteo que proceden del pasillo que está más allá de Magellan. En este punto el guardián debe empezar a pedir acciones de DES como si se estuviera en combate. Los Gules se agitan y chillan, olisqueando el aire. A destreza 13, una tirada de Descubrir permite ver un objeto que vuela por los aires y

aterrija peligrosamente cerca de los investigadores y de los Gules, en la base de una enorme torre de hierro y acero retorcidos. El sonido desaparece de repente, al introducirse la llama de la mecha dentro del cartucho de dinamita...

EL BIG BANG Y LO QUE SUCEDE DESPUÉS

Los investigadores pueden intentar una tirada de Esquivar que, si tiene éxito, les permitirá salirse del radio de la explosión. Si fallan, sufren 2D4+2 puntos de daño a causa de la detonación del cartucho de dinamita. Los ojos quedan temporalmente cegados y los oídos duelen de la explosión, pero el daño principal va a parar al montón de metal, que la onda expansiva destroza, lanzando trozos de hierro y acero en todas direcciones y haciendo tambalearse peligrosamente al resto de los montones que hay por todas partes. Para alejarse del lugar se requiere una segunda tirada de Esquivar, con objeto de evitar los restos voladores. Una tirada fallida ocasiona 1D6-1 puntos de daño, mientras que un fallo crítico indica que un enorme pedazo de metal ha caído encima del desgraciado provocándole 3D6 puntos de daño.

El responsable del ataque es Reaper quien, tras seguir a los investigadores hasta el vertedero, aparcó su coche cerca de la parte posterior y se metió en el cercado para ver lo que pasaba, intentando cargarse a los investigadores y a los Gules de una tacada. Reaper huyó rápidamente tras lanzar la dinamita, y una tirada a la mitad de Escuchar permite a los investigadores oír un coche que se aleja.

Al apagarse el ruido los investigadores son rápidamente rodeados por Magellan y otros seis Gules, que gritan que los investigadores les han traicionado y han intentado matarlos. Algunos de los horrores caninos están a punto de atacar a los humanos mientras que otros registran los restos en busca de sus camaradas desaparecidos. Cuerpos de Gules aplastados y desmembrados aparecen bajo los escombros y los rescatadores rápidamente atacan a los cuerpos, arrancando carne y pelo a grandes puñados. A continuación pueden oírse grotescos ruidos de carne desgarrada, mientras los Gules se dan un festín con los cuerpos aún calientes. Presenciar este festival caníbal requieren una tirada de COR, 1/1D6.

Dos Gules se entretienen en señalar a los investigadores que hayan sufrido daños, con el comentario babeante «esta carne está muriendo, vamos a acabar con ella.» Chamuscado y sangrante, Magellan contempla a los investigadores, avisándole por última vez de que o están con él o contra él. Si escogen aliarse con Magellan y su tribu, aunque sólo sea ese momento, estarán momentáneamente seguros. Aunque los Gules desean desesperadamente devorar a los investigadores, no se atreverán a enfrentarse con Magellan. Los restantes Gules sollozan y gruñen en tono bajo, alguno de ellos deplorando a Magellan por permitir a los del «mundo superior» que tomen parte en sus asuntos y contemplan a los investigadores con los ojos inyectados en odio.

Si los investigadores no desean aliarse con los Gules, Magellan les declara enemigos y permiten a su iracunda tribu que les ataque. Hay cuatro Gules no heridos, dos moderadamente heridos (6 puntos menos de vida) y Magellan, que atacan utilizando todo su salvajismo y astucia animales. Si los investigadores consiguen sobrevivir, la noche siguiente los Gules inician una campaña contra el grupo a fin de destruirlo por completo. Si en algún momento de la entrevista los investigadores deciden atacar, los Gules responden al ataque y llevan a cabo su campaña de venganza como se acaba de describir.



CITA A MEDIANOCHE

Una vez Magellan ha reafirmado su dominio (que se vuelve peligrosamente débil por momentos, como los investigadores pueden ver fácilmente) informa a sus aliados de que deben utilizar todos sus recursos para descubrir qué ha sucedido con el veneno, quién es el responsable y por qué. También les recuerda que quienquiera que esté detrás de todo esto, también quiere destruirles a ellos. Antes de marcharse, informa a los investigadores de la existencia de una vieja caja de embalaje detrás de Joe's Grill donde pueden dejarle mensajes.

A una señal de Magellan, los Gules empiezan a desaparecer en la noche, con sus ojos negros aún brillando maliciosamente. Al pasar el último Gul, se detiene. Es una criatura monstruosamente grande llamada Khan que les dice: "Vuestra carne es mía. Os estaré vigilando y si nos traicionáis me divertiré arrancando la carne de vuestros huesos y después los luciré alrededor de mi cuello con un collar hecho de vuestras tripas." Con una sonrisa, desaparece en la oscuridad dejando que los investigadores ponderen el hecho de que, aunque saben quién mató en realidad Grescht, no disponen de prueba alguna para ayudar a Brady Whitcombe.

Un mensaje, un encuentro y una pelea

Durante el día siguiente los investigadores pueden perseguir cualquier otra pista que tengan. Cuando vuelvan a su alojamiento, la casera o conserje les informará de que les han traído otro mensaje, exactamente como el anterior, cubierto de polvo y oliendo a tierra a hú-

Hemos encontrado algo interesante. Venid esta noche a la carretera de Clark's Corners, primera casa a la derecha después del arroyo. ¡NADA DE POLIS! Tenemos información. Venid media hora antes de medianoche.

X Khan

Ayudas de Rivalet oscuros nº 2

meda. Está escrito en la misma letra infantil (ver Ayudas de *Rivalet oscuros* nº 2). Si se pregunta quién lo ha traído, la descripción encaja de nuevo con el Gul llamado Gallows.

Los investigadores recordarán sin duda a Khan, el Gul enorme que les amenazó. Un personaje nativo de Arkham, que consiga una tirada de Idea, recordará que la vieja carretera de Clark's Corners pasaba a lo largo del antiguo cementerio boscoso del extremo occidental de la ciudad, que hace mucho tiempo que no se utiliza. Si los investigadores deciden en este punto informar al detective Harden y a la policía, el encuentro de esa noche podría ser llevado a cabo en su presencia.

Los investigadores pueden prepararse para esta cita como deseen, y pueden estar comprensiblemente nerviosos acerca de la misma. A pesar de su desconfianza y paranoia, deberían recordar que los Gules les dejaron salir vivos del vertedero y que pueden haber descubierto algo ayude a Whitcombe.

El lugar de la cita está a la salida de la ciudad, donde las casas empiezan a desaparecer y el campo se apodera de todo. Hangman's Brook (el arroyo del Ahorcado) corre hacia el sur, junto a lo que es una parte bastante deteriorada de Arkham, y la antigua carretera a Clark's Corners es ahora tan solo un camino cubierto de maleza.

La casa en cuestión es una pequeña estructura de planta y piso, a una distancia respetable del camino, y apenas visible en la oscuridad de la noche. Algunas de sus ventanas están rotas y el patio está lleno de maleza y matorrales que llegan hasta la cintura. Ha empezado a caer una fina llovizna y Khan no aparece por ningún lado.

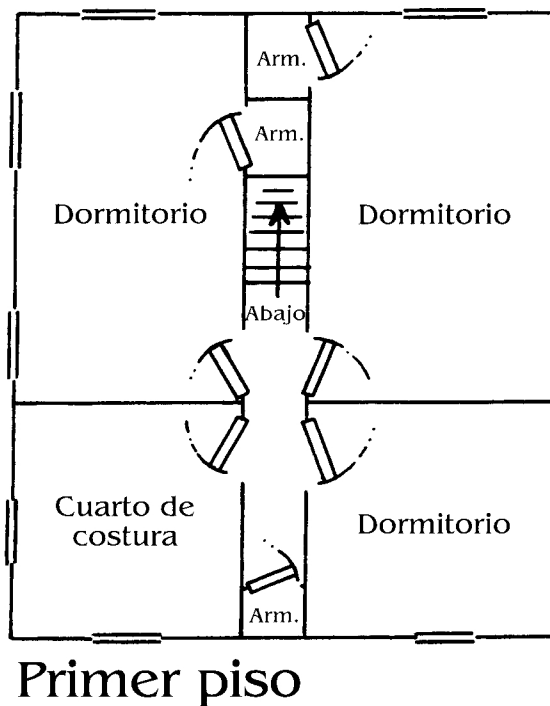
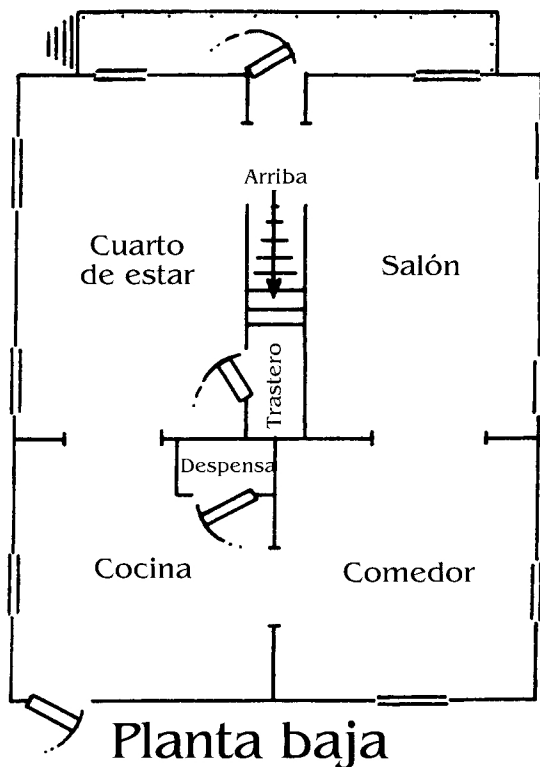
Nadie responde a las llamadas de los investigadores ni de la casa llega sonido alguno. Dando la vuelta, los investigadores encuentran una puerta posterior que da a la cocina. Dentro, la casa está llena de polvo, malas hierbas, trozos rotos de muebles adornos caídos: Desde la cocina o desde la entrada principal, una tirada de Escuchar permite detectar un rítmico "plip-plip" que procede de la habitación adjunta (el comedor). Mirando hacia la habitación oscurecida, descubren el cadáver decapitado y cubierto de sangre de Khan, colgado de la lámpara y por las patas sobre la mesa del comedor; la cabeza no aparece por ningún lado. Un enorme charco de sangre se esparce gruesa y pegajosamente por encima de la mesa bajo su cuello cortado. Tiene marcas profundas y sangrantes de zarpas por todo el torso. Contemplar el macabro destino Khan cuesta a los investigadores 1/1D6 puntos de COR.

Una tirada de descubrir permite ver lo que parece un trozo de papel amarillo fuertemente agarrado en el puño de Khan, que no puede sacarse sin romper sus gruesos dedos. Los investigadores pierden 0/1 punto de COR al oír romperse los dedos y quien se encargue de la faena, 1/1D2. Una vez libre, el papel resulta ser una nota arrancada de un bloc amarillo (ver Ayudas de *Rivalet oscuros* nº 3).

Es de esperar que los investigadores lean la nota tan pronto como la recuperen porque la criatura que ha matado a Khan sigue presente y se le ha ordenado recuperar la nota. Mientras los investigadores leen o examinan el cadáver, una tirada de Escuchar permite oír un movimiento furtivo en otra parte de la casa. Mientras avanzan para investigar, el Byakhee que acecha escaleras arriba lanza un hechizo de Oscuridad (descrito en la página 42), dejando en la más absoluta negrura el comedor y partes de la cocina y la entrada. Cualquiera que se vea de repente en medio de tal oscuridad debe tirar COR, 1/1D4.

La casa abandonada

7. '94



A continuación se desata el caos. La zona está completamente a oscuras a pesar de cualquier fuente de luz de que dispongan los investigadores. Si alguno saca un arma, o dispara una tirada de Idea le permite deducir que si no puede verse ni la mano puesta delante de la cara, en absoluto puede ver a qué dispara. Una nueva tirada de Idea le permitirá salir de la zona oscura.

El Byakhee se aprovecha de la oscuridad para recuperar la nota. Todos los que estén en la habitación deben tirar Suerte a la mitad; los que fallen pierden 0/1D2 puntos de COR cuando algo grande y poderoso se abre camino a empujones entre ellos, derribándoles al suelo; la figura no vista tiene miembros huesudos cubiertos de pelo corto, escaso y puntiagudo. Los que obtengan fallos críticos reciben además algún zarpazo, por valor de 1D10 puntos de daño, así como quien tenga en la mano la nota de Khan, que es además arrancada de su mano.

Si los investigadores intentan atacar a su asaltante, la probabilidad es del 5% debido a la total oscuridad sin que sea posible empalar; si la tirada cae en el rango normal de la habilidad es un fallo normal; si se obtiene una tirada superior a la habilidad, se hiere a un compañero (daño normal, sin posibilidad de empalar).

Sean cuales sean las tiradas, el Byakhee debería escapar de la confusión en la casa a oscuras. Si es necesario, puede salir por una ventana del comedor en su huida y en todo caso tiradas de Escuchar permiten oír el batir de sus alas cuando se aleja.

Los investigadores pueden ahora ponderar qué hacer con lo que ha pasado y al cabo de unos minutos la oscuridad se

disipa y se quedan de nuevo a solas con el cadáver de Khan. Con suerte, alguno de ellos habrá leído la nota o al menos habrá tenido algún atisbo de ella. No hay nada más que encontrar aquí y si ha habido ruido de detonaciones las autoridades locales no tardarán, por lo que se impone largarse.

De vuelta a la ciudad, una tirada a la mitad de Descubrir permite ver a un humanoide encorvado que acecha entre los árboles que hay junto al camino, muy cerca del antiguo cementerio. Es un Gul y ha visto a los investigadores marcharse tras la cita con Khan.

Sombras

El día después de encontrarse con Khan los investigadores pueden dedicarse a seguir otras pistas, ponerse en contacto con los Gules vía mensajes dejados e la caja de embalaje tras Joe's Grill, reunirse con Ingram para discutir sus averiguaciones del caso Whitcombe. Sus quehaceres mundanos funcionan con normalidad pero todo intento de ponerse en contacto con lo Gules fracasa.

Éstos sospechan que los investigadores mataron a Khan, quien les había amenazado abiertamente, y además se les vio abandonar la escena del crimen. La colonia de Gules de Arkham, que arde en deseos de probar la sangre de los investigadores tras la explosión en el vertedero, está peligrosamente cerca de vengarse de ellos. Esa noche tiene lugar una serie de

acontecimientos extraños, siendo los investigadores seguidos y sutilmente amenazados por los Gules. Algunos ejemplos:

- Mientras un investigador camina al lado de un seto alto, una tirada de Escuchar detecta a alguien que le sigue por el otro lado. Para cuando llega al final del seto o consigue atravesarlo, no hay nadie. Tiradas de Descubrir permiten oler ligeramente a putrefacción o ver huellas de pezuñas en el suelo; una tirada de Mitos de Cthulhu identifica ambas cosas como rastro de Gules.
- Se ve una figura acechando en un callejón o cerca del coche de un investigador. De nuevo, tiradas de Descubrir permiten identificar el olor y las huellas de los Gules.
- Al entrar un investigador en su habitación le asalta un fuerte olor a sepultura que invade todo el espacio, pudiendo creer que la criatura está aún presente. Ese no es el caso, aunque las oportunas tiradas de Descubrir permiten descubrir más de una huella de pezuñas embarradas en alguna alfombra, de lo que se deduce que hubo más de una criatura.

Estas presencias de Gules cuestan 0/ID2 puntos de COR por episodio (1/ID3 por la última descrita). Los investigadores deberán darse cuenta de que los Gules van a por ellos, y pueden probablemente imaginarse por qué. El guardián

debería incluir también una situación siniestra similar a las arriba indicadas, sólo que de naturaleza mundana: por ejemplo, un misterioso perseguidor podría resultar ser Lionel Ingram o un policía.

Gallows

Después de un nuevo día de pesquisas normales y de más intentos fallidos de ponerse en contacto con los Gules, la noche cae de nuevo sobre Arkham y con ella vuelve la posibilidad de nuevos movimientos de estos contra los investigadores. Si el guardián lo desea, pueden tener lugar uno o dos acontecimientos más como los que se discuten en la sección anterior.

Un investigador recibe, sin embargo, una variedad diferente de amenaza acechante. Cuando se encuentra en su casa, al acercarse a una ventana ve desde allí a una figura cubierta por una gabardina en la acera opuesta, que una tirada de Idea permite identificar como el Gul casi humano llamado Gallows. Éste no realiza acción alguna para evitar ser contemplado y parece que esté esperando que los investigadores le vean. Si el investigador no sale de su casa pronto, o bien le hace señas de que lo haga o bien se aproxima a la casa.

Gallows no pretende a amenazar sino que ha venido a prevenir al investigador del odio de la colonia de Gules hacia ellos puesto que muchos les creen responsables de la muerte de Khan, y están airados y vengativos. Corresponde a los investigadores demostrar de alguna manera que no son responsables del envenenamiento de los Gules, del ataque en el vertedero o del asesinato de Khan. Magellan no cree que tengan nada que ver con el envenenamiento pero no está tan seguro acerca de los otros dos incidentes.

Cuando a Gallows se le informa de la nota hallada en la mano de Khan y se le cuenta el ataque del horror no visto, Gallows dirá a los investigadores que Khan dijo algo acerca de seguir a alguien a un viejo teatro y más tarde le pidió que escribiera la nota a los investigadores en la que les convocaba a la fatal cita.

Si Gallows es atacado, vuelve de inmediato a la colonia de Gules y Magellan y el resto persiguen a los investigadores hasta que estén todos muertos o hayan abandonado la ciudad.

Por otra parte, si los investigadores se aperiben del interés de Khan por un teatro local, podrían querer continuar esta línea de investigación. Buscando un poquito descubren que en la actualidad hay en Arkham dos teatros abiertos: el teatro Amherst, en el que se exhiben películas animadas, incluyendo sonoras y el teatro Manley, que divide su escenario entre películas, vodeviles y representaciones de la compañía de teatro *amateur* de Arkham. Mediante una tirada de Idea, sin embargo, un investigador que haya vivido en Arkham durante algún tiempo recuerda un antiguo teatro que lleva varios años cerrado, el viejo Teatro Imperial en la calle Powder Mill (molino de la Pólvora) sur; una tirada de Buscar libros permite también obtener esta información y una tirada posterior de Idea de cualquiera que leyera la nota que te-

Reaper:

El plan de G para eliminar a los Gules ha empezado ya. Su veneno corporal debería acabar con ellos por completo. Puedes continuar poniéndote en contacto con él a través de mí, mediante mensajes en la oficina del TI. NO HABLES con él en persona.

Pronto sus túneles y madrigueras serán nuestros y el Caos Repante recorrerá la tierra bajo los pies de los ignorantes. ¡Estúpidos! ¡Nosotros somos los dueños de Arkham! ¡Bendito sea el Padre del Millón de Favoritos!

Sonneillon

nía Khan en la mano recuerda una referencia a la "oficina del TI"; ¿El Teatro Imperial, quizá?

El Teatro Imperial

El Teatro Imperial se halla situado en el distrito de French Hill (la Colina de los franceses) de Arkham, una zona predominantemente irlandesa en la cual algunas de las viejas casas se inclinan peligrosamente sobre las estrechas calles y callejones.

El teatro en sí es un edificio de ladrillo de planta y los pisos, que probablemente tiene más de 50 años de antigüedad. Justo al lado hay el YMCA local, que contrasta vivamente con el viejo edificio, mientras directamente al otro lado de la calle esta el infame callejón conocido como Orne's Gangway (la pasarela de Orne).

Construido en 1872 el viejo teatro fue originalmente una sala de vodevil para los residentes del barrio, que también utilizaban grupos locales y pequeñas compañías en gira como escenario teatral cuando se requería un aforo menor que el del Manley. Con la llegada de las películas animadas, el teatro instaló una pantalla e intentó convertirse en cine pero, a pesar de ser el único cine al sur del río, no atrajo al público como el Manley y el Amherst y después de un pequeño incendio, fácilmente contenido, en la cabina de proyección y una serie de representaciones con escaso público, el Imperial dejó el negocio y cerró sus puertas por última vez en 1924. Desde entonces ha permanecido frío y desolado, con la marquesina desprovista de titulares, visto por todos como un sueño desvanecido más.

En la mohosa negrura del interior, el cónclave de Arkham ha llevado a cabo de vez en cuando sus prácticas despreciables desde 1926 pero aunque el teatro les proporciona todo lo que necesitan, temen ser descubiertos puesto que conversaciones recientes de la Sociedad Histórica y la Cámara de Comercio indican que todavía pueden encontrarse usos para el viejo teatro y por ésta razón el cónclave desea apoderarse para sí del dominio de los Gules.

El Teatro Imperial tiene una apariencia espectral y fantasmagórica, que parece proyectar sombras más oscuras de normal. Hay una entrada principal y dos puertas laterales. Una tirada de Conocimientos permite reconocer que una da a un lateral de la platea, mientras que la otra es la entrada de artistas. Una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que la puerta del escenario está ligeramente abierta y que las puertas delantera y trasera están cerradas con llave, si bien ambas pueden forzarse con una tirada de resistencia de FUE contra su FUE de 30 (hasta tres personas pueden intentar forzar la puerta delantera y hasta dos la lateral).

Una vez dentro, los investigadores son asaltados por el olor a moho y a cerrado del viejo teatro. Mientras exploran, una tirada de EDUx4 les permite notar un olor familiar pero débil; parece demasiado lejano o sutil para identificarlo pero es muy familiar.

PLANTA BAJA

1. **Vestíbulo:** dos taquillas dilapidadas ocupan esta área. La alfombra rojo oscuro está arrancada en algunos lugares,

además de estar cubierta de manchas, cuyas diferencias de color recuerdan coágulos de sangre. Cuelgan de las paredes carteles amarillentos y hechos jirones.

2. **Escaleras.**
3. **Taquillas:** en estas taquillas sólo cabe una persona y sus únicos ocupantes son un mostrador polvoriento y un taburete cubierto de telarañas, aparte de las arañas negras y peludas que anidan en los rincones.
4. **Platea:** la platea desciende en una suave pendiente hacia el escenario sobre una alfombra de aspecto gangrenoso. Muchas de los butacas no tienen asiento mientras que otras están llenas de bichos. Puñados de relleno de color gris están esparcidos por el suelo. Muy por encima de la platea cuelgan lo que antaño fuera una brillante lámpara de techo.
5. **Lavabos:** los sanitarios están recubiertos de hongos verdes y legamosos; las paredes, también.
6. **Camerinos:** cada uno de estos cuartos contiene un armario, un espejo, una mesa de maquillaje y una silla, todos los cuales están podridos y se caen a pedazos. De las paredes cuelgan carteles y programas de mano, muchos de ellos mencionando leyendas del cine mudo como Lon Chaney (El jorobado de Nôtre Dame, 1922) y Theron Lysander (el rey Leproso, 1973). Los suelos están horriblemente manchados y si se examinan de cerca, algunas de las manchas parecen de sangre seca.
7. **La oficina:** esta antigua habitación fue tiempos el despacho del director de escena. Todo lo que queda ahora es un escritorio apedazado y un perchero. Una tirada de Descubrir, realizada mientras se examina el suelo de madera, permite darse cuenta de que en esta habitación ha habido mucho tráfico de la puerta al escritorio. En uno de los cajones de arriba hay un bloc amarillo con la página superior arrancada de un tirón; cualquiera que viera la nota que Khan tenía en la mano reconoce el borde desgarrado con una tirada de Idea. Mientras tanto, en un cajón del fondo, mayor, hay cuatro mantos de terciopelo negro con gruesas capuchas. Bajo los mantos hay unas cuantas velas chatas sin usar, de un color amarillo repulsivo.

Cuando los investigadores llegan aquí y se acercan al escenario, el indefinible olor se hace más fuerte y una tirada de EDUx3 permite ahora y identificarlo como a putrefacción. Parece emanar de debajo del escenario.
8. **Panel de control del escenario:** este panel cubierto de telarañas controlaba antaño los telones, luces, sacos de arena, etcétera. Está cubierto por docenas de arañas pálidas y escurridizas. Una tirada de Mecánica permite conseguir que funcionen los sacos de arena y los telones, pero los otros interruptores y controles requieren electricidad.
9. **Escenario:** el escenario dispone de una trampilla central y otras dos en la parte posterior. Todas llevan al sótano, aunque sólo una dispone de escaleras. El escenario en sí es de madera y a los lados pueden verse unas guías, también de madera, donde estaba antaño la pantalla de cine. En el centro del escenario pueden verse los restos de un diagrama de tiza trazado recientemente, que una tirada de Ciencias ocultas permite identificar como de los que se usan para controlar, atar y expulsar. Si se examina más a fondo el escenario pueden encontrarse muchas manchas de sangre y quizá un zapato o restos de ropa.
10. **Despacho de la entrada de artistas:** vacío.
11. **Vestuario:** el vestuario contiene sólo unas cuantas cajas infestadas de cucarachas, una máquina de coser inservible y dos maniqués.

PRIMER PISO

1. **Palcos:** cada palco tiene capacidad para cuatro personas; si entran en un palco personas equivalentes a 25 puntos de TAM, el suelo cede con un tremendo crujido y hay que tirar DESx4 por ocupante para salir antes de que se venga abajo. La caída cuesta 2D6+2 y una tirada de Suerte permite reducir el daño a la mitad.
2. **Anfiteatro y cabina de proyección:** los asientos del anfiteatro son similares a los de la platea. En la parte posterior de esta zona se encuentra la cabina de proyección, en la que no hay equipo alguno y las paredes están totalmente chamuscadas; polvo, una proliferación de arañas y un rancio hedor a humo ocupan la cabina.
3. **Cuarto de atrezzo:** este cuarto contiene muebles podridos, unos cuantos cachivaches y un par de cajas de elementos de atrezzo. Registrar todo esto levanta una fuerte polvareda, para no mencionar una horda de cucarachas y ciempiés. Las cajas contienen bastones agusanados, sombreros arrugados, capas y otros objetos sin valor.
4. **Cuarto de ensayos:** este cuarto se usaba para ensayar las estrofas y las escenas. La única pieza de mobiliario es un horrible sofá sin cojines. Un escalera de hierro en la pared lleva, a través de una trampilla, a la tramoya.
5. **Trastero:** vacío.
6. **Taller:** aquí hay bancos de trabajo de madera a lo largo de las paredes, con colgadores que indican dónde se colocaban las herramientas, pero la habitación está ahora vacía.

SEGUNDO PISO (TRAMOYA)

1. **Plataforma:** esta pequeña plataforma no tiene barandillas y sólo caben dos personas. Conecta directamente con la tramoya y las pasarelas que hay sobre el escenario.
2. **Tramoya:** comprende una serie de planchas conectadas entre sí y se encuentra a unos 12 m por encima del escenario, habiéndose utilizado en su momento para hacer subir y bajar escenarios, efectos especiales, etc. Las planchas son muy estrechas y carecen de barandillas, estando además especialmente quebradizas, rompiéndose si se coloca sobre alguna de ellas más de 25 puntos de TAM. El mero hecho de circular por aquí demanda una tirada de DES para no caerse. Si la tirada falla, una de Suerte permite cogerse a una cuerda o a otra plancha. Una caída causa 3D6+3 puntos de daño.
3. **Cuartos de guardia:** ambos están llenos de polvo y en cada uno de ellos caben dos personas. La parte delantera dispone de una baranda a la altura de la rodilla y como la tramoya, se utilizaban para observar, crear efectos especiales, etc. El suelo también cederá si se le colocan encima más de 25 puntos de TAM, resultando en una caída de 3D6+3 puntos de daño.
4. **Trastero:** vacío.

SÓTANO

1. **Zona principal:** el olor a putrefacción es tremendo en esta zona. Escalones de madera de aspecto peligroso suben a la parte posterior del escenario. Las otras dos trampillas están simplemente abisagradas y se abren hacia abajo. El suelo del sótano ha sido inscrito de una forma similar a las marcas del escenario pero una tirada de Ciencias ocultas permite discernir que hay diferencias obvias en los símbolos y diseños. A diferencia del diagrama de arriba, que se utiliza para magia me-

nor, el de abajo se utiliza para convocar "algo" de un poder realmente inmenso.

En el rincón más alejado de debajo del escenario puede verse una abertura circular en el suelo. Tiene aproximadamente 1'20 m de diámetro y ha sido toscamente excavada. Quien se acerque deberá tirar CONx3 para evitar el vómito, porque el olor repugnante procede de allí. Si los investigadores miran al pozo podrán ver varios cadáveres flotando en un agua legamosa, llena de gusanos, a unos 6 m de profundidad. Hay tres o cuatro cadáveres de adultos y quizá el doble de niños y de bebés. Aquí es donde el cónclave se deshace de las víctimas de sus sacrificios. Mirar cuesta 1/1D6+2 puntos de COR.

2. **Cuarto de trabajo:** la única pieza de mobiliario que hay aquí es un armario mordido por los gusanos en cuyo interior hay varias docenas de túnicas carmesí en excelente estado cuya calidad es netamente superior a las utilizadas en el teatro como vestuario.
3. **Sala de ensayos:** esta habitación contiene un armario, un escritorio dos sillas renqueantes. El armario contiene nueve mantos negros con capucha idénticos a los que hay en la oficina de arriba. En el suelo del armario hay una gran daga ceremonial manchada de sangre.

En el escritorio hay tres cajones, ninguno de ellos cerrado con llave. En el primero se encuentran las cuatro botellas de veneno robadas de la funeraria. En el segundo hay dos pares de guantes negros de cuero y un llavero con dos llaves, que abren la puerta principal de la funeraria y la vitrina de los productos químicos: en el tercero hay un revólver del .38 cargado y una caja con 18 balas.

4. **Vestidor:** esta habitación está llena de telarañas, que le dan la apariencia de estar envuelta en gasa. En el fondo hay algunas cajas vacías y cualquiera que se mueva por la habitación para inspeccionarlas será molestado por arañas que caen rápidamente del techo y se mueven por sus ropas a toda velocidad.
5. **Caldera:** una enorme caldera negra permanece aquí, sin utilizar desde hace mucho, lo que se nota por su estado de descuido, con algunos trozos de metal esparcidos por aquí y por allá, así como diversos cubos cubiertos de telarañas.

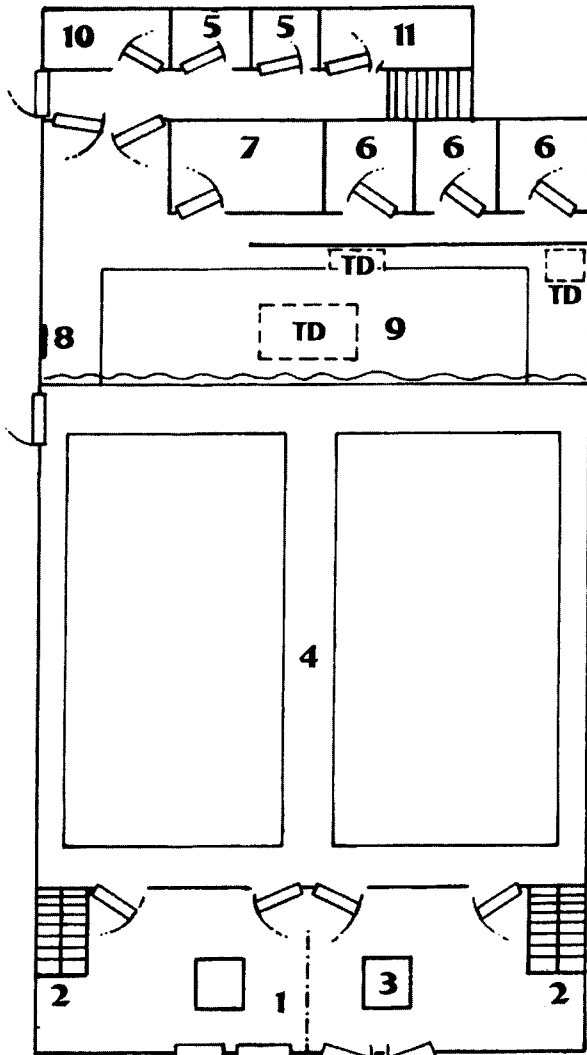
Horror en el teatro

Cuando los investigadores lleguen al teatro, Reaper y Sonneillon estarán allí, ocultos en diversos lugares que pueden ser la tramoya, la platea o bajo el escenario. El guardián debería colocarles de manera que se mantengan la tensión y el *suspense*. Los sectarios han planificado cuidadosamente sus ataques así que intentarán coger por sorpresa a los investigadores con garrotes (de los de estrangular), cuchillos, objetos arrojados desde arriba, etc. Recurrirán a las armas de fuego sólo en último extremo.

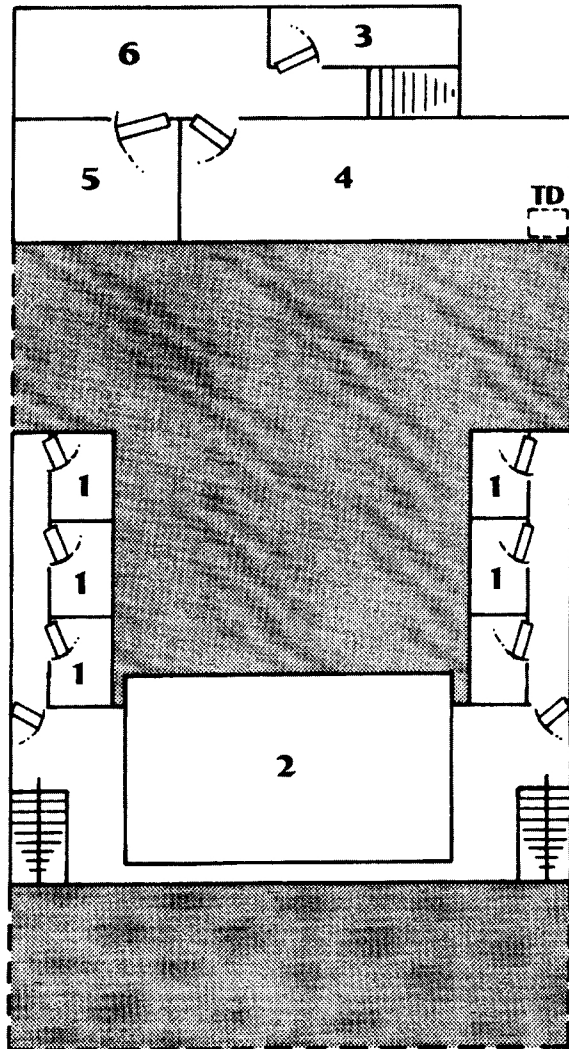
Además de estos servidores del cónclave, en el teatro hay dos Byakhee bajo sendos hechizos de Atar, que obedecerán a cualquier orden que den Reaper o Sonneillon. Si uno de los dos sectarios muere, uno de los Byakhee quedará liberado de su atadura y actuará como desee. Como los sectarios, los Byakhee están a disposición del guardián para mantener la atmósfera en tensión. Peligrosos y muy astutos, prefieren las tácticas de guerrilla en las sombras del teatro a la confrontación directa. Uno de ellos fue el res-

TD= trampilla

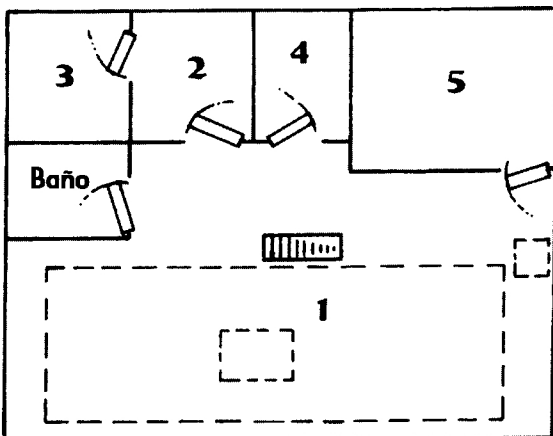
El Teatro Imperial



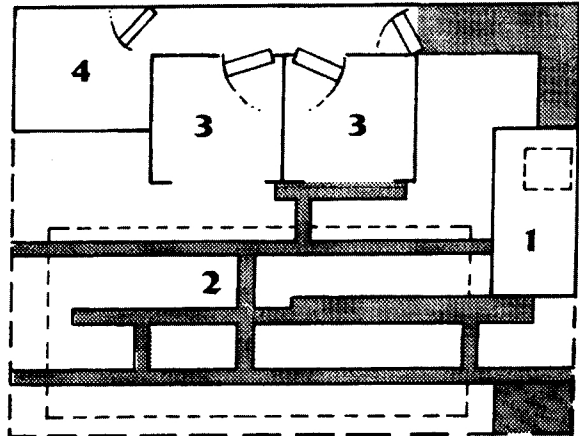
Planta baja



Anfiteatro y primer piso

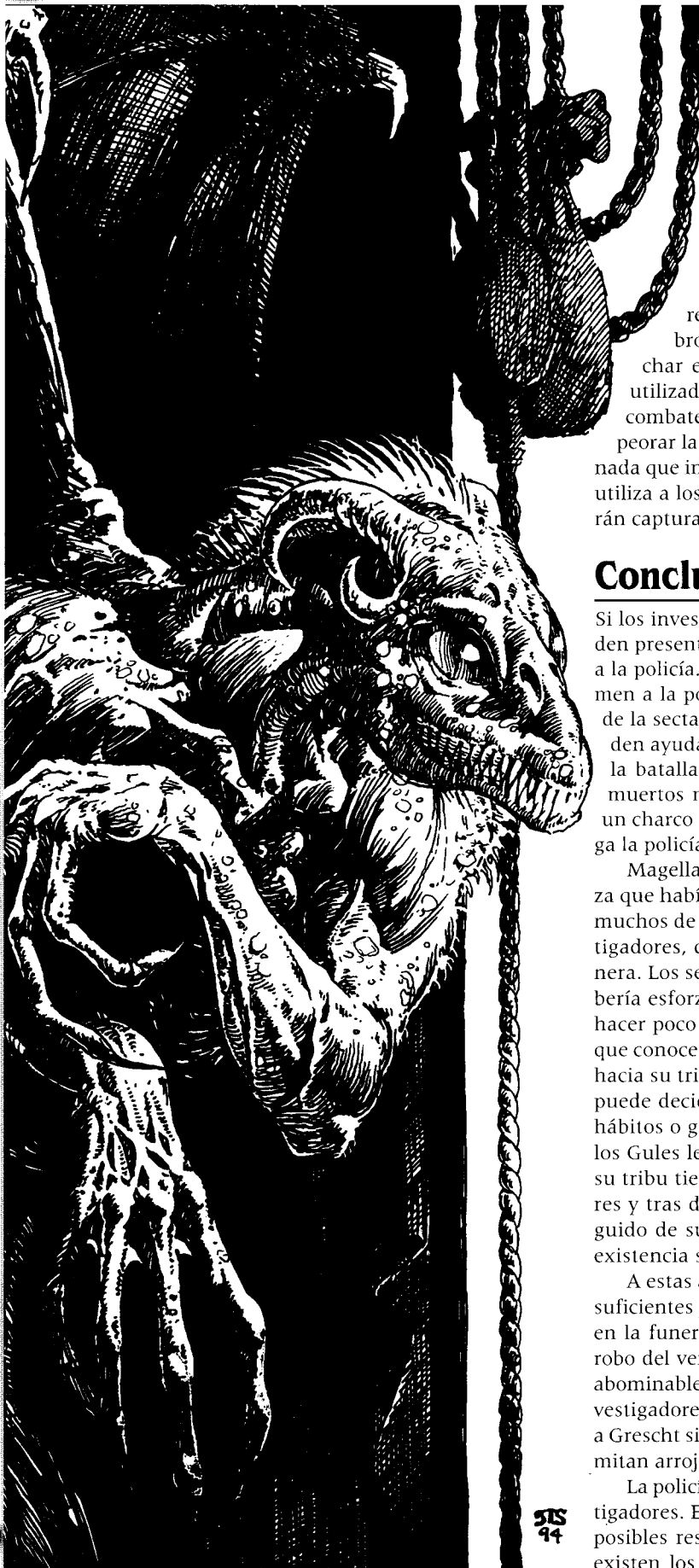


Sótano



Tramoyas

T. '94



EL BYAKHEE AL ACECHO

55
44

ponsable del ataque a Khan y utilizará su hechizo de Oscuridad para apoyar su ataque.

Mientras estén atados, se les puede ordenar que luchen a muerte, mientras que los sectarios actúan diligentemente pero si pintan bastos lanzarán a los Byakhee contra los investigadores mientras intentan escapar. Si uno cualquiera de los dos escapa, pondrá al conclave al corriente de la intrusión de los investigadores, la repercusión de lo cual va más allá de esta aventura y queda a discreción del guardián.

Si la batalla se pone mal para los investigadores, el guardián puede hacer aparecer a varios miembros de la tribu de Magellan quienes no deberían luchar en lugar de los investigadores, pero podrían ser utilizados para nivelar la contienda, si bien el peso del combate debería recaer sobre los investigadores. Para empeorar las cosas, sin el control directo de Magellan, no hay nada que impida a los Gules atacar a los investigadores. Si se utiliza a los Gules éstos bajo ninguna circunstancia intentarán capturar con vida a los sectarios.

Conclusiones y recompensas

Si los investigadores ganan la batalla final en el teatro, pueden presentar la información allí obtenida a Lionel Ingram y a la policía. En cualquier caso, lo más probable es que informen a la policía sobre los cadáveres y los objetos propiedad de la secta que hay en el teatro puesto que por sí solos pueden ayudar a resolver algunos casos. Si se ven envueltos en la batalla del teatro, los Gules quitan de en medio a sus muertos mientras que un Byakhee muerto se disuelve en un charco gelatinoso de bilis verdosa, por lo que cuando llega la policía sólo quedan residuos pegajosos.

Magellan llega antes que la policía e informa que la alianza que había entre ellos ya no tiene razón de ser. Al oír esto, muchos de los Gules mirarán con odio renovado a los investigadores, creyéndoles todavía responsables de alguna manera. Los sentimientos de odio son fuertes y el guardián debería esforzarse en mostrar que el hombre y el Gul pueden hacer poco más que coexistir a duras penas. Magellan dice que conoce la desconfianza, el odio y el disgusto que sienten hacia su tribu pero que han ayudado a demostrar que nadie puede decidir el destino de otro, cualesquiera que sean los hábitos o gustos que tenga. Casi sardónicamente, el jefe de los Gules les informa de que han ayudado a demostrar que su tribu tiene tanto derecho a existir como los investigadores y tras decir eso sale de un salto a la lluviosa noche, seguido de su tribu que masculla amenazas de muerte si su existencia se ve comprometida.

A estas alturas, los investigadores dispondrán de pruebas suficientes para exculpar a Brady Whitcombe: el pelo hallado en la funeraria, la discrepancia en la muestra de sangre, el robo del veneno (hallado en el teatro en poder de una secta abominable), los guantes y las llaves. A destacar que los investigadores no tienen por qué demostrar que Brady no mató a Grescht sino que les bastará con encontrar pruebas que permitan arrojar sobre el caso una duda razonable.

La policía tendrá muchas preguntas que hacer a los investigadores. El detective Harden no estará muy contento antes posibles restos de Byakhee, tiroteos o la sugerencia de que existen los Gules, mostrándose especialmente molesto por

haber sido sacado de la cama para ir al viejo teatro, mostrándose bastante duro con los investigadores... hasta que se le muestre el pozo de los sacrificios, momento en que comentará que esto va a permitirle cerrar un montón de casos y que no le gustaría estar en la piel del que tenga que bajar a limpiar aquello a la mañana siguiente.

Si se consigue capturar con vida a uno de los dos sectarios, es llevado a la comisaría para interrogarle. No hablará, por supuesto, pero el cónclave intervendrá para asegurarse de que no lo hace. A la mañana siguiente aparecerá muerto en su celda, ahorcado por sus propios medios. Si ambos servidores escapan, nótese que han estado vigilando a los investigadores durante todo el escenario y saben quienes son y dónde viven, en cuyo caso la probabilidad de encuentros posterior con el cónclave es muy elevada. Dado que en este escenario se ha mantenido el cónclave deliberadamente vago, el guardián puede aquí escoger si éste lanza una campaña de exterminio contra los investigadores o simplemente deja las cosas como están para dejar entrever los horrores oscuros que acechan en las sombras de Arkham.

Con las nuevas pruebas presentadas a la policía y a las autoridades judiciales, el caso de Brady Whitcombe se verá ante un juez de instrucción que determinará que hay suficientes evidencias para un juicio con jurado, a celebrarse en un plazo de tres semanas y en el que a discreción del guardián, los investigadores pueden ser citados como testigos. El resultado del juicio (y de Whitcombe) queda a discreción del guardián pero dada la abundancia de pruebas circunstanciales se recomienda que se le declare no culpable debido a dudas razonables.

Si Whitcombe es exonerado del asesinato de Grescht, cada investigador ganará una recompensa de 2D6 puntos de COR. Si, por alguna razón, es declarado culpable, sólo se recibirán 1D6 puntos de COR. La captura de al menos un servidor del cónclave permite a cada investigador obtener 1D4 puntos de COR adicionales y otros 1D4 por desbaratar el plan del cónclave y revelar su lugar de reunión.

El descubrimiento del pozo de sacrificios del cónclave permite resolver diversos casos de personas desaparecidas en Arkham y poblaciones cercanas, algunos de ellos bastante antiguos; el papel jugado en el caso por los investigadores les reporta 1D6 puntos de Crédito y el respeto de muchos agentes de la ley que llevan mucho tiempo sufriendo por no poder resolver tan terrible secreto.

Características

DETECTIVE LUTHER

HARDEN, POLICÍA IRASCIBLE

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 16
DES 12 APA 10 EDU 14 COR 60 PdV 14

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+bd.

Patada 35%, daño 1D6+bd.

Presa 55%, daño especial.

Revólver calibre .45 65%, daño 1D10+2.

Habilidades: Buscar libros 25%, Charlatanería 65%, Conducir automóvil 50%, Derecho 35%, Descubrir 55%, Discreción

45%, Escuchar 65%, Esquivar 65%, Ocultarse 70%, Persuadir 65%, Primeros auxilios 55%, Psicología 65%.

GULES VARIOS (LEECHBILE, YE'PEK, GIB'GARST, BLOODTIK, IVAN, WYAR, CHARON, PUSJAW, TANSORE, DAK'BEJ)

	1	2	3	4	5
FUE	13	16	13	18	20
CON	8	14	15	14	18
TAM	12	15	12	14	16
INT	16	15	13	14	16
POD	13	13	12	9	15
DES	10	15	11	12	11
PdV	10	15	14	14	17
Bd	1D4	1D4	1D4	1D4	1D6

	6	7	8	9	10
FUE	12	19	11	18	17
CON	13	14	12	12	12
TAM	12	15	9	15	11
INT	15	16	11	9	15
POD	11	10	9	15	11
DES	10	12	14	9	15
PdV	13	15	11	14	12
Bd	0	1D6	0	1D6	1D4

Armas: Zarpas 30%, daño 1D6+bd.

Mordisco 30%, daño 1D6+presa automática.

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles le causan la mitad del daño normal.

Pérdida de COR: 0/1D6.

MAGELLAN, JEFE DE LOS GULES

FUE 14 CON 14 TAM 17 INT 15 POD 15
DES 15 APA 5 PdV 16

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Zarpas 30%, daño 1D6+bd.

Mordisco 30%, daño 1D6+presa automática.

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles le causan la mitad del daño normal.

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Oler putrefacción 65%, Persuadir 30%, Saltar 75%, Trepar 85%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

GALLOWS, GUL HUMANOIDE

FUE 14 CON 10 TAM 15 INT 14 POD 13
DES 12 APA 10 PdV 13

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Zarpas 30%, daño 1D6+bd.

Mordisco 30%, daño 1D6+presa automática.

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles le causan la mitad del daño normal.

Habilidades: Charlatanería 15%, Descubrir 50%, Discreción 70%, Escuchar 70%, Excavar 60%, Ocultarse 55%, Oler putrefacción 50%, Persuadir 30%, Regatear 20%, Saltar 75%, Seguir rastros 18%, Trepar 80%.

Pérdida de COR: 0/1D3.

KHAN, GUL ENORME

FUE 22 CON 18 TAM 17 INT 13 POD 12
DES 15 APA 3 PdV 18

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Zarpas 50%, daño 1D6+bd.

Mordisco 40%, daño 1D6+presa automática.

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles le causan la mitad del daño normal.

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Oler putrefacción 65%, Saltar 83%, Tregar 85%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

**REAPER (TROY PARKER), 34 AÑOS,
"MANITAS" Y SERVIDOR DEL CÓNCLAVE**

FUE 17 CON 15 TAM 16 INT 13 POD 11
DES 13 APA 12 EDU 13 COR 23 PdV 16

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Puñetazo 84%, daño 1D3+bd.

Patada 42%, daño 1D6+bd.

Cabezazo 25%, daño 1D4+bd.

Presa 55%, daño especial.

Automática calibre .45 47%, daño 1D10+2.

Habilidades: Ciencias ocultas 12%, Descubrir 54%, Discreción 24%, Electricidad 25%, Escuchar 40%, Esquivar 33%, Lanzar 47%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 4%, Ocultar 30%, Ocultarse 25%, Persuadir 30%, Saltar 39%, Tregar 60%.

**SONNEILLON (ERIC MICHELE),
30 AÑOS, CAMILLERO DE**

HOSPITAL Y SERVIDOR DEL CÓNCLAVE

FUE 14 CON 16 TAM 13 INT 15 POD 14
DES 12 APA 15 EDU 15 COR 55 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 58%, daño 1D3+bd.

Patada 30%, daño 1D6+bd.

Presa 33%, daño especial.

Revólver calibre .38 40%, daño 1D10.

Habilidades: Buscar libros 42%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 8%, Descubrir 43%, Discreción 20%, Escuchar 40%, Mitos de Cthulhu 6%, Ocultar 22%, Ocultarse 20%, Persuadir 60%, Primeros auxilios 45%, Psicología 24%, Regatear 25%.

BYAKHEE N° 1

FUE 22 CON 12 TAM 23 INT 9 POD 13
DES 14 MV 5/20 volando PdV 18

Bonificación al daño: +2D6.

Armas: Zarpas 35%, daño 1D6+bd.

Mordisco 35%, daño 1D6+drenaje de sangre.

Armadura: 2 puntos de pelo y piel dura.

Hechizos: Oscuridad *.

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 50%.

Pérdida de COR: 1/1D6.

*El hechizo de oscuridad actúa igual que el de Mitigar la luz de la página 152 de las reglas con las siguientes excepciones: cuesta 2 puntos de magia por metro de radio de oscuridad; no se requiere acompañamiento musical alguno; y debe lanzarse sobre una zona concreta en lugar de sobre el lanzador (por lo que la zona oscurecida no se mueve). Dura 1D3 asaltos por punto de magia gastado.

BYAKHEE N° 2

FUE 20 CON 13 TAM 17 INT 13 POD 11
DES 17 MV 5/20 volando PdV 15

Bonificación al daño: +2D6.

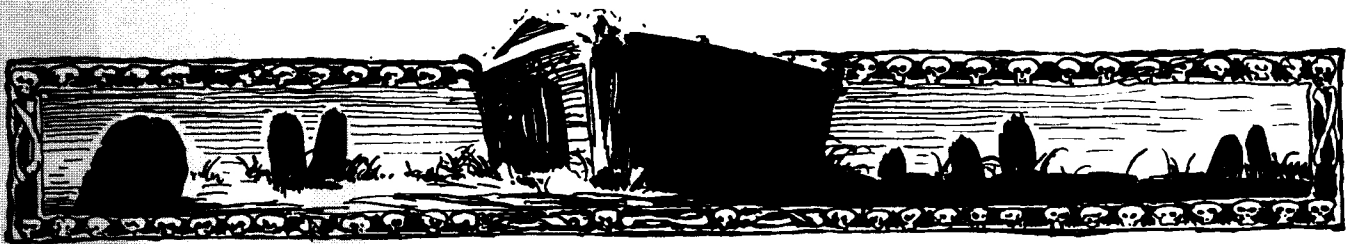
Armas: Zarpas 35%, daño 1D6+bd.

Mordisco 35%, daño 1D6+drenaje de sangre.

Armadura: 2 puntos de pelo y piel dura.

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 50%.

Pérdida de COR: 1/1D6. ■





¡CONTEMPLAD A LA MADRE!

Acerca de las blasfemias degenerativas que aún
bullen en Dunwich. También, Shub-Niggurath
y su hija favorita.



Este escenario tiene lugar en la ciudad de Arkham, encantada por las brujas, con la posibilidad de una corta excursión al vecino pueblo de Dunwich. Como otros escenarios de este libro está oficialmente situado en 1928 aunque la fecha puede cambiarse mientras se mantenga fija la cronología de acontecimientos.

¡Contemplad a la Madre! es la historia de cómo una persona aparentemente normal, puede mantener los más profundos secretos de los mitos ocultos incluso de sí misma. También nos informa acerca de una de las corruptas adoradoras de los mitos en Dunwich y de lo que esta persona trajo al mundo.

Información para el guardián

Miriam Hetfield nació en Dunwich en 1907, de un parto gemelar, con su deforme hermano unido a su espalda. La vil atrofia le fue eliminada poco después de nacer pero sin que nadie lo supiera excepto su insana madre, el gemelo sobrevivió, oculto en el desván de los Hetfield; Miriam creció ignorando la supervivencia del ser, aunque frecuentemente aparecía en sus pesadillas.

La madre de Miriam era una sectaria de Shub-Niggurath que llevaba muchos años trabajando en pro del nacimiento de estos gemelos. Hilary Hetfield había leído que la Cabra negra podía engendrar un hijo a través de la interacción humana, una criatura que podría a su vez ser padre de una nueva diosa de la putrefacción y la decadencia, una diosa que guiara al mundo hacia el retorno de los Primigenios. Hilary se impregnó a sí misma en un obscuro ritual y dio a luz gemelos siameses. La buena y la no tan buena gente de Dunwich no dio importancia a otro embarazo fuera del matrimonio, cosa bastante común en el decadente pueblo.

El hermano gemelo de Miriam aún vive, y es una burla retorcida de malicia y cicatrices. Demasiado deforme para ser llamada humana, la criatura ha crecido hasta alcanzar una grotesca aproximación a un adulto, con apetitos nutridos entre las telarañas y el moho de sus confines en el desván. Su madre está ahora loca y lo ha estado durante muchos años, habiendo sacrificado su mente a un propósito superior, el servicio de la Cabra negra. Hilary y la criatura vivían juntas en su decadente hogar de Dunwich, esperando el nacimiento predicho hace muchos siglos, y que estaban a punto de poner en marcha. Hasta hace poco Miriam también vivía allí, cuidando de su debilitada madre pero sin saber nada de su monstruoso gemelo aún vivo.

Hace seis meses la deforme criatura se escapó del desván y violó a Miriam, un acontecimiento tan horrible y doloroso

que hizo enloquecer a ésta, hasta el punto de que salió gritando en mitad de la noche, su mente hecha pedazos. La joven que había sido Miriam Hetfield se encontró pronto en Arkham, con su memoria en blanco y una nueva personalidad creada para bloquear el trauma que había sufrido. Así Miriam Hetfield se convirtió en Hannah Pickering; encontró un hogar y un trabajo y empezó a crearse un pasado.

Sin embargo los horrores aún no habían acabado. El ataque y la violación habían dejado a Miriam embarazada, de lo que "Hannah" pronto empezó a darse cuenta. Este conocimiento podía haber destruido la nueva y casta personalidad de Hannah por lo que permitió a Miriam reaparecer cada vez que su próximo parto amenazaba la seguridad artificial de Hannah.

Miriam-Hannah empezó a llevar dos vidas separadas para contentar a sus dos personalidades. De día era Hannah Pickering, una mecanógrafa bonita y callada, que vivía en el apartamento de debajo de uno de los investigadores (ver "Encontrándose con Hannah Pickering" más adelante). Después de su trabajo de cada día Miriam empezaba a salir a la superficie y para cuando llegaba a su apartamento era Miriam quien estaba al mando. Sin embargo la mente de Miriam estaba irrevocablemente retorcida y cuando su personalidad dominaba se sometía a sí misma a comportamientos obscenos y degradantes para mitigar la culpa que sufría a causa de su violación y embarazo. Ni siquiera su inacabable colección de parejas sexuales podía suavizar la odiosa memoria del ataque y del horrible ser que la había violado.

El embrión antinatural que crecía dentro de Miriam-Hannah empezó a ejercer gradualmente su influencia sobre ella. Los últimos días, el comportamiento de Hannah se volvió cada vez más errático. Finalmente, durante la luna nueva fue obligada a salir de Arkham en dirección a la solitaria campiña cerca de Meadow Hill (la colina de la Pradera) y el vertedero de Arkham. En su urgencia para nacer, la Semilla se abrió paso con las zarpas a través del vientre de Miriam-Hannah, causándole la muerte. Después se dirigió hacia el volumen de agua mayor que pudo encontrar, una sección inundada del cercano vertedero. Poco después la policía descubrió los restos destrozados de Miriam-Hannah; las autoridades habían sido alertadas por automovilistas que habían visto y casi atropellado a una mujer aparentemente delirante al norte de la ciudad.

Ahora la Semilla crece y espera su ascenso a la categoría de Dios. Mientras tanto, en sueños, la insana madre de Miriam, Hilary Hetfield, percibe el nacimiento del ser y abandona Dunwich para dirigirse a Arkham, a realizar la ceremonia que desatará la transformación final de la diosa. El

gemelo deforme es dejado atrás para enfrentarse a los investigadores cuando lleguen a Dunwich para investigar el trágico pasado de Miriam-Hannah. El rito final de Hilary implica no sólo a la Semilla sino también a la propia Shub-Niggurath, quien acelerará la metamorfosis de la criatura en la Madre del pus. Si los investigadores no pueden detener el ritual, quizá con información hallada en el apedazado hogar de los Hetfield en Dunwich, un nuevo horror será desatado sobre el mundo y el tiempo del despertar de los Primigenios estará mucho más cerca.

CRONOLOGÍA DE LOS ACONTECIMIENTOS

1 de febrero de 1907: extrañas llamaradas y horribles hitos procedentes de las colinas que hay por encima de Dunwich. Hilary Hetfield convoca a Shub-Niggurath y queda embarazada de gemelos. Ha trabajado en pos de dicho objetivo durante años.

31 de octubre de 1907: nacen en Dunwich Miriam Hetfield y su hermano gemelo. "Doc" Tucker Jones supervisa el nacimiento y opera para extirpar lo que sobresale de la espalda de Miriam. Durante los veinte años siguientes tanto ésta como la criatura crecen hasta llegar a ser adultos sin que Miriam sepa que tiene un su gemelo, mantenido con vida por una Hilary cuya condición mental se deteriora cada estación que pasa. No cesan las murmuraciones sobre el desconocido padre de Miriam.

15 de noviembre de 1927: durante una tormenta la criatura escapa del desván y viola a su hermana. Miriam enloquece debido al ataque, queda embarazada y huye a Arkham.

Diciembre de 1927: el *shock* de lo que le ha ocurrido divide la personalidad de Miriam en dos entidades separadas. La casta Hannah Pickering empieza a dominar y pronto Miriam queda sumergida y olvidada por su nueva personalidad. En los meses que siguen creará una nueva vida para sí.

Febrero de 1928: cuando Hannah se da cuenta de que está embarazada, Miriam vuelve a aparecer y pronto vive una doble vida para enfrentarse a las exigencias de su dividida personalidad. De día es Hannah, recatada y silenciosa y totalmente ignorante de su embarazo o incluso de la existencia de Miriam. De noche convierte en la loca Miriam, que recorre las calles de Arkham en busca de hombres.

15 de abril de 1928: en mitad de la noche, la Semilla que crece en el vientre de Miriam-Hannah toma el control de su mente y la obliga a apartarse de otras personas. En las afueras de Arkham se arranca a sí misma del cuerpo de la chica y se arrastra hasta el cercano vertedero de Arkham, donde comienza su metamorfosis. Cuando se encuentra el cuerpo de Hannah-Miriam, se supone que ha sido asesinada. Al mismo tiempo, en Dunwich, Hilary Hetfield tiene conocimiento psíquico del nacimiento de la Semilla y parte en dirección a Arkham para asistir a la transformación final. Abandonado, el monstruoso gemelo de Miriam escapa de su hogar y empieza a alimentarse de pequeños animales en la inmediata vecindad. Los investigadores se ven envueltos en el escenario ese día.

16 de abril de 1928: se descubre que Hannah estaba embarazada así como que el feto ha desaparecido. La Semilla ejerce sus poderes mentales, atrayendo hacia sí a aquellos de los que se va a alimentar. En Dunwich se encuentran los restos de las comidas de la Criatura, lo que es causa de inquietud. Los nerviosos vecinos de Dunwich vuelven a esparcir rumores sobre un nuevo Horror.

17 de abril de 1928: esa noche, a menos que los investigadores puedan prevenirlo, la Semilla se transforma en diosa gracias a un ceremonial realizado por Hilary Hetfield. En este escenario se describen diversas maneras de evitarlo.

LA SEMILLA

El ser concebido sobre Miriam Hetfield por su demente y deforme gemelo no es un monstruo ordinario. Hilary Hetfield, la insana madre de los gemelos, había practicado magia negra para concebir, siendo fertilizada por la propia Shub-Niggurath en un ritual blasfemo realizado en los bosques más allá de Dunwich hace muchos años. El demente ego de Hilary la llevó a recibir la bendición oscura de la Diosa exterior y, por medio de sus hijos, interpretar una profecía que pregona el fin del mundo.

Durante los cinco meses en los que crece en el vientre de Miriam-Hannah, la Semilla crece poco en tamaño (excepto un poco al final) pero su inteligencia alienígena se desarrolla a una velocidad descomunal. Al nacer, la Semilla es suficientemente fuerte como para controlar la mente de su involuntaria madre. El día después de su nacimiento, la Semilla empieza a atraer psíquicamente a sus presas, alimentándose de los pequeños animales a los que atrae. La Semilla no devora físicamente a su presa sino que le extrae la energía (POD), dejando detrás cuerpos ajados y resecos.

Hasta que se realice un rito final sobre la Semilla, no puede llegar a ser una diosa y antes de esa etapa se concentra en su desarrollo físico. Al nacer el día 15, la Semilla es del tamaño de un pomelo grande, con un cuerpo flácido y pulposo equipado con numerosos tentáculos, algunos de los cuales sirven para coger y otros acaban en zarpas ganchudas. Fue con estas con las que se abrió paso a través del vientre de su madre, matándola. Algunos órganos internos quedaron enredados en los tentáculos, permaneciendo enganchados a la Semilla cuando ésta se alejó a rastras del cadáver. De allí se dirigió al volumen de agua mayor más cercano, una sección inundada del vertedero de Arkham, donde crece lentamente. El 16 es ya una forma repulsiva y delicuescente que cubre el fondo del charco estancado, inmerso en lodo y fango apestoso. Ha desarrollado ojos y está desarrollando bocas y más tentáculos. Su crecimiento es completo y esperan la canción transformadora de su abuela y la presencia de Shub-Niggurath para convertirse en diosa. Después será conocida como la Madre del pus, uno de los pregoneros de los últimos días del mundo.

Cómo hacer intervenir a los investigadores

Este escenario se inicia con el asesinato de Hannah Pickering en la madrugada del 15 de abril de 1928. Hannah debería ser presentada a los investigadores bastante antes de su macabra muerte, para que el acontecimiento de la misma sea tanto más dramático y proporcione a los investigadores más razones para investigarla. Lo más fácil es que viva en un apartamento en el mismo edificio que uno o más de los investigadores; de esta forma se la puede presentar con un mínimo de esfuerzo, quizá habiéndosela tropezado en las escaleras en su vida diaria, al cabo de algunos meses de juego. El hecho de hacer a un personaje tan real y sin embargo mundano en torno acentúa el efecto de su muerte cuando ésta tiene lugar.

ENCONTRÁNDOSE CON HANNAH PICKERING

Uno de los investigadores, que vive en un edificio de apartamentos o una casa de huéspedes tiene una vecina en el piso de abajo llamada Hannah Pickering. Su nombre está en el buzón de al lado del investigador quien, idealmente, debería tener dos o tres encuentros cortos con Hannah, tropezándose en las escaleras por la mañana, saliendo a buscar el correo, etcétera, antes de que tenga lugar su muerte. Lo más fácil es encontrársela antes de que salga a trabajar en Willis, Wormwood & Scrubb de la calle Curwen este, donde trabaja como mecanógrafa.

Hannah es una mujer pequeña y delgada, a quien faltan unos meses para cumplir los 21 años. Luce su cabello rubio largo en lugar del más de moda peinado corto y es algo tímida, no suele mirar directamente a los ojos a nadie e incluso entonces suele hacerlo a través de una cortina de pelo. Su hombro izquierdo es ligeramente más alto que el derecho y tiene una ligera cojera, favoreciendo su pierna derecha. Hannah viste elegantemente pero de forma modesta, con ropas de colores apagados y no acepta conversaciones ligeras con jóvenes lanzados. Tal comportamiento hace que se ponga colorada y se vaya rápidamente.

El último día en que el investigador se encuentra con Hannah, quizá un día o dos antes de su muerte, podría darse cuenta (mediante una tirada de Descubrir) de que ha ganado algo de peso, aunque su rostro está tan delgado como siempre. Tiradas de Psicología podrían percibir su frágil estado mental ya que todo lo que dice parece forzado y artificial y su risa también pero Hannah descarta cualquier comentario acerca de su salud, afirmando mientras se marcha que nunca se ha sentido mejor. El investigador no la volverá a ver con vida.

AYUDANDO A LA POLICÍA

El investigador que vive en el mismo edificio que Hannah Pickering se entera de su muerte cuando unos golpes en la puerta le despiertan a las tres de la madrugada del 15 de abril. Es el sargento Dennis Spaulding, un hombre alto con una cara larga y curtida por los elementos, a quien el investigador podría reconocer como el policía del barrio. Se disculpa por molestar al investigador a estas horas y le pregunta si sabe algo acerca del asesinato de Hannah Pickering y, dado que ésta es la primera vez que oye hablar de ello, el investigador quedará sin duda aturdido al saber que fue hallada muerta cerca del vertedero hace casi dos horas.

El sargento Spaulding se invita a sí mismo a café y hace al investigador algunas preguntas de rutina. Parece necesitar el café en gran medida y alza la taza hasta sus labios con manos temblorosas. El macabro asesinato de Hannah Pickering le ha dejado destrozado. Es la cosa más horrible que haya visto jamás y resulta extremadamente desconcertante para un hombre como él, que ingresó en la policía para ayudar a la gente. Una vez queda de relieve que el investigador apenas conocía a Hannah, el policía le pregunta si ha visto a alguien sospechoso cerca de los apartamentos en las últimas semanas. Cuando quede satisfecho de que el investigador no puede ayudar más, Spaulding se marcha no sin decir que le llame si recuerda algo que pudiera ser útil. Con una tirada de Idea a la mitad, el investigador recuerda que jamás ha visto a Hannah después del anochecer.

Si los investigadores no han decidido todavía ocuparse del caso de *motu proprio*, a mediodía del 15 de abril recibirán una segunda visita, el receptor de la cual será esta vez el



EL ASESINATO DE HANNAH PICKERING

investigador más prominente del grupo, alguien cuyo nombre haya salido los periódicos en el pasado debido a sus habilidades detectivescas. El visitante es el jefe de detectives de Arkham, Luther Harden.

Harden tiene un aspecto precavido y quizá algo culpable al ir a ver al investigador. A pesar del calor en aumento debido al sol de mediodía, Harden lleva gabardina y el sombrero bien calado. Saca un par de periódicos y le anima a que los lea. Estos son las ayudas de *Contemplad a la Madre!* n° 1 y n° 2, que se describen más adelante.

Después de que el investigador haya mirado los artículos, Harden dirá que consideraría un favor si los investigadores

podieran echarle una mirada al caso de forma no oficial. El caso ha sido oficialmente adjudicado al sargento Maxwell Sweeney pero Harden tiene dudas acerca de la capacidad de éste para encargarse del caso y cree que otros cuantos pares de ojos mirando el caso podían ir muy bien, por supuesto de forma no oficial y totalmente aparte de la investigación de la policía. Harden no hará ninguna promesa en firme pero dará a entender al investigador que si le ayuda tendrán en el futuro un buen amigo dentro del departamento de policía.

A partir de este punto, Harden podrá comentar a los investigadores cualquier información adicional descrita en el epígrafe "La policía" más adelante.

Los Acontecimientos del 15 al 17 de Abril

Este recuadro explica en detalle los acontecimientos que se desarrollan tras la muerte de Hannah Pickering (alias Miriam Hetfield). Esta secuencia día a día de acontecimientos culmina en la noche del 17 de abril, cuando la insana Hilary Hetfield llegue al vertedero de Arkham. La presencia de los investigadores podría modificar algunos de estos acontecimientos y los guardianes deberán estar preparados para crear nuevas ayudas en forma de artículos de periódico adicionales si es necesario; por ejemplo, los vecinos del 89 de la calle Sentinel norte pueden informar a los diarios de Arkham sobre la doble personalidad de Hannah-Miriam.

15 DE ABRIL

Este es el primer día de la implicación de los investigadores. Los diarios anuncian el asesinato de Hannah Pickering y la población no deja de hablar del tema, expresando dolor e indignación. Un pequeño grupo de gente se reúne ante la casa de Hannah, macabramente ansiosos de echar una mirada al apartamento de la chica muerta; esto puede convertirse en una molestia para el investigador que también vive allí. A mediodía llega la policía para evitar que los intrusos penetren en la propiedad. Pequeños grupos de gente se reúnen en cafeterías y bares para discutir el crimen. Por lo menos una persona hace circular el rumor de que Jack el Destripador, que nunca fue detenido, quizá haya emigrado a América. ¿Podría ser éste crimen obra suya? Aunque todos los parroquianos descartan la sugerencia, sus miradas cruzan nerviosamente de un rostro a otro. La policía hace una redada de la mayoría de los criminales violentos de Arkham conocidos para interrogarles acerca del crimen, pero nadie sabe nada.

Los investigadores probablemente pasen la mayor parte del día haciendo preguntas sobre la vida y muerte de Hannah Pickering, empezando por su casa y por su trabajo. Para la noche deberían haber descubierto la existencia de la segunda morada de Hannah-Miriam en el distrito de French Hill y quizá incluso su doble personalidad y el hecho de que es originaria de Dunwich. Los artículos de prensa que constituyen las Ayudas n° 1 y 2 se publicarán ambos este día.

16 DE ABRIL

La edición de esta mañana de la *Gaceta* contiene un artículo que revela que Hannah Pickering estaba embarazada cuando murió y que la policía todavía no ha recuperado el feto.

Ver *Ayudas* n° 4. El informe también señala que el útero no se halaba entre los restos, recordando de nuevo los crímenes de Jack el Destripador. La policía concentra ahora sus investigaciones en la búsqueda del hipotético amante de Hannah, de quien sospechan que la mató a causa de un embarazo no deseado. Hannah nunca tuvo ninguno y aunque Miriam tuvo muchos, ésta es por supuesto una pista falsa. Si bien quedan aturdidos por esta noticia, los habitantes de Arkham no pueden por menos que menear la cabeza sobre la escandalosa condición de la chica soltera.

La edición vespertina de la *Gaceta* contiene artículos acerca de extrañas desapariciones de animales que ocurren en la cercana Dunwich y puede ser presentado a los investigadores si éstos aún no han visitado dicha población. Ver *Ayudas* n° 5.

Los investigadores probablemente viajen a Dunwich el 16 para descubrir los secretos de la familia Hetfield. Mientras tanto, en Arkham la Semilla empieza a atraer a sus presas, llamando psíquicamente a numerosos animales, principalmente de compañía, al vertedero, donde devora su energía. El mismo destino sufre el guarda del vertedero Harry Coffin al caer la noche. La mayor parte de habitantes de Arkham no se dan cuenta de la desaparición de sus animales de compañía hasta el día siguiente.

17 DE ABRIL

Este día la gente de Arkham se da cuenta de que muchos de sus animales de compañía han desaparecido. Los investigadores podían ver a una niña pequeña llorando mientras busca por la calle a su gatita perdida. Más tarde podrían encontrarse con el perrero de Arkham, desconsolado por no haber encontrado ni un perro suelto. Durante todo el día se oyen voces de «¡Aquí, chico!» La edición vespertina del *Advertiser* lleva un pequeño artículo notando la pérdida de numerosos animales de compañía. Ver *Ayudas* n° 9.

Los investigadores que persigan este relato, incluso quizá entrevistando a la débil señorita Osgood aprenderán que nadie ha visto a ningún estudiante universitario de aspecto sospechoso escondido por ahí. Por el contrario, la mayoría de animales incluyendo a la oveja de la señorita Osgood parece haber sido atraída por un silbato silencioso parecido al de los perros. Más de un joven propietario de perro puede testificar que su can alzó las orejas y ladró airadamente antes de salir a la carrera en dirección norte, sin que se le haya vuelto a ver.

Investigaciones iniciales

Las primeras pistas que los investigadores tienen en este caso son el apartamento de Hannah Pickering, los últimos movimientos de ésta, la escena del crimen, las oficinas de Willis, Wormwood & Scrubb (donde Hannah trabajaba) y la policía de Arkham. Todas se detallan más adelante. Se incluyen artículos de dos periódicos de Arkham. La *Ayuda* nº 1 es del *Advertiser* mientras la nº 2 es de la *Gaceta*.

La Policía

Si los investigadores no empiezan a interesarse en el caso a petición de Luther Harden podrían verse obligados a ir a la comisaría de policía de Arkham en busca de más información.

La policía está horrorizada por el macabro asesinato de Hannah Pickering y hace todo lo que puede para aprehender al asesino antes de que ataque de nuevo. Como el sargento Spaulding, a quien los investigadores ya han conocido, la mayoría de agentes está aturdida por la violencia de la muerte de Hannah. Estas cosas suceden en grandes ciudades como Nueva York o Boston, pero no aquí en la soñolienta Arkham.

Desgraciadamente, la criatura que mató a Hannah vino de su interior y por tanto no dejó rastros, ni siquiera un arma del crimen que la policía pueda encontrar. Para incluso la persona más entrenada, Hannah parece haber sido atacada por un maníaco asesino, probablemente armado con un cuchillo serrado o estriado, posiblemente uno de caza. La idea de las zarpas no se le ha ocurrido a nadie. Las investigaciones policiales se concentran en la idea de un asesino humano y una vez descubierto el embarazo de Hannah buscan a un teórico amante. Por lo tanto, están tan lejos de la realidad que nunca llegarán a ella a menos que los investigadores les lleven de la mano e incluso en ese caso no querrán creerles...

Los investigadores que deseen implicarse en las investigaciones policiales pueden tener contactos en la policía, quizá procedentes de investigaciones previas de los mitos en Arkham, por ejemplo en *Rivales oscuros*. Si aún no han hablado con Luther Harden, el sargento Spaulding (con quien se habrán encontrado previamente) podría ser utilizado por investigadores inteligentes como fuente de información, así como el oficial a cargo del caso Pickering, el sargento Sweeney. Tales contactos deben ser tenidos en cuenta por el guardián e integrados en la acción.

EL SARGENTO MAXWELL SWEENEY

Sweeney es de altura normal, delgado y fibroso. Su rostro estrecho y de fuerte mandíbula está marcado en su lado izquierdo a consecuencia de una herida de metralla que recibió en Ypres. Su cabello marrón claro, muy corto, expone sus orejas en forma de jarra. Sus ojos son fríos y de mirada directa. Su uniforme siempre está inmaculadamente limpio y planchado.

Sweeney es un buen policía, que sabe que la ley puede ser en ocasiones torcida pero sólo cuando se la rompe surgen los problemas, en cuyo caso se requiere una poda juiciosa. Es se-

rio, eficaz e inteligente y puede ser un aliado útil para los investigadores mientras se esté a bien con él.

Recientemente llegado a Arkham, Sweeney está relativamente poco afectado por la muerte violenta de Hannah Pickering. Luchó en Francia en la Gran guerra y después fue policía en Boston, donde tuvo que tomar parte en algunas de las guerras menores de los gánsters durante los primeros años de la Prohibición. Cuando su anciana madre, vecina de Arkham, cayó enferma dejó la policía de Boston y vino a Arkham a cuidarse de ella. Tras la muerte de su madre heredó la casa y ha permanecido en ella. Su madre era un ídolo para Sweeney, quizá de una forma enfermiza. Retratos y daguerrotipos de ella decoran la casa. El tema de su madre es el único capaz de remover sus emociones, que usualmente mantiene bajo el más férreo control.

El "asesinato" de Hannah Pickering no es más inquietante para Sweeney que otras muertes que ha visto en el pasado. Aborda este tema con menos emotividad que otros agentes y por ello fue puesto a cargo de la investigación, ya que se supone que este distanciamiento emocional puede ayudarle a seguir el rastro del asesino. Desgraciadamente, es tan mundano que descartará de plano la posibilidad de una implicación sobrenatural en el caso y por lo tanto buscará infructuosamente un asaltante humano. Aunque está dispuesto a aceptar ayuda de los investigadores si se le propone con tacto, no se siente obligado a reciprocidad alguna.

Los esquemas mentales de Sweeney son tales que sería incapaz de asumir la insignificancia de la humanidad y las macabras verdades relativas a la existencia de los Primigenios. Esto minaría su sistema racional de creencias, probablemente haciéndole enloquecer y quizá llevándole hasta el suicidio si llegara a ver una manifestación real de estas oscuras verdades.

Si el detective Sweeney sabe que los investigadores están en contacto con Harden su actitud hacia ellos se enfriará considerablemente y si les encuentra interfiriendo en su labor policial les amenazará con detenerles y podría muy bien recurrir a las amenazas o la violencia para hacerse entender. Los investigadores que le lleven la contraria podrían verse esposados, inconscientes o ambas cosas y como mínimo verían que las líneas oficiales de investigación se les cierran por orden del detective. Esto podría no ser tan serio si utilizan su contacto con Harden. Ganarse la ira de Sweeney ocasiona una pérdida de 1D4 puntos de Crédito, aunque los amigos de Harden los recuperarán en 1D4 meses, puesto que las palabras amables de éste restaurarán el buen nombre de los investigadores.

EL SARGENTO LUTHER HARDEN

Nacido y criado en Arkham, Luther está furioso por no haber sido puesto a cargo del caso Pickering y si se le pregunta acerca del mismo se pone a mascar su cigarro y, metafóricamente, a sacar humo por las orejas. A pesar de ser el jefe de detectives, el jefe Nichols creyó oportuno poner a Sweeney al frente del caso en su lugar, pensando que el distanciamiento emocional de Sweeney le ayudaría a encontrar al asesino.

Si los investigadores se han encontrado antes con Harden, quizá como resultado de la aventura *Rivales oscuros* de este libro, puede ser una excelente fuente de información y ayuda en este caso, en incluso pedirles que le echen una mano como se ha descrito antes. Incluso investigadores que si sólo se hayan visto con Harden un par de veces se encontrarán con que

MECANÓGRAFA DE ARKHAM ASESINADA

ARKHAM- El cuerpo de Hannah Pickering, de 20 años, vecina de Arkham desde hace seis meses, fue hallado esta mañana por la policía en las afueras de la ciudad, habiendo sido tomadas con él algunas libertades inmencionables, aparentemente después de su muerte.

El horrible crimen recuerda a los asesinatos de Jack el Destripador cometidos en Londres hace 40 años. La familia de la señorita Pickering aún no ha sido localizada, pero nos hacemos cargo de su dolor cuando sean informados de la muerte de su hija. El Jefe de Policía Asa Nichols quiso declarar hoy que "el maníaco responsable de este hecho debe ser con certeza algún transeúnte, quizá uno de los hedonistas amorales que se ven atraídos por la vecina Kingsport, afirmando ser artistas. Es impensable que ningún vecino de Arkham pueda ser responsable de tan repugnante crimen." El jefe Nichols prometió que el asesino de la señorita Pickering será llevado ante la justicia en breve. Los ciudadanos de Arkham no pueden por menos de rezar porque sea cierto.

éste está dispuesto a discutir con ellos detalles del caso según vayan surgiendo. Si alguno es un agente de policía retirado o a un detective privado, Harden puede buscarle activamente para proporcionarle información. Esto lo hace en parte para encontrar a alguien con quien intercambiar ideas y parte para descargarse de la ira y la presión que sufre. A pesar de sus muchos años de experiencia, incluso a un policía bragado como Harden necesita relajarse y hablar de los acontecimientos del día. Pasar unas cuantas horas tomando café con un amigo es una de las formas que Harden utiliza para relajarse y ese amigo podría ser un investigador. Tampoco le disgustaría ver que alguien que no sea Sweeney resuelve el crimen...

Harden podría también utilizar su nombre en ayuda de algún investigador con el que tenga relación mientras esté seguro de que con ello no realiza acto ilegal alguno. Por ejemplo podría presionar a un testigo reticente para que hablara con los investigadores o permitirles el acceso a una zona prohibida, como alguno de los dos apartamentos de Hannah-Miriam.

AGENTE EDMUND HALLICOT

Si los investigadores solicitan hablar con Hallicot, se les informa de que tiene una semana de permiso. El inexperto agente sufrió un *shock* al descubrir los restos destrozados de Hannah Pickering y se pasó casi tres horas sin dejar de chillar, hasta que le fueron administrados sedantes. Los médicos le ordenaron unos días de descanso para que se recuperara.

Los investigadores que visiten su casa tendrán primero que conseguir la aprobación de su madre, que es viuda, mujer de fuerte personalidad y muy protectora de su hijo; esto requiere tiradas de Crédito o de Persuadir. Alternativamente los investigadores pueden afirmar que son agentes del orden que necesitan hablar con Edmund y en este caso se requieren tiradas de Derecho. Como quiera que se trata de una sencilla mujer de pueblo, la señora Hallicot no pensará en pedirles que se identifiquen mediante chapas o credenciales.

Edmund se encuentra tumbado en una estrecha cama en la misma habitación que ocupa desde que era niño; está decorado con banderines de fútbol americano del instituto y hay una foto de Hallicot y su madre en su graduación en la Academia de Policía. Es un joven desgarbado de unos 21 años, de rostro abierto, además amistoso y pelo rubio pajizo. Sólo puede hablar en susurros debido a la afonía que le han provocado las tres horas de chillidos continuados al encontrar el cuerpo. Sólo lleva un año de policía y la muerte de Hannah Pickering es la cosa más violenta que ha visto en su vida.

Hallicot está avergonzado pero la forma en que reaccionó ante su primer cadáver. "Chillando como una chica," susurra de forma despectiva. El sudor que le aflora a la frente y la mirada que le sube a los ojos cuando se le pide describir cómo encontró el cadáver dejan claro que está mucho más alterado por el acontecimiento de lo que le gustaría admitir. Se le envió en un coche patrulla carretera de Meadow Hill arriba después de que un automovilista informara de haber estado a punto de atropellar a una mujer aparentemente delirante. A principio no vio nada por lo que se metió por la vieja carretera que lleva al vertedero y casi de inmediato vio algo en la cuneta. Al principio creyó que no era más que basura, quizás un viejo maniquí que hubiera caído de un camión camino del vertedero, pero cuando paró el coche vio que era algo diferente. Si se le presiona para que describa el estado del cuerpo, Hallicot tartamudea al describir lo que iluminó su linterna: el

Ayudas de ¡Contemplad a la Madre! nº 1

ette

15 de abril de 1928

¡MACABRO CRIMEN!

La policía horrorizada ante el feroz ataque

El cuerpo de la señorita Hannah Pickering, de 20 años, fue hallado a la una de esta madrugada junto a la carretera Garrison norte, cerca del vertedero de basuras. Según la policía, la víctima llevaba muerta menos de una hora cuando fue hallado el cuerpo. El agente Edmund Hallicot, que fue quien descubrió el cadáver, afirmaba: "nunca había visto nada tan horrible. El responsable de esto no es sino un animal." El redactor de este artículo entiende que la naturaleza del ataque fue extremadamente brutal, hasta el punto de que los detalles no deben ser publicados en un diario de lectura familiar. Por el momento se ignora la identidad del perpetrador del hecho, que sigue en libertad.

Ayudas de ¡Contemplad a la Madre! nº 2

estómago abierto en canal y brillando, las costillas reventadas y dobladas hacia atrás como una maleta reventada.

Al oír esta descripción, una tirada de Psicología permite discernir que Hallicot suprime algún pequeño detalle acerca de la escena. Tras por lo menos 15 minutos de manipulación verbal y una tirada de Psicoanálisis, Hallicot revela este inquietante detalle (nótese que esta información no la proporcionará si está su madre delante); "brillaba," susurra, «como si un centenar de caracoles... o algo, hubiera reptado sobre ella. Me hizo sentir, ya saben, como sucio.» Éste es el rastro legamoso que deja el nacimiento de la Semilla, aunque Hallicot por supuesto no tiene forma de saberlo. Después de proporcionar esta información, Hallicot sufre un escalofrío y cae en un leve estado catatónico. Una vez salido de él unas horas más tarde, empieza a asumir tan inquietante acontecimiento y vuelve al trabajo a los pocos días.

LOS ÚLTIMOS MOVIMIENTOS DE HANNAH PICKERING

A mediodía del día 15 la policía ha empezado ya a ensamblar un retrato del último día con vida de Hannah Pickering. Sus compañeros de trabajo informan de que su comportamiento fue errático, con los nervios a flor de piel y de que se pasó la mayor parte del día mirando al vacío, con el rostro fijo. Salió como siempre a las cinco de la tarde y se la volvió a ver hacia las nueve, cuando un conductor de tranvía informó de haberla visto tambaleándose calle Garrison norte arriba, gesticulando y gritando como si estuviera borracha. Las últimas personas en verla con vida fueron un matrimonio que volvía en coche hacia Arkham desde el norte; poco después de las once estuvieron a punto de atropellarla cuando cruzó la carretera de Newburyport frente a su coche en la oscuridad. Este matrimonio fue quien avisó a la policía puesto que la joven huyó de ellos cuando se pararon para ver si podían ayudarla; esto ocurrió justo al sur de Meadow Hill, al sur del desvío hacia el vertedero y a escasa distancia de donde fue hallado el cuerpo. El agente Edmund Hallicot fue enviado en un coche patrulla y fue él quien encontró el cuerpo hacia la una y media de la madrugada.

El apartamento de Hannah Pickering

El apartamento de tres habitaciones de Hannah, en el mismo edificio que uno de los investigadores, como se ha dicho antes, fue su hogar sólo durante unos meses. La mitad de ese tiempo lo pasaba en su otra dirección y con su otra personalidad. Los investigadores pueden obtener entrada al apartamento a través de sus contactos policiales, o quizá persuadiendo al casero.

El apartamento tiene un aire frío y casi estéril. No hay efectos personales aparte de ropa y objetos de diario, como cubiertos y comida: no hay periódicos, fotos de familia, libros preferidos con las tapas gastadas o toques caseros de otro tipo. La cama parece recién hecha, aunque ligeramente húmeda. Si se deshace, se verá que la ropa de cama está viscosa y ennegrecida por el moho. Una tirada de Biología, de Historia natural o la mitad de una de Idea sugieren que se tardan meses en acumular esta cantidad de moho. Es como si la cama se hubiera hecho hace varios meses y jamás se hubiera dormido en ella.

Un registro exhaustivo del apartamento permite descubrir un delgado diario dentro del forro de una de las almohadas. Escrito con la letra pequeña y clara de Hannah, no contiene revelación alguna sino recordatorio secos como "limpiar ventanas" o "recoger el vestido de la tintorería." Sin embargo, el diario proporciona a los investigadores muestras de la letra de Hannah para poderlas comparar con la de Miriam más adelante el escenario.

La esquina de una página ha sido arrancada del diario. Si se frota suavemente un lápiz sobre la página de abajo se obtiene la impresión que dejó la presión del lápiz, permitiendo ver las palabras "Sentinel norte" junto con un número indescifrable.

Si se registra el apartamento más a fondo, una tirada de Descubrir permite encontrar el trozo de papel que falta del diario, en el bolsillo del abrigo que cuelga en el armario del dormitorio. La dirección completa es "89 calle Sentinel norte, apartamento 5." Ésta es la dirección de la casa de Miriam Hetfield durante el período dominante de dicha personalidad. Está en un barrio poco elegante del distrito de French Hill, al sur del río.

Willis, Wormwood y Scrubb

El bufete de abogados en el que Hannah Pickering trabajaba se encuentra en el 300 de la calle Curwen este, frente a la Plaza de la Independencia de Arkham. Hannah llevaba seis meses trabajando aquí y los investigadores podrían querer interrogar a sus patronos y colegas.

El edificio es de planta y piso, construido en líneas neogóticas, en piedra negra y con ventanas altas y arqueadas. El bufete de abogados fue fundado en 1799 y es tan respetable como cuando se fundó.

Sillas tapizadas en cuero esperan en el recibidor, donde un caballero de escasa estatura, con el pelo blanco, cuello alto y anteojos pequeños de media luna teñidos de verde, está sentado tras un escritorio enorme en el que no para de garabatear papeles. Se trata del Sr. Bennet Slocum, un anciano conserje. Saluda a los visitantes, concierta citas y responde al teléfono aunque los investigadores pueden notar que no está muy cómodo con el instrumento puesto que se sobresalta de forma considerable cada vez que suena. Apenas conocía a la difunta Srta. Pickering pero sugiere que el investigador hablé con la Srta. Checkley, la mecanógrafa jefe, que conocía a Hannah mejor que cualquier otro miembro del personal.

Sin una cita, los investigadores deben esperar más de una hora antes de poder ver a nadie. La Srta. Checkley no puede ser interrumpida hasta el descanso de media hora que tiene para comer o cuando acabe de trabajar. Los abogados están todos ocupados con sus clientes.

Alternativamente los investigadores pueden hablar con otros miembros del personal: Simon R. Willis, que está a cargo del personal; Anne Hopkins, otra mecanógrafa; o Matthew Emerson, un adolescente que hace de mensajero.

LA SEÑORITA RUTH CHECKLEY

Una pelirroja delgada cerca de los 40, la Srta. Checkley es una solterona confirmada. Los demás empleados de la empresa la encuentran rara, pero eso a ella no le preocupa. A pesar de su aire reservado, todos los fines de semana aparece por Fenner's Roadhouse, un garito ilegal al norte de Arkham, donde baila alegremente al son de la última banda de jazz venida de

Boston. Como quiera que tiene al menos diez años más que las otras mujeres con las que trabaja, es la mecanógrafa jefe de las tres de hay en el bufete, que con la muerte de Hannah se quedan en dos, la Srta. Checkley y Anne Hopkins.

Ruth Checkley tenía a Hannah por una buena empleada, consciente, tímida y seria, si bien un poquito aburrida. Tras invitarla a comer algunas veces y ver su invitación rechazada todas ellas, decidió que Hannah era ridículamente tímida; ciertamente nunca oyó que la chica hablara con un chico o que tuviera novio. Al empezar a trabajar mecanografiaba mal, pero su interés por aprender era tal que al cabo de pocas semanas era más que competente. Hannah llegaba siempre puntual a trabajar, incluso antes de tiempo, y a menudo era la última en marcharse.

Sin embargo, la última semana Hannah parecía bastante distante, sentándose a menudo a su escritorio durante largos períodos de tiempo, mirando al vacío sin hablar ni trabajar. Cuando se le preguntaba sobre ello, se mostraba aturdida y herida, negando haber hecho tal cosa. El problema se exageró considerablemente en su último día, en que sus nervios estaban tensos e incluso se mostró impertinente. La Srta. Checkley no está segura de qué turbaba a Hannah pero tenía pensado hablar con el Sr. Willis acerca de ello cuando Hannah murió. Naturalmente, está afectada por su muerte y tiene planeada una fuerte sesión de bebida en Fenner's para superar el shock. Dada la posibilidad de que haya un asesino en serie suelto, se ha hecho el propósito de volver a casa en taxi en lugar de a pie, que es lo que acostumbra.

EL SR. SIMON R. WILLIS

El despacho del Sr. Willis en la primera planta del edificio está decorado con gran número de antigüedades y las ventanas de paneles diamantinos se asoman a un mar de tejados abuhardillados. Hombre alto y demacrado, de gran educación y refinamiento, Willis viste impecablemente un traje sobrio y bien cortado. Puede proporcionar poca información sobre la difunta señorita Pickering pero recuerda que se presentó hace poco más de seis meses en busca de empleo y fue contratada sobre la base de su carácter reposado y su amable disposición. Por lo que sabe, Hannah era callada y eficaz y ha quedado abatido por su repentina muerte.

ANNE HOPKINS

Esta joven, vestida a la moda, pertenece a una familia de rancio abolengo de Arkham. Alta y delgada, con el pelo corto y de pómulos elevados, Anne es la única mecanógrafa joven del bufete ahora que Hannah ha muerto y por lo tanto espera avanzar posiciones. La señorita Hopkins es recatada pero encantadora y está a la caza de marido, a ser posible de una familia tan distinguida como la suya. Opinaba que Hannah Pickering era vulgar pero para ser educada prefiere no hablar mal de los muertos, aunque podría hacerlo si se la presiona.

MATTHEW EMERSON

Este desgarbado muchacho de 17 años es el responsable de entregar los mensajes por la ciudad con su bicicleta, recoge y abre el correo y realiza otras tareas sencillas. Lleva una corbata de pajarita, gruesas gafas y un corte de pelo estilo militar que no le va en absoluto. Se ruboriza con facilidad y tartamudea cuando está nervioso. Si los investigadores hacen pre-

guntas acerca de Hannah Pickering en la oficina, una tirada de Psicología permite notar que Matthew está escuchando; si es descubierto, abandona la habitación precipitadamente.

Matthew estaba enamorado de Hannah y su muerte le ha afectado bastante. Si los investigadores pueden acorralarle en algún sitio (quizá en el archivo) y ganarse su confianza (quizá a través de una tirada de Psicología) podría confesarles sus sentimientos. Si se siente cómodo con los investigadores les puede contar que una vez siguió a Hannah después del trabajo, con la intención de dejarle anónimamente unas flores en el buzón pero para su sorpresa Hannah no vivía en [la dirección del investigador] sino en un apartamento de una casa destartada de French Hill. Si se le pide, proporcionará la dirección: el 89 de la calle Sentinel norte.

La escena del crimen

El cadáver de Hannah Pickering fue hallado a las afueras de Arkham, pasado el desvío que hay al sudoeste de Meadow Hill, cerca del vertedero. No lejos de ese lugar se encuentra Dark Ravine (la Cañada Oscura), donde se citan los miembros del cónclave de Arkham; los investigadores harán bien en no acercarse hasta allí so pena que las imágenes inquietantes que proceden de la piedra blanca de la cañada acechen sus sueños.

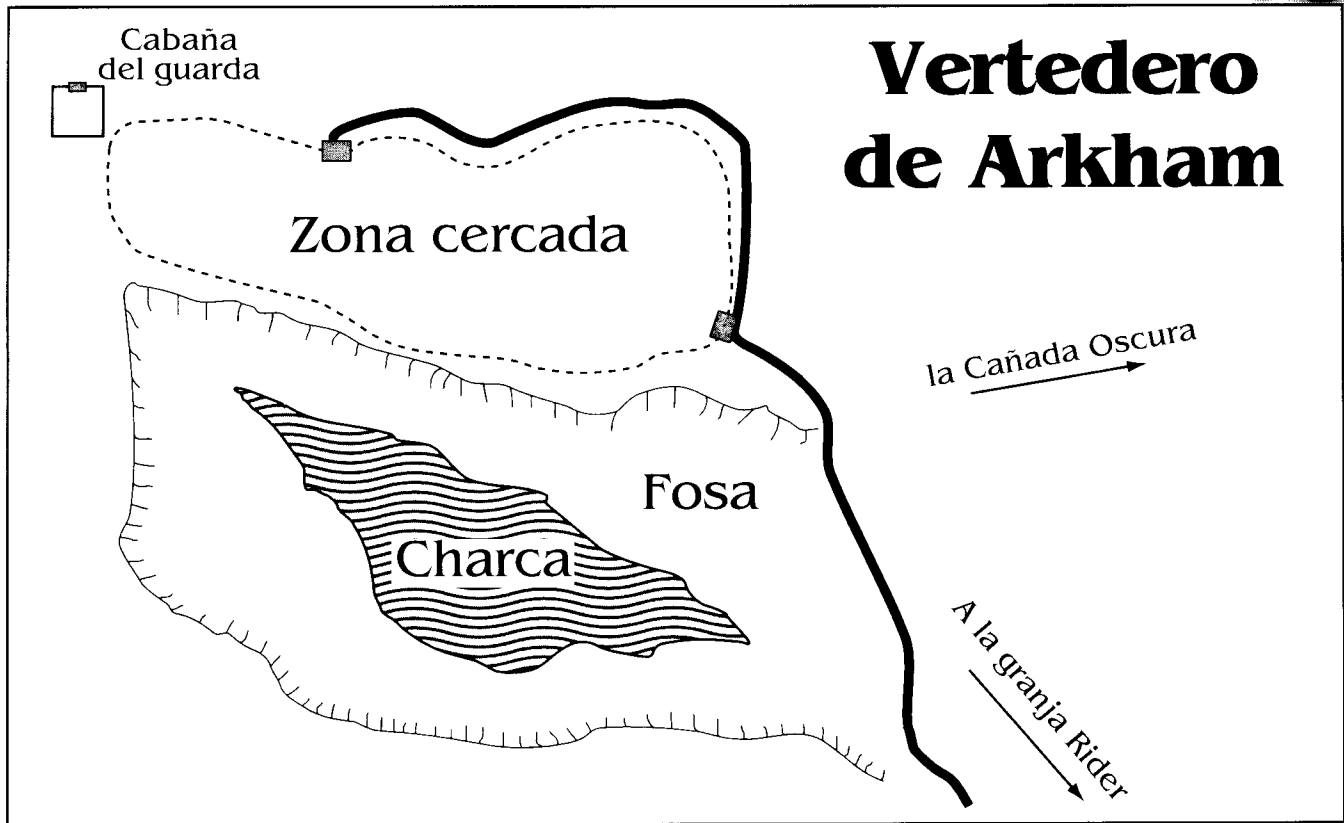
La ciudad aún no se ha expandido tan hacia el norte y aunque hay casas aquí y allá, son pocas y dispersas. Los vecinos, la mayoría curtidos granjeros yanquis, han sido ya interrogados por la policía y si los investigadores hacen lo propio obtienen la misma respuesta: nadie vio ni oyó nada.

La granja Rider

La casa más cercana al lugar donde fue hallado el cuerpo está a unos 800 m de distancia del mismo, y en esta destartada cabaña de planchas de aglomerado vive Montgomery Rider, un viejo y curtido granjero de 70 años. Comparte su vivienda con Shep, un perro casi tan viejo como él. Shep es un perro de pastor, tambaleante, de aliento fétido, y débil, pero aún no sordo. Sus ladridos faltos de aliento anuncian la llegada de todo visitante a la granja. Rider no se enteró del crimen hasta que la policía vino a interrogarle, va a Arkham sólo una vez cada dos meses y nunca lee el periódico (es analfabeto). Si los investigadores se ganan su confianza demostrándole que no son tipos raros de ciudad, Monty Rider podría mencionarles el sueño que tuvo la noche del crimen.

En su sueño, Rider se ahogaba en pus que salía sin cesar de enormes abscesos abiertos en toda la superficie de su cuerpo. Esta pesadilla le alteró bastante y se despertó gritando, llegando incluso a despertar a Shep. Debido a su proximidad al lugar de descanso de la Semilla, Rider se ha visto afectado sin él saberlo por los sueños extraterrestres que emanan del ser y que turbarán su descanso cada noche hasta que la Madre del pus sea destruida o se vaya de este mundo.

Si los investigadores llegan a la granja de Rider después del 16, se encontrarán con que Shep ha desaparecido y el anciano granjero está inconsolable.



La calle Garrison norte

El cuerpo de Hannah Pickering fue hallado junto a la base de un gran roble que hay junto al desvío que conduce al vertedero de la ciudad, a unos 400 m más allá del camino que lleva a la granja Rider. No hay signo alguno que indique dónde estaba exactamente el cuerpo excepto un aro de pintura blanca recientemente aplicada a la base del árbol. De pie bajo el mismo se tiene una vista excelente a través de bosquecillos hasta el vertedero y hasta donde la curva del Miskatonic está recubierta de vegetación. Hay incontables huellas alrededor del árbol y una tirada de Idea permite deducir que las deben haber hecho la policía, el forense y los curiosos como ellos mismos. Una tirada de Ciencias ocultas, Antropología o Historia permiten recordar que el roble era el árbol sagrado de los druidas, que realizaban sacrificios en claros del bosque rodeados de robles. No hay señal alguna del légamo descrito por el agente Hallicot ni rastro, huella u otra señal del asesino de Hannah.

El vertedero de Arkham

El vertedero está cerca del lugar en el que murió Hannah y todo investigador concienzudo querrá examinarlo. Una extensión revuelta de decadencia, el vertedero llena a la mitad lo que fuera antaño una cantera de arena, cuya parte inferior está ahora inundada. La cantera cayó en desuso hacia finales del siglo pasado y el terreno fue adquirido por el Ayuntamiento para dedicarlo a su uso actual. Montañas de desechos domésticos, bandadas de gaviotas chillonas y un oxidado Ford modelo T medio hundido entre las fétidas y verdosas aguas son lo primero que salta a la vista. El vertedero tiene paredes empinadas en tres de sus lados y sobre la parte norte hay una

zona vallada que contiene restos de docenas de coches, neveras (*N. del T.: de las que funcionaban a partir de hielo*), neumáticos y otros desechos de tamaño respetable; esta última zona puede haber sido visitada por los investigadores durante sus pesquisas en el escenario *Rivales oscuros* que se encuentra en este mismo volumen. Las ratas y las gaviotas son los principales ocupantes del vertedero por el día, y perezosos, mofetas, tejones y el ocasional oso negro por la noche.

La charca central está contaminada por residuos del vertedero y cubierta de légamo. Nada vive en ella, por lo menos usualmente, porque ahora la Semilla se esconde en el fondo, transformándose lentamente en lo que de aquí a pocas noches será una diosa.

EL GUARDA

Horace Coffin (Harry, para los amigos) es el guarda del vertedero. Vive en un apestoso chamizo, construido con restos procedentes del vertedero, y situado en la parte más alejada de la zona vallada, al norte, por encima del vertedero en sí. Harry va sucio y desastrado, vestido con un mono de trabajo recubierto de porquería; su apariencia impide adivinar correctamente su edad pero tiene algo más de 50 años. Va mal afeitado y lleva el blanco cabello sucio y despeinado. Pasa la mayor parte del tiempo buscando objetos útiles (que después vende en el pueblo) en el vertedero, enterrando y quemando basura y bebiendo whisky calidad matarratas de una baqueteada petaca. Sus modales son rudos y su actitud, poco amistosa. No es tonto, pero la falta de una educación formal le ha mantenido siempre atrapado en trabajos de baja cualificación. Cuando está borracho le gusta filosofar y posee una desgastada colección de libros de grandes pensadores: Platón, Stirner, Nietzsche,

Hegel y Russell, que guarda entre un amasijo de objetos junto a su camastro, no lejos de su no menos querida pero decididamente menos intelectual colección de novelas pornográficas. Harry podría estar todavía lamentando la pérdida de sus perros guardianes dentro de la verja hace algún tiempo; los investigadores podrían saber que fueron muertos por los Gules en el curso del escenario *Rivales oscuros*.

Si los investigadores le visitan antes del día 16 encontrarán a Harry en plena forma, recorriendo el vertedero y filosofando acerca de la vida entre tragos de licor. Esa noche, sin embargo, la Semilla ataca a Harry mientras duerme, deslizando un legamoso tentáculo por su ventana para estrangularlo. El pobre guarda muere, como los muchos animales llamados más tarde por la Semilla al vertedero (ver *Entre los desechos*, más adelante). El cuerpo ajado de Harry puede ser descubierto por los investigadores el día 17, lo que obliga a tirar COR, 1/1D6.

La casa de la calle Sentinel norte

El barrio en el que vivía la personalidad más oscura de Hannah está habitado principalmente por emigrantes, la mayoría irlandeses y polacos. Es un barrio marginal, por decirlo finamente.

El 89 de la calle Sentinel norte es una casa de planta y tres pisos dedicada a viviendas, que una tirada de Historia permite datar de la década de 1860. Su tejado abuhardillado cuelga por encima de estrechas ventanas y las vigas expuestas están negras debido al paso de los años. Si bien para un anticuario sería una alegría, en su estado actual recuerda más a un suburbio, húmedo, dilapidado y deprimente. Las puertas están mal colocadas por lo que se atascan con facilidad. Muchas ventanas tienen paneles que hace tiempo que se rompieron sin ser reemplazados, las tuberías pierden durante el día y gorgotean por la noche, y abundan tanto las ratas como otras plagas.

El propietario y casero, Ezequiel Carrington, es un hombre amargado y siempre corto de aliento, que vive en la planta baja. El resto de plantas, incluyendo el desván y el sótano, están alquilados; en total hay seis apartamentos. La entrada principal se efectúa por medio de un pasillo oscuro y de techo bajo cuyas paredes, recubiertas de yeso húmedo, tiene manchas de moho aquí y allá. La puerta de Carrington está justo al lado de la entrada, mientras que una crujiente escalera lleva a los pisos superiores. Hay un cuarto de baño, un lavadero y una letrina comunales en el minúsculo patio de la parte posterior del edificio. Una puerta en el patio lleva al sótano, que tiene el número "6" toscamente pintado en la puerta.

No todos los ocupantes del edificio son fácilmente abordables por lo que los investigadores pueden verse obligados a ofrecer razones adecuadas para rondar por allí haciendo preguntas. Pueden ser necesarias tiradas de Crédito, Derecho o Persuadir para impresionar, acobardar o

convencer a los vecinos de que cooperen con los investigadores. Alternativamente, aquéllos que cuenten al detective Luther Harden entre sus amigos pueden encontrarse con que una rápida llamada telefónica de éste es capaz de abrir algunas puertas, especialmente la del casero; en algunos casos, incluso mencionar su nombre puede ser suficiente. Por el contrario, una familia en particular, los O'Hearn, se mostrará doblemente no cooperativa si la ley toma cartas en el asunto (ver págs. 53-54).

El casero

Ezequiel Carrington es un hombre retorcido y malicioso, un miserable y un fanático religioso. Camina encorvado y tiene el cabello blanco. Con un alarga nariz puntiaguda y cejas espesas. Habla con un tono fuertemente nasal. Tanto sus aposentos como sus ropas muestran un desgaste extremo, aunque Carrington es considerablemente adinerado: tiene más de 3.000 \$ escondidos en su apartamento.

Carrington ocupa la primera planta del edificio del nº 89 de la calle Sentinel norte. Él mismo es quien realiza todas las labores de mantenimiento que la propiedad precisa, a menudo bastante después de que se conviertan en imprescindibles y con escasos efectos prácticos. Carrington, de 70 años, fue antaño relativamente rico gracias a sus acciones de las industrias más florecientes de Arkham pero el mercado industrial se desfondó en la década de 1890 y desde entonces se ha vuelto obsesivo acerca de su menguado patrimonio. En esa época encontró a Dios y ahora, como devoto Baptista, ha llegado a creer que la pobreza es buena para el alma por lo que vive en las mismas condiciones espartanas que impone a sus inquilinos. Es rápido en explicar sus convicciones religiosas a cualquiera que le escuche y de hecho es el único tema sobre el que se extiende. Vive temiendo a la policía y está seguro de que su edificio de apartamentos viola probablemente varios códigos de edificación; este temor podría ser utilizado por los investigadores contra él si se hacen pasar por policías u otro tipo de agentes de la autoridad, o amenazan con exponerle a tales personas.

Carrington compró la casa en 1905 cuando su anterior propietario murió en la epidemia de cólera y ha vivido allí desde entonces, alquilando los pisos superiores a una gran variedad de inquilinos a lo largo de los años.

Si se le pregunta acerca de la inquilina del 5, Carrington muestra abiertamente su desprecio. Cree que Miriam Hetfield era una prostituta puesto que sólo la veía de noche, trayendo una sucesión de hombres diferentes a su cuarto. Siempre llegaba a casa después de anochecer y se iba antes de amanecer. Esto lo explicará rápidamente a los investigadores calificándola de "buscona desvergonzada," "ramera" y "condenada a arder en el fuego eterno" mientras se frota las resecaas manos y murmura para sí. En particular subraya el lascivo comportamiento de la chica y los chistes gruesos a que era aficionada. Para rematar, afirmará que no era una buena cristiana.

Carrington continúa explicando, con alguna amargura, que Miriam era problemática, siempre estaba gritando y discutiendo con otras personas en su apartamento, quejándose de las condiciones del edificio "a pesar de lo que yo mismo me esmero en tenerlo todo bien arreglado" y en general molestando. Si no hubiera sido tan puntual con el alquiler, 40 \$ al mes, la habría echado a la calle.

Los inquilinos

Los individuos que se ven obligados a habitar el verdadero suburbio que representa el edificio de Carrington son variados y sólo les unen sus circunstancias. Cada uno de ellos es descrito a continuación.

APARTAMENTO 1

Se encuentra en la planta baja y lo ocupa Ezequiel Carrington, el propietario. Las habitaciones están prácticamente vacías salvo por numerosas cruces e iconos religiosos que cuelgan de las húmedas paredes. Cientos de billetes un dólar (de curso legal) están ocultos tras el torpemente aplicado papel pintado y dentro del colchón de la cama.

APARTAMENTO 2

La primera planta está alquilada a Spenser Updike, de 21 años, estudiante de la Universidad Miskatonic. Es de la antigua estirpe de Arkham y estudia literatura. Se considera a sí mismo un poeta pero lo poco que ha escrito es poco original, pedestre y bastante complaciente. Aunque puede permitirse mejores aposentos, considera tan dilapidado escenario esencial para un poeta y afirma inspirarse por lo sórdido del mismo, pero en realidad de lo que disfruta es del impacto que vivir aquí tiene en su familia.

Updike es de altura media aunque delgado, con el pelo teñido de negro y pómulos elevados. Le encantan las fiestas de estudiantes ruidosas y a menudo pone a todo volumen alguna rayada grabación de jazz en su gramófono. Junto a éste hay un montón de libros (no leídos) de filosofía y ciencias ocultas, todos ellos de escasa enjundia, comprados para añadir credibilidad a su humilde residencia. Le encanta hacerse pasar por lo que no es e intenta proyectar un aire de cinismo y desdén pero muy a menudo lo que parece es tonto.

Updike afirma haber conocido a Miriam Hetfield "íntimamente," habiendo dormido con ella una vez. Al principio dirá haberla seducido pero una tirada de Psicología permite adivinar que en realidad fue al revés. Confrontado con la verdad, Updike se pone colorado y acaba confesando que el breve encuentro que tuvo con Miriam fue en realidad a insistencia de ella, aunque admite que él tampoco puso muchas pegas. Dirá también que no hubiera vuelto a dormir con ella, porque era una zorra. Updike quedó azorado ante su obscuro lenguaje y su comportamiento crudo y animal, así como las (ejem) exigencias que le hizo. "Después de todo, una mujer como Miriam Hetfield es divertida a su manera pero, bueno, un caballero prefiere acostarse con una dama que actúe como tal, ¿no?"

APARTAMENTO 3

Las habitaciones del tercer piso las ocupa una familia Polaca, los Pyzack, recién llegada a América. Sólo el padre habla algo de inglés y aún con alguna dificultad. Giorge Pyzack trabaja en las Hilaturas de Arkham, en Easttown, pero teme ser despedido pronto puesto que la empresa pasa por un mal momento. Elizabet, su esposa, permanece en casa cuidando de sus hijos gemelos de 4 años, un niño y una niña, y además vuelve a estar embarazada, esperando su tercer hijo de aquí a tres meses. Giorge vuelve a casa después de anocheecer, cansado y sucio, mientras Elizabet suele estar tan cansada de limpiar, fregar y asegurarse de que ninguna rata

Preguntando por Hannah

Si los investigadores interrogan al casero y a los demás inquilinos acerca de Hannah Pickering reciben por toda respuesta miradas en blanco. En la casa no vive nadie llamado así. Si los investigadores describen a la persona a la que se refieren, una joven rubia y delgada, que cojea ligeramente, o preguntan quién vive en el apartamento 5, se les informa de que una persona que responde a esa descripción llamada Miriam Hetfield vive en el apartamento en cuestión. Aunque dicha joven encaja en la descripción de Hannah, la describen como extrovertida, casi agresiva, chillona y de modales bastante rudos, todo lo contrario de la que fuera vecina del investigador. La señorita Hetfield lleva tres meses viviendo aquí, sólo está en casa por la noche y nadie la ha visto desde primeras horas de la noche del 14.

Ninguno de los otros inquilinos es consciente de la doble personalidad de Miriam/Hannah y sólo uno sospecha que pasa algo raro con ella. Si se les muestra la verdad, la mayoría quedarán sorprendidos. Nótese que si se les explica la extraña verdad acerca de Miriam/Hannah algunos son capaces de vender la historia a los periódicos; esto tendría como resultado un renovado interés por el caso y una atención poco deseable hacia los investigadores por parte de los medios de comunicación y de la policía.

muerde a los niños que por lo general a 8 de la noche ya duermen. El llanto de hambre de los gemelos pueden oírse regularmente durante el día. Los Pyzack detestan a Spenser Updike porque a veces les despierta con la música y con su risa cuando está borracho. Como quiera que se ocupan tan solo de sus asuntos y llevan poco menos de un mes en Arkham no tenían formada opinión alguna de Miriam Hetfield, a la que casi no habían visto.

APARTAMENTO 4

La familia O'Hearn, en el tercer piso, podría ser denominada educadamente "basura blanca." Son inmigrantes irlandeses, pobres y rudos. El padre, Brian, de 42 años, es un bruto violento, con barriga de bebedor de cerveza, maleducado y sin afeitar. Hattie, la madre, es demacrada y con aspecto de comadreja. Ambos son alcohólicos. Su único hijo, Davey, es un gamberro bajito de 15 años que anda con la banda de los Finns. A pesar de su escasa envergadura, le gusta la violencia y lo que más le gusta en el mundo es pegar patadas a alguien cuando está en el suelo. Los O'Hearn llevan casi cinco años viviendo en el edificio de Carrington y siempre se retrasan en pagar el alquiler. Toda la familia odia a muerte a la policía debido al constante hostigamiento sufrido por parte de la policía y el ejército británicos allá en Irlanda. Si los investigadores tratan de utilizar sus contactos policiales para obtener información de los O'Hearn, les cerrarán la puerta en las narices y no se podrá obtener nada más de ellos.

Si se les pregunta acerca de Miriam, Brian y Hattie coincidirán en describirla como "una zorra;" la enemistad de Brian procede de que Miriam rechazó sus crudas, sudorosas e hirutas insinuaciones, y la de Hattie de puros celos. Davey

Extractos del diario de Miriam Hetfield

"Miriam era una chica mala. Si yo hubiera sido una buena chica nunca me hubiera pasado nada. Que Dios se apiade de mí. Creciendo en mi vientre y susurrándome en sueños que he sido mala, degenerada, degeneración, revolcarme en la suciedad como un perro para cubrir mi propio hedor. Me hizo daño. Me hizo la cosa mala que mamá siempre me decía que los chicos querían hacerme. Dios mío me hizo daño. Dios tengo un picor entre las piernas que no puedo parar, un fuego que no puedo apagar Hannah no sabe lo que hago con nuestro cuerpo cuando estoy con otro hombre pero no puedo dejarlo ni olvidar el recuerdo incluso con otro hombre tras otro. No era un hombre, no era humano. Huí tenía que alejarme de Dunwich; tenía que no ser yo para olvidar tenía que ser Hannah, pero Hannah no conoce a Miriam, y cuando Hannah está embarazada tiene que dejar paso a Miriam porque ella no puede saber o caerá en la oscuridad y recordará, y Hannah no es real y no tiene miedo a la oscuridad pero no siente el dolor. Dios oh Dios oh Dios este mal era parte de mí y no puedo quemármelo o cortármelo. Me lo cortaron cuando nací pero volvió porque sabía que era parte de mí y Hannah es parte de mí pero yo no soy parte de Hannah y cuando soy Hannah no soy yo soy alguien más dentro de mí. Dios, creciendo y pudriéndome desde dentro desde Dunwich..."

O'Hearn deseaba a Miriam con la incesante urgencia de un adolescente y si se le pregunta, fanfarroneará de que "se la tiraba todos los días" pero una tirada de Psicología demostrará que no es verdad. Si se enfrenta a esta mentira, confesará que en efecto no se acostó con ella pero que sabía de muchos que lo habían hecho. Sólo a un investigador varón le contará que alguna que otra vez se puso a espiarla por el hueco de la cerradura pero que no pudo ver nada; sin embargo, le dará vergüenza decir esto delante de una investigadora.

Si los investigadores le preguntan acerca de esos amigos suyos que "conocieron" a Miriam, les puede llevar (a cambio de un paquete de cigarrillos) a ver a alguno de sus compañeros de los Finns. Se trata de una banda de gamberros racistas irlandeses de los barrios bajos que rondan las calles de French Hill causando problemas. Debido a su poca estatura, Davey es el bebé de la banda y le apodan "Bubs." A menudo le utilizan para provocar peleas con alguien más grande que él. Si la víctima "pica" y corre tras Bubs, el resto de la banda le cae encima por sorpresa. Davey busca a sus amigos en los salones de billar o en el gimnasio Southside, terreno neutral donde los Finns se exhiben y lanzan miradas asesinas a sus rivales los Rocks. Davey no llevará a los investigadores al cuartel general de los Finns en la Bóvula de Dunham bajo ninguna circunstancia.

Casi la mitad de los Finns pueden gallear de la noche o noches que se acostaron con Miriam Hetfield, quien dicen que les buscaba por la calle. Tiradas de Psicología demuestran que dicen la verdad y era ella quien les buscaba. Afirman que Miriam no dejaba de gritar todo tipo de palabrotas y les pedía hacer cosas de las que nunca habían oído hablar. Como

buenos católicos, los Finns creen que no está mal acostarse con una chica como Miriam "después de todo, hay que practicar para la noche de bodas, ¿no?" Ninguno de ellos pensaría jamás en casarse con una chica como ella porque, si bien es correcto que los chicos se acuesten con quien quieran, todos quieren que su novia llegue virgen al altar.

APARTAMENTO 5

La habitación de Miriam se encuentra en el ático del edificio; si los investigadores no hablan con el casero para que les abra la puerta, siempre les queda el recurso de forzarla, pero si esto sucede se convertirán de inmediato en sospechosos si han estado interrogando a los vecinos. Carrington presentará cargos contra cualquiera que cause daños a su propiedad y ni siquiera la influencia del detective Harden podrá impedir que se les juzgue por ello, si bien podrían conseguir que la sentencia fuera benévola. Si se les detiene, juzga y condena, incluso por una falta tan menor, perderán 1D8 puntos de Crédito.

La habitación de Miriam es un contraste absoluto con la de Hannah, que los investigadores ya habrán visto. El apartamento 5 es poco más que una cama pegada a la pared, que se transforma en sofá durante el día y una minúscula cocina incrustada bajo el techo bajo del otro rincón. La habitación es húmeda, oscura y claustrofóbica, con una sola ventana redonda, colocada como un portalón bajo el alero del tejado; la vista a través del grueso cristal queda horriblemente distorsionada. El yeso del techo está abombado y se pueden ver las viejas vigas que aguantan el tejado. El apartamento está desordenado, con sábanas manchadas y ropa sucia por el suelo.

Sendas tiradas de Descubrir permiten darse cuenta de dos cosas interesantes:

- Una fotografía en tonos sepia de dos mujeres, la mayor arrugada y de cabello cano. La foto parece haber sido lanzada a través del apartamento porque el marco está doblado y el cristal roto. La mujer joven es Hannah Pickering, como puede atestiguar el investigador que vivía en su mismo edificio. Sin embargo, en la foto sus ropas son más sencillas y raídas y su expresión parece diferente, como si se tratara de una persona distinta. Si la foto se muestra a otros vecinos del edificio, la identificarán sin problemas como Miriam Hetfield. Como los investigadores estarán empezando a deducir, se trata de la misma persona. La mujer mayor se parece mucho a Miriam-Hannah y si a los investigadores no se les ocurre directamente, una tirada de Idea les permite suponer que es su madre. Quienes estudien con detenimiento la foto de la madre de Hannah-Miriam y consigan una tirada de Medicina o Psicoanálisis podrán ver rasgos de senilidad en la mirada y el porte de la anciana.
- El segundo objeto de interés es un baqueteadado diario, semiculto en un montón de sábanas muy sucias que hay bajo la cama. El librito está medio lleno con una letra desigual, muy distinta a la de Hannah. Leerlo cuesta 1D6 horas.

El diario sigue el último medio año de la vida de Miriam. La primera parte muestra la vida diaria de una chica poco sofisticada de 20 años, que vive en Dunwich, ayudando a mamá con la casa conforme la salud de ésta va empeorando y es cada vez menos capaz de valerse por sí misma. Ordeñar la vaca, recoger los huevos, cocinar, ir a Osborn a buscar ultramarinos, etc. La última anotación coherente data del 14 de

noviembre de 1927 y a partir de aquí hay un cambio de estilo. Al día siguiente Miriam fue aparentemente atacada en su casa y a partir de allí el diario da fe de un rápido descenso a la locura. Los extractos, que se contienen en las Ayudas de *iContemplad a la Madre!* n° 3 reproducen algunas de las secciones más coherentes de esta etapa posterior del diario.

APARTAMENTO 6

Este es el sótano del edificio, que el avariento Carrington ha convertido en una habitación adicional. Debido a que no tiene ventanas, sólo cobra 8 \$ por semana, en lugar de los 10 que cobra por las otras.

El inquilino del sótano es un pintor llamado Matthew Hemingway, un joven melenudo y de escaso sentido del humor. En lugar de preferir los encantos pictóricos de la cercana Kingsport, como les sucede a otros artistas, necesita inspirarse en otras cosas y encuentra que los muros de piedra del sótano, con sus arcos, su frío y sus ratas, son lo más adecuado para su propósito. También le gusta pasear por Cementerio Viejo de Arkham, que se encuentra algunas manzanas al oeste.

Alto, andrajoso, mal afeitado y con una melena negra rebelde y manchada de pintura (tiene la costumbre de pasarse la mano por el pelo cuando trata de pensar), es una figura peculiar. También le gusta dormir de día y pintar de noche, por lo cual es más bien pálido, tiene los ojos hundidos y entre sombras. Experimenta liberalmente con drogas, incluyendo hashish, morfina y cocaína, todo lo cual hace más bien poco por su temperamento. Tiradas de Psicología o Psicoanálisis permiten diagnosticarle como un maniaco depresivo, con cambios de humor que van de la más honda melancolía a ataques de histeria y actividad frenética. Sus pinturas muestran orgías, misas negras y otras escenas parecidas, así como paisajes mórbidos y naturalezas muertas (incluyendo una de sí mismo en un ataúd). Todas sus obras están brillantemente

ejecutadas, pero los temas impresionistas y emotivos como éstos no suelen ser del gusto del gran público.

Si se le pregunta acerca de Miriam Hetfield, Hemingway se ríe, preguntando por qué le hablan de "esa zumbada." Afirma que estaba loca, sin duda alguna. Un par de veces, por la noche, cuando volvía de sus paseos por el cementerio, Hemingway la oyó discutiendo consigo misma, alternando entre su insistente voz normal y otra más calmada, casi recatada, muy diferente a su manera normal de hablar. Habiendo estado él mismo muy cerca de la locura, dice Hemingway, sabe reconocerla en otros. También señala que, a juzgar por su voz normal (es decir, cuando no estaba discutiendo consigo misma), Miriam procede de la zona de Dunwich puesto que tiene la forma lenta de hablar típica de esa región del interior.

Dunwich

Las pruebas descubiertas por los investigadores en casa de Miriam en Arkham señalan a Dunwich, un pueblo decadente del interior a unas tres o cuatro horas de coche de Arkham. Suponiendo que salgan hacia allá la mañana del 16, podrán ver la Ayuda de *iContemplad a la Madre!* n° 4 antes de partir. Si la tarde de ese mismo día aún no han salido hacia allí, pueden ver la Ayuda de *iContemplad a la Madre!* n° 5, un pequeño artículo enterrado en la edición vespertina de la *Gaceta*. Si éste es el caso, la investigación en Dunwich debería ser frenética, descubriendo los investigadores que necesitan volver a Arkham casi en cuanto lleguen.

El viaje a Dunwich empieza de forma placentera, pero cuando se acercan al pueblo los caminos se vuelven más agrestes, las colinas se ven extrañamente redondeadas, o con las cimas recubiertas de círculos de piedra



Vol. LXVII

DOS CE

Espeluznante novedad en el caso Pickering

La autopsia realizada la pasada noche al cadáver de Hannah Pickering, cuyo cuerpo fue hallado fuera de la ciudad junto a la calle Garrison norte, ha revelado que la joven estaba embarazada en el momento de su muerte. Parece ser que el neonato fue arrancado del cuerpo, junto con ciertos otros órganos generativos. La policía cree que el asesino fue quien arrancó dichos órganos y ha intensificado la búsqueda del autor de tan horrendo crimen. Según el jefe de las investigaciones, el sargento Maxwell Sweeney, la policía es-

pera llevar pronto al asesino ante la justicia. Las autoridades buscan ahora al hombre responsable de la delicada condición de la muchacha, puesto sospechan que esta persona mató a la muchacha en lugar de casarse con ella. Mientras tanto se urge a las jóvenes que eviten las calles por la noche a la vez que se les solicita que informen a la policía de cualquier extraño que se comporte de forma inusual. Arkham no puede descansar hasta que el monstruo responsable de esta bestialidad se halle entre rejas.

El inquilino del sótano es un pintor llamado Matthew Hemingway, un joven melenudo y de escaso sentido del humor. En lugar de preferir los encantos pictóricos de la cercana Kingsport, como les sucede a otros artistas, necesita inspirarse en otras cosas y en

semidestruidos, que apenas se entrevén al pasar. Las colinas se alzan alrededor de la carretera y conforme los antiguos y sombríos bosques se acercan más y más, se percibe una sobrecogedora impresión de decadencia entre la naturaleza. Las granjas que se ven de vez en cuando son cada vez más escasas y están en un estado de decrepitud tal, que es difícil decidir si están habitadas o no. Hay paredes tambaleantes, ventanas desprovistas de vidrios y muros de piedra caídos. Hay pocos habitantes a la vista y parecen tan decadentes como sus hogares.

La cañada o pantano ocasional que deben cruzarse sobre puentes de madera crujientes no hacen más que añadir peso a la sensación de que éste es un lugar salvaje, lleno de secretos y amenazas. Si el guardián ha colocado este escenario tras los acontecimientos de *El Horror de Dunwich* todos los signos de carretera que señalan hacia allí han sido retirados; sin un mapa, los investigadores deberán preguntar para hallar el camino, aunque pueden temer la reacción que tal pregunta podría provocar en alguno de los reclusivos vecinos.

Por último los investigadores llegarán a Dunwich, cuyo pequeño asentamiento se acurruca entre la sinuosa curva del Miskatonic superior y las colinas densamente arboladas de Round Mountain (la montaña Redonda). Incluso si salen temprano, no llegarán a Dunwich hasta mediodía, cruzando ruidosamente el puente cubierto que lleva al pueblo. Allí les recibirán los tejados putrefactos y las casas antiguas que constituyen Dunwich. El pueblo recuerda las partes más viejas del distrito de French Hill en Arkham, sólo que más dilapidado. Las carreteras son fangosas y mal conservadas y hay poco signos de la era moderna a la vista, excepto las líneas de teléfono, que prometen algún contacto con el mundo exterior.

Los guardianes que deseen pueden aumentar las siguientes descripciones con informaciones obtenidas del suplemento *Retorno a Dunwich*.

DESAPARICIONES EN DUNWICH

Los habitantes del pueblo de Dunwich, situado junto a la cabecera del río Miskatonic, informan de una epidemia de desapariciones de mascotas y animales de granja en las últimas 24 horas. Se empezó a sospechar que sea debida a un animal salvaje al descubrir el cuerpo de un caballo perteneciente a la familia Horn extrañamente desecado y parcialmente devorado. Las autoridades de Dunwich preparan una expedición de caza a las colinas que se encuentran por encima del pueblo. Los vecinos que lleven algunos años en el Valle del Miskatonic recordarán informes de actividades inexplicadas en las mencionadas colinas tanto en 1907 como en 1912.

Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
arm
bren
ayua
deal
gúni
vest
igad
orco
Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara

Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 5

Un nuevo Horror

La noche del 15 de abril, Hilarly Hetfield partió para Arkham dejando atrás a la Criatura, su monstruoso hijo, para que se las arreglara por sí mismo. Esa noche la criatura se escapó de su casa y, hambrienta, empezó a acechar por la vecindad. Como la Semilla, su hermana, la Criatura se alimenta principalmente absorbiendo la fuerza vital (POD) de sus víctimas pero sin embargo, siendo más terrenal que su prole alienígena, también debe comer carne y por ello los cuerpos parcialmente ajados de sus presas llevan también las marcas de sus salvajes dientes. Durante el día la criatura tiene su cubil en la casa Hetfield pero una vez el sol se oculta sale a alimentarse, noche tras noche, hasta que es detenida.

A mediodía del 16, la mayoría de vecinos de Dunwich se da cuenta de que les faltan animales de compañía y de granja y lo que es peor, un caballo perteneciente a la familia Horn, que estaba en su establo, se encuentra en el mismo, terriblemente reducido y parcialmente devorado. Los rumores y el temor se esparcen a través de las comunidad, precedidos por el tintinear del teléfono. El misterio es el tema principal de conversación en la tienda de Osborn. Tras el anochecer, los vecinos de Dunwich cierran los postigos y se atrancan en sus casas, rezando porque llegue el día. Los extraños son evitados y se les previene con urgentes susurros y miradas temerosas: "Sus vayáis d'aquí antes que sus pase algo que no podáis olvidar." Un corresponsal de la *Gaceta* vecino en Dunwich informará de la situación a su periódico antes del cierre de la edición vespertina. Ver *Ayudas de iContemplad a la Madre!* nº 5.

Si esta aventura se juega después de los acontecimientos relatados en *El Horror de Dunwich*, en septiembre de 1928 algunos vecinos del aislado pueblo temen que el Horror haya vuelto. Se habla entre los más decadentes y sugestionables de desenterrar al viejo brujo Whateley y quemar el cuerpo esperando así librar a Dunwich de cualquier residuo maléfico de su magia.

Esa noche la Criatura sale de la casa Hetfield para atacar de nuevo y esta vez se echa en falta a uno de los niños más pequeños de la familia Smith, llamándose de nuevo a la Policía del Estado. El que encuentren algo o no depende del guardián y quizá de las acciones de los investigadores.

La tienda de Osborn

Esta será probablemente la primera parada de los investigadores en su búsqueda de información acerca de los Hetfield, así como de indicaciones sobre cómo llegar a su granja. Construida a partir de la antigua Iglesia Congregacional (ahora sin la aguja), la tienda es un foco de la vida local en la que se puede encontrar a una cierta cantidad de vecinos casi todos los días, jugando al ajedrez e intercambiando relatos alrededor de la redonda estufa. Los investigadores, obviamente extraños, son un foco de atención en cuanto entran y las conversaciones zumban en un tono más elevado en cuanto se van.

Joe Osborn, el propietario, es barbudo y calvo, y relativamente amistoso con los visitantes, aunque sus corteses preguntas y respuestas están teñidas de cautela. Como la mayoría de los vecinos de Dunwich, Joe teme los problemas que puede acarrear la llegada de visitantes. Si se le pregunta acerca de la familia Hetfield, estará encantado

de indicarles cómo llegar a la granja: "Sigan la carretera de Dunwich hasta pasada la casa de los Benson, una que tiene pintados signos hexagonales y si llegan hasta la casa del viejo Charlie Holloway es que ya se han pasado." Es lo bastante curioso como para preguntar qué pueden querer los investigadores de la pobre Hilary Hetfield. Joe explicará que la pobre anciana está cada vez peor de la cabeza después de que su hija se fuera de casa hace unos seis meses. "Doc" Jones se ha dejado caer por allí de vez en cuando para asegurarse de que está bien. Esta última frase levanta un coro de alabanzas hacia Tucker Jones por parte de los congregados, quienes se extienden acerca de su buen carácter, sus suaves manos y su habilidad "sin que le haya hecho falta aprender eso de los libros." Todos asienten sabiamente ante esta última aseveración y si se les pide pueden proporcionar también la dirección de Jones.

ACERCA DE LOS HETFIELD

Si los investigadores quieren saber más acerca de los Hetfield harán falta tiradas de Persuadir para que los tertulianos se sinceren pero no olvidemos que se trata de personas a las que no les gusta ir de prisa, por lo que si los investigadores parecen demasiado impacientes, tendrán un -20 a la tirada. Si acceden a jugar una partida de ajedrez con Willie "el ciego," le ofrecen un trago a Terrence Cahill (que no tendrá inconveniente en darles a entender que tiene sed: "a uno se le queda la boca seca explicando viejos relatos") o se toman su tiempo para obtener la información de los allí reunidos, las tiradas se hacen a su probabilidad normal.

Aunque pueden no estar de acuerdo en fechas concretas, y enredarse en discusiones secundarias acerca de temas secundarios, acaban por explicar algo de la historia de la familia Hetfield. Parece ser que Hilary Hetfield, que ahora es ya cuarentona, fue en su juventud bastante salvaje, asociándose con mala gente incluyendo a la difunta Lavinia Whateley (una referencia que podría iniciar toda una serie de relatos acerca de la familia Whateley, la misteriosa desaparición de Lavinia en 1926, el extraño y rápido crecimiento de Wilbur, etc.). Algunos dicen que Hilary ya estaba mal de la cabeza de niña. Aunque soltera, dio a luz una hija en octubre de 1907. Hubo muchos rumores acerca del desconocido padre de la criatura y de qué estaba haciendo en concreto Hilary nueve meses antes del nacimiento, cuando se vieron extrañas luces y se oyeron gritos salvajes en la cima de Allen Mountain (la montaña de Allen), donde vive el viejo Abraham Wilson. Estas preguntas quedaron sin respuesta cuando creció Miriam Hetfield, aparentemente normal y sin señal alguna de las diversas taras que suelen afectar a los nacimientos en Dunwich. Que Miriam aparentemente hubiera puede significar que ha podido superar sus orígenes y eso sólo puede ser para bien. Desde que Miriam se marchó, Hilary se ha vuelto cada vez más reclusiva y en las pocas ocasiones en que ha bajado a la tienda todos han podido comprobar que su mente está ausente.

Una vez los tertulianos empiecen a hablar los investigadores pueden pasarse hora escuchando relatos de Dunwich y si lo hacen puede ser de noche para cuando tengan que irse, lo que quizá requiera que pernocten allí. Aunque no hay hoteles ni casas de huéspedes, Joe Osborn puede encontrar a alguien que pueda acoger a uno o dos investigadores por una noche en una habitación sobrante, un establo u otro acomodo. Esto queda a discreción del guardián.

EL CUERPO

Durante la visita a la tienda, la puerta se abre de golpe y entra una persona con una gorra de cartero puesta y el cuerpo de un perro colgado al hombro. Es Cap Pritchett, el cartero de Dunwich, y para horror de Joe Osborn, suelta el cuerpo sobre su mostrador donde todos pueden ver que está horriblemente ajado, con parte de la piel colapsada y apedazada, así como marcas de grandes bocados aquí y allá. Examinar el cuerpo requiere una tirada de COR, 0/1D2 y ninguna tirada de Ciencias naturales puede acertar con un animal que disponga de fauces capaces de causar tales heridas, por no decir nada de enfermedad o veneno alguno que puedan causar efectos tan grotescos.

Cap dice que encontró el perro (o lo que queda de él) en la carretera de Hutchins y cree que pertenece a la familia Horn. Esta mañana, durante su ruta, ha oído hablar de por lo menos otra media docena de perros desaparecidos. La charla en la tienda gira ahora alrededor del macabro lance (ver sugerencias de posibles líneas argumentales más arriba en *Un nuevo Horror*). Si los investigadores preguntan se les puede indicar el camino hacia las granjas afectadas, así como a otras partes de Dunwich, como por ejemplo Allen Mountain.

LOS ANIMALES DESAPARECIDOS Y MUERTOS

Los animales desaparecidos han sido víctimas del apetito de la Criatura. Avariciosa, mata sin necesidad muchos más animales de los que necesita para sobrevivir. Los investigadores pueden visitar a diversos vecinos de Dunwich pero todos cuentan lo mismo: los animales simplemente se fueron, incluso el perro doméstico más casero y obediente o el gato más perezoso, y no han vuelto. En la granja Horn puede examinarse el cuerpo del caballo, una enorme yegua percherona, que fue hallada muerta en la mañana del día 16. Como el cuerpo del perro llevado a la tienda de Osborn, los restos de la yegua están horrorosamente desecados y llenos de mordiscos.

"Doc" Tucker Jones

"Doc" es a la vez enterrador, veterinario y médico no oficial de Dunwich, y vive cerca de la parte oeste del pueblo, justo antes de que las casas empiecen a escasear y el área se vuelva más rural. La de Tucker es única en una vecindad de casas abandonadas y patios llenos de maleza: su patio está bien cuidado y si bien con el tiempo el clima ha arrancado la pintura de la casa, dejándola de un color gris uniforme, se han hecho algunos intentos de mantener la vivienda en buen estado. Si llegan sin anunciarse, los investigadores tienen un 75% de probabilidad de encontrar a "Doc" en casa y si no está, lo más probable es que esté atendiendo una herida o enfermedad de alguno de sus pacientes humanos o animales, o quizá puliendo los ataúdes que guarda en la parte posterior de su casa.

Tucker Jones es un solterón tranquilo y simpático, de 62 años. Como su padre antes que él, es un médico autodidacta y se ha ocupado del bienestar del pueblo durante los últimos 30 años. Los vecinos de Dunwich que pueden permitirselo van al médico en Aylesbury; a Jones se le pueden pagar sus servicios en dinero o en especie. Una oveja, algunas gallinas y una maullante gatita forman parte de su cabaña de animales, todos ellos recibidos como pago durante las pasadas semanas. Si se le consulta acerca del cadáver del perro encontrado por Cap Pritchett o cuerpos similarmente drenados que se puedan encontrar posteriormente, no sabrá a qué atribuirlo.

Extractos de los diarios de Tucker Jones

31 de octubre de 1907

Acompañado de la joven Lavinia Whateley y a solicitud de ésta, me dirigi a la casa Hetfield donde Hilary Hetfield se encontraba en labores de parto. Parto complicado. La paciente entraba y salía de un estado de inconsciencia, gritando a menudo. Lavinia permaneció junto a la cama toda la noche, cojiéndole la mano y recordándole las "instrucciones de Von Jungt" ¿Quizá Lavinia haya recibido formación como comadrona? ¿Tratamiento de medicina popular poco familiar? Debo investigar: los Whateley son gente rara. Bebé del sexo femenino nacido con crecimiento pendular adosado al hombro izquierdo, apéndice carnoso del tamaño de una manzana. Operación menor para seccionarlo, resultó ser un feto no desarrollado, gemelo del sexo masculino que de alguna forma se adhirió al embrión mientras se desarrollaba en la matriz. Solicitada esta rareza a la madre para su estudio y conservación, curiosidad científica, pero la madre insistió se lo entregara, junto con la hija recién nacida, que se llamará Miriam. Madre e hija en buen estado.

[Siguen numerosas anotaciones de menor importancia, con todas las afecciones y accidentes de la infancia de Miriam. La condición mental de Hilary Hetfield empieza a degenerar de 1918 en adelante y se anota como "senilidad precoz." Otras anotaciones indican que se le recetan a Hilary granos de láudano (un opiáceo) como sedante para la histeria. La siguiente anotación de importancia se reproduce a continuación.]

10 de Abril de 1928

Otra visita a Hilary Hetfield. En mal estado. No lleva bien la ausencia de su hija (escapó hace seis meses y no se ha vuelto a saber nada de ella). Rápidamente perdiendo facultades, fallos de memoria, histeria, alucinaciones. De nuevo pérdida de peso. Débil, mal aspecto general. Informado dos veces de que se la ha hallado por la noche, desnuda, recorriendo las calles, «buscando a su nieta.» Ya no diferencia entre sí, su madre y su propia hija. Olvida su propio nombre e identidad. ¿Internamiento?

Aunque técnicamente no es médico, posee sin embargo los estándares éticos de la profesión y no traicionará la confianza de sus pacientes sin causa justificada. Si algún investigador posee credenciales médicas o legales puede intentar Persuadirle de que revele el contenido de sus diarios. De lo contrario, será imposible convencerle. Otros investigadores más deshonestos podrían usar la fuerza o el robo para obtener dicha información, lo que tendría como consecuencia una campaña de venganza sutil pero implacable por parte de un grupo denominado Los Creyentes, una secta más o menos benévola y casi druidica que opera en los alrededores de Dunwich y que se describe en el suplemento *Retorno a Dunwich*.

Si los investigadores se ganan la confianza de "Doc" Tucker, quizá informándole del asesinato de Miriam Hetfield/Hannah Pickering y de su posible doble personalidad, podría mostrarles las referencias relativas a los Hetfield en sus diarios, que guarda en su atiborrado y mal equipado "quirófano." Ver Ayudas de *¡Contemplad a la Madre!* n° 6.

Allen Mountain

Aunque poco probable, es posible que los investigadores quieran visitar la montaña donde se rumorea que Hilary Hetfield realizó ciertos ritos oscuros, más o menos en la época en que su hija fue concebida. Si Tucker Jones no está en casa cuando de los investigadores vayan a verde, pueden hacer turismo por otros sitios. También podrían querer hablar con el único vecino de la zona, el anciano Abraham Wilson. De nuevo la tienda de Joe Osborn es un lugar excelente para conseguir indicaciones sobre cómo llegar a esta zona: se toma la carretera de Dunwich hacia el oeste, se pasa de largo frente al casa Hetfield, se rodea la base de Round Mountain; la siguiente carretera principal dirección norte-sur está a unos dos kilómetros y medio de distancia del pueblo y discurre entre Round Mountain y Allen Mountain. Si se permanece en la carretera del río, la granja de Abraham Wilson está a unos 800 m más allá de esa desviación norte-sur.

Como la mayoría de las montañas de la zona de Dunwich, Allen Mountain está densamente arbolada; los árboles de sus flancos son oscuros y viejos, con susurrantes toldos de hojas por encima. Este bosque primigenio es antiguo y no ha sido modificado por la llegada del hombre. El suelo bajo los pies es esponjoso y apesta a hojas en descomposición. Si se acercan desde la carretera, los investigadores podrán ver de vez en cuando el pico pelado de la montaña, rodeado por un anillo de solemnes piedras que se alzan apuntando a las deslavazadas nubes que pasan majestuosamente por encima.

Desde la carretera inicialmente no parece existir sendero alguno que lleve a la cima de la montaña. Cuando se consigue ver una abertura en el follaje, tiene a un lado un buzón de correo fabricado a partir de una vieja batidora de leche; garrapateado sobre el buzón puede verse el nombre «A. Wilson.» El buzón y los matorrales que le rodean están conectados por gruesas hebras de telaraña y cualquiera que lo examine de cerca asusta a una enorme araña, más grande que un puño, que tenía en él su refugio. Las telarañas están festoneadas con los cuerpos desecados de docenas de insectos víctimas de la araña y el esqueleto de un ratón de campo cuelga de la parte inferior de la misma.

Una tirada de Conducir automóvil sugiere que el sendero que sube no está demasiado apto para los automóviles y si insisten en subir en coche, con la mitad de otra tirada de Conducir automóvil consiguen llegar hasta medio camino antes de que éste se vuelva demasiado estrecho como para poder dar la vuelta; con un éxito normal simplemente consiguen atascarse, requiriendo un tiro de caballos o de mulas para sacar el coche; una tirada fallida significa cargarse un *palier* y entonces no tan solo hará falta sacar el coche sino además una reparación que no es posible en la zona de Dunwich.

ABRAHAM WILSON

Si los investigadores escoge —sabiamente— subir a pie, les cuesta 20 minutos hasta que llegan jadeantes a un puñado de pequeños edificios que constituyen la granja de Abraham Wilson. No obtendrán respuesta si llaman a la puerta de su casa, que parece estar cayendo lentamente, y en el claustrofóbico y apenas amueblado interior no hay nadie. Tiradas de Escuchar realizadas fuera de la casa permiten detectar extraños ruidos animales que proceden de uno de los cobertizos. Allí, en un rincón recubierto de heno del oscurecido establo, se encuentra Wilson ayudando a dar a luz a

una de sus ovejas; el parto viene difícil. Se arrodilla junto a la parturienta y mientras los investigadores miran, el cordero surge deslizándose en medio de un chorro de sangre, líquidos y ruido de pezuñas. Wilson retrocede con un grito: el cordero tiene dos cabezas. El recién nacido grita una vez, con una voz casi humana, y después ambas cabezas caen inertes, muertas. Los investigadores que sean testigos de este acontecimiento tiran COR, 1/ID3.

Naturalmente sorprendido por este inquietante suceso, Wilson se muestra cauteloso y reservado hacia sus visitantes, casi hostil. Si se menciona el nombre de Joe Osborn se consigue que se distienda un poco. El viejo Abraham es alto y de barriga redonda, con cabello largos y blanco y una barba blanca descuidada, manchada de nicotina alrededor de la boca. Sus brillantes ojos azules muestran inteligencia y sentido del humor. Una vez pierda la desconfianza inicial hacia los investigadores se mostrará amable con ellos. Wilson, que es un bromista, invita a sus visitantes a tomar el té, riendo pícaramente cuando uno de ellos casi se caiga al sentarse en una silla que tiene una pata casi 5 cm más corta que las demás. Habiendo vivido en Allen Mountain desde niño, ha visto más de una cosa rara pero prefiere no hablar de temas sombríos. Piensa que en el mundo hay demasiada belleza y humor como para perder el tiempo hablando de temas tan serios (el espantapájaros que hay entre las piedras de la cima de Allen Mountain, que se detalla más adelante, es otra de sus bromas. Si se le pregunta por él, su sonrisa se desvanecerá mientras dice «No, no lo puse para espantar cuervos, ¿no os parece?» No explicará más).

Si se le pregunta acerca de los Hetfield el viejo Abraham confirmará que vio a Hilary bailando alrededor de una fogata una noche en la montaña hace unos veintidós años. Eso es todo lo que sabe aunque puede añadir que «Hay montones de cosas raras que pasan en la cima de las colinas que rodean Dunwich. Sí, y bajo ellas también.» Sonríe y ríe secamente al decir esto y después cambia la conversación a temas más ligeros.

LAS PIEDRAS DE LA CIMA

Si se le pregunta acerca de las piedras en lo alto de la montaña, Abraham Wilson señalará a los investigadores un estrecho camino que arranca de la parte posterior de su propiedad, indicando que lleva a lo alto de la montaña. Llegar hasta la cima cuesta otra hora de laboriosa ascensión y al acercarse al claro de la cima una tirada de Descubrir permite entrever una figura humana andrajosa de pie de las piedras, de espaldas al camino y con los brazos extendidos como si suplicara. En el claro los investigadores ven que la figura es meramente un espantapájaros, colocado una razón desconocida en un lugar en el que no hay cosechas que proteger. Al acercarse verán docenas de gusanos moviéndose en la podrida y pulposa calabaza que tiene por cabeza.

La cima de la montaña está pelada, expuesta al gélido viento y rodeada por ocho enigmáticos pilares de piedra, que carecen de marca alguna excepto que todos tienen el mismo liquen y los mismos hongos adheridos. Aquí es donde Hilary vino a adorar a Shub-Niggurath y aquí fue impregnada por la terrible diosa. Sin que ninguna persona viva lo sepa, excepto quizás Hilary en su sueños, hay un antiguo templo hiperbóreo a la Cabra Negra escondido en las profundidades de la montaña.

Visitando la casa Hetfield

Para los investigadores, este lugar sin duda se encuentra en la primera línea de la lista de sitios a visitar en Dunwich. Quizá Hilary Hetfield pueda ayudarles a identificar lo que atacó a su hija aquí, causando la huida de Miriam a Arkham y su muerte subsiguiente allí. Sin las amables indicaciones de Joe Osborn los investigadores podrían perderse fácilmente y ciertamente jamás encontrarían la casa Hetfield. Si disponen de ellas, pasaran junto a incontables viviendas antiguas y decadentes antes de llegar a la casa rodeada de árboles de Hilary Hetfield. Los tres vecinos más próximos (los Benson, los Smith, y los Holloway) se describen a continuación.

La casa Benson

Esta familia de cinco miembros vino a Dunwich hace solo dos años. Habiendo descubierto la existencia de una secta pagana en la zona (los ya mencionados Creyentes) han pintado símbolos hexagonales en las paredes exteriores de su casa, que se encuentra en buen estado comparada con la mayoría de las del pueblo. También hay bolas de bruja de cristal en las ventanas, brillando y moviéndose en la brisa. Los investigadores encuentran que los Benson son nerviosos y profundamente religiosos. Los padres, Peter y Abigail, temen a los Creyentes y por tanto dudan en explicar demasiado a los investigadores. Si estos revelan que son de Arkham, la pareja se relaja un tanto. Como quiera que tienen poco trato con los vecinos o cualquier otro de Dunwich, los Benson no se han enterado de la oleada de desapariciones de animales de compañía ni de los cuerpos desecados que se han hallado. Si se les explica, la pareja se pondrá aún más nerviosa. Los niños Benson son delgados, de ojos abiertos como platos y muy asustadizos, por lo que siempre juegan cerca de la casa.

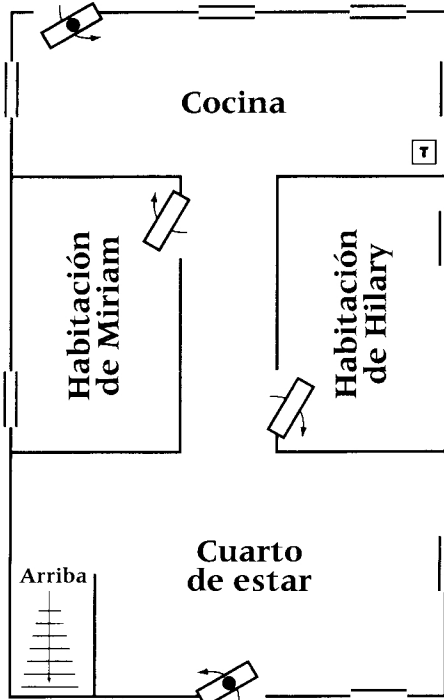
Si los investigadores preguntan por la cercana casa Hetfield no harán falta tiradas de Psicología para darse cuenta de las miradas de temor que cruzan el rostro los de Benson. El niño

Opción: pueblo presa del terror

El guardián puede manipular los acontecimientos para que los investigadores se vean obligados a permanecer en Dunwich después del anochecer, cuando la criatura vuelve a salir de su casa para alimentarse. Los investigadores podrían verla cruzar la carretera ante los faros de su coche, quizá pillarla en el acto de alimentarse del niño Smith (ver más abajo) o ser llevados hasta ella por una partida de vecinos del pueblo armados de escopetas, horcas y antorchas, que desean destruirla. Estas opciones dan a los investigadores la oportunidad de seguir a la criatura hasta su hogar, quizá salvando a Dunwich de un nuevo horror.

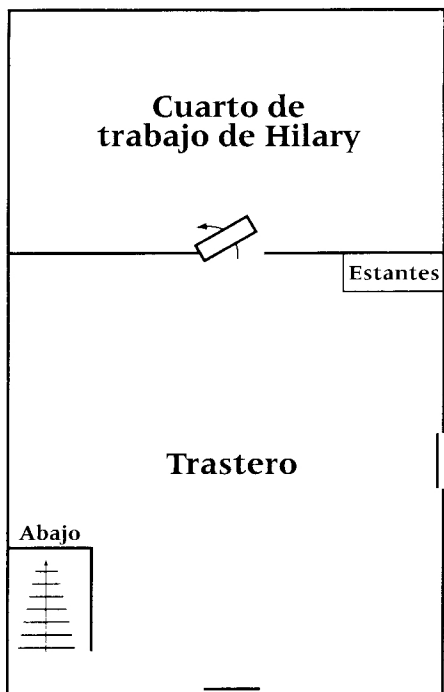
La casa Hetfield en Dunwich

Planta baja



T = Trampilla

Desván



más pequeño rompe a llorar y Abigail se persigna. Se requieren tiradas de Persuadir para conseguir que los Benson hablen de su vecina y cuando lo hagan lo harán en voz baja para asegurarse de que ella (Hilary) no les oye. Los Benson creen firmemente que es una bruja; en diversas ocasiones de los pasados meses la han visto tambaleándose por el camino, cacareando para sí; antes de eso maldijo al perro de los Benson por perseguir a sus gallinas y el perro murió. Cuando Peter Benson se enfrentó con ella por la muerte del perro, le maldijo a él y al día siguiente se despertó con una feroz urticaria. Para los niños, la simple apariencia de Hilary es suficiente para tacharla de bruja. Cuando los investigadores se marchan, oyen un himno religioso en el que Peter Benson dirige a su familia. Es un sonido desesperado y aterrizado.

La casa Smith

La ajada y atareada madre de esta familia de siete hijos se las ve y se las desea para criarlos desde que su marido murió hace diez años. Al llegar los investigadores, la señora Smith está fuera de la casa con sus cuatro hijos menores. La llamada de los investigadores es respondida, tras una larga espera, por un adolescente larguirucho y de mirada perdida cuya cara está salpicada de sangre y que lleva en la mano un destal ensangrentado. Tras una pausa en la que no dice nada, una gallina sin cabeza pasa corriendo entre sus piernas y sale al patio, con el cuello chorreando sangre. Correrá así de un lado a otro durante algunos segundos antes de caer, escapándosele la vida por momentos. Todo investigador que falle una tirada de Historia natural debe tirar COR, 0/1; de lo contrario no se sorprenderá.

El joven que abre la puerta es Caleb Smith, de 17 años; una tirada de Psicología o de Medicina permiten notar que es ligeramente retrasado. Su hermano más joven Davey, de 14, y su hermana Mary, de 15, también están en la casa enzarzados en una relación sexual incestuosa en una rancia habitación de la decadente granja. Un examen somero de la granja revela que está en muy mal estado, con los edificios necesitados de un buen repaso, los animales demacrados y el suelo sobreexplotado. Si se les pregunta acerca de los Hetfield, los niños Smith adoptan actitudes variadas que van desde la timidez a la sospecha pasando por la impertinencia y la estupidez. La señora Smith no tiene nada malo que decir acerca de su vecina del otro lado de la carretera y sus hijos no dicen nada en absoluto.

El perro de la familia, Mostaza, un mestizo amarillo lleno de pulgas, es uno de los que han desaparecido. Su cuerpo no ha sido encontrado y los niños están llorosos y temerosos a causa de ello. Mostaza ha sido víctima de la Criatura, como lo será el hermano más pequeño dentro de poco. Si los investigadores llegan a la zona antes del anochecer del 16, podrían estar a tiempo de ahuyentar a la Criatura antes de que ataque.

EL ATAQUE DE LA CRIATURA

El guardián podría querer situar esta escena mientras los investigadores se encuentran en la casa Smith; si es así, debe ser después del anochecer, puesto que éste es el momento que la Criatura escoge para cazar. Alternativamente, los investigadores pueden oír hablar del ataque más tarde esa noche y acercarse a echar una ojeada.

Mientras la señora Smith se encuentra en la cocina o con los investigadores, la Criatura se arrastra por un lado de la



LA CASA HETFIELD

casa hasta la ventana abierta de la habitación de niño más pequeño. El perro de la familia, que normalmente habría alertado a ésta, fue sustraído la noche anterior. Mientras la Criatura arrastra su forma retorcida a través de la ventana, el niño se despierta y grita. Si los investigadores están presentes, los que consigan una tirada de DESx3 pueden correr a la habitación a tiempo de enfrentarse al retorcido horror mientras babea desde la ventana por encima de la cama del niño. Si los investigadores fallan sus tiradas de DES, la Criatura es capaz de moverse con rapidez antinatural, dejando sólo una habitación vacía, un charco de pus fétido en el marco de la ventana y el grito del niño que se aleja hasta que se corta en seco. Si el niño es arrebatado por la Criatura delante sus narices sin que la vean, cada investigador debe tirar COR, 1/1D3; si se consigue verla y se la detiene antes de que mate al niño, la tirada es por 1/1D6 puntos de COR.

La casa Holloway

Aquí las pesquisas de los investigadores no tendrán fruto porque el viejo y canoso Charlie Holloway no ha hablado con nadie en años y no lo hará con los investigadores. Existe una elevada probabilidad de que ni siquiera responda a la puerta, aunque le puedan ver u oír moverse por el interior. El viejo Charlie pasa la mayor parte su tiempo en la cocina, a oscuras, meciéndose en una crujiente mecedora.

La casa Hetfield

Incluso con las indicaciones de Joe Osborn hace falta una tirada de Descubrir para poder ver esta mohosa estructura tras

la pantalla de árboles que la rodean. No sale humo de la chimenea y al cruzar el descuidado patio hacia el edificio, los investigadores encontrarán el cuerpo de uno o más animales: ajados y parcialmente devorados, como otros que pueden haber visto antes aquí en Dunwich. Al acercarse verán que la casa está ahogada en sombras casi perpetuas. Los árboles, hirsutos y viejos, crecen gruesos a su alrededor con las ramas entrecruzadas y el tronco recubierto de musgo. Una pálida hiedra reptante por todo el exterior de la casa y el tejado abuhardillado, con débiles tentáculos que cuelgan blandamente en la sombra. No hay respuesta a las llamadas de los investigadores ni a la puerta delantera ni a la trasera, aunque ninguna de las dos está cerrada con llave.

El interior está sombrío y húmedo, con moho, humedades y hongos por doquier. Las cortinas y los muebles están húmedos al tacto y algunos se hacen pedazos en las manos de los investigadores. Los aromas pungentes y desagradables de la humedad y la putrefacción dominan la casa y lo que es peor, en cada habitación, sobre casi todas las superficies, pueden verse rastros gelatinosos de algún tipo de lémamo putrefacto, cruzando y recruzando suelos y paredes. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que éste es el rastro dejado por un horror menor de los Mitos.

Desde que Miriam huyó a Arkham y se convirtió en Hannah para salvar su resquebrajada mente, la casa en la que vivía ha cambiado para parecerse a su principal habitante. Hilary Hetfield es un cascarón vacío de mujer, conducido por su locura y su pasión por la Diosa exterior a la que adora. El acontecimiento por el que tanto ha luchado esta casi al alcance de la mano y Hilary ha recibido ya el aviso que le indica que se acerca el momento. Para cuando los investigadores lle-

guen a su casa, habrá partido ya para Arkham sin que sus vecinos se hayan dado cuenta. Nadie sabe que se ha ido, aunque hay indicios de su destino en su diario/grimorio, que se discute más adelante.

Si los investigadores exploran la casa Hetfield durante el día, la Criatura estará dormida en su escondrijo del desván. Si se la molesta, reptará por la casa y tratará de deshacerse de los intrusos uno a uno, dejando tras de sí un rastro de légamo nauseabundo al hacerlo. No abandonará la casa durante el día bajo ninguna circunstancia pero como quiera que no es suicida ni estúpida, si se ve superada en número llevará a cabo una retirada táctica, probablemente al sótano. Si se entra en la casa después del anochecer, lo más probable es que éste fuera cazando, a menos que los investigadores la hayan seguido hasta aquí.

La mayor parte de la casa no tiene rasgos destacables y solamente se distingue por los signos de humedad y decadencia mencionados antes. La mayoría de los alimentos almacenados en la cocina se han estropeado, extrañamente incluso la comida enlatada. Las habitaciones de Hilary y de Miriam contienen camas infectas, ropa desastzada y sucia y poco más. Los muebles del salón están a punto de desintegrarse. En el sótano, el suelo está embarrado y en algunos lugares cubierto de charcos de algunos centímetros de profundidad, en los que viven unas cuantas ranas y salamandras que han conseguido evitar a la hambrienta Criatura.

EL DESVÁN

La zona final de la casa, el desván, es accesible desde salón. La puerta tiene señales de haber sido forzada hace tiempo y una

tirada de Mecánica permite notar que fue reventada desde dentro. El desván es grande y aparentemente vacío, si bien resulta claustrofóbico debido a que el abuhardillado techo es bajo. Hay unas cuantas cajas y baúles de ropa vieja, juguetes y cacharros esparcidos por la parte principal y aquí también pueden notarse la humedad y la putrefacción que dominan la casa Hetfield. Al otro extremo hay una puerta y junto a ella una estantería.

Al explorar el ático, cada investigador debe tirar Suerte; quien falle mete el pie a través de una tabla rota del suelo, sufriendo 1 punto de daño. Aquí y allí la hiedra se ha infiltrado a través de las tejas sueltas del tejado, colgando como tentáculos pálidos en el polvoriento aire, blanda inerte. Si los investigadores quieren, pueden abrir agujeros en el tejado para dejar entrar más luz, tirando resistencia de su FUE contra la FUE 6 del tejado. Los investigadores notarán que los apuestos restos de mucosidad que recubren el resto de la casa aquí son especialmente gruesos y pegajosos.

Si se examina a fondo el suelo pueden verse capas y capas de dibujos de tiza realizados sobre las tablas de madera, uno encima de otro, al cabo de los años. Gruesos parches de moho parecen seguir donde las líneas han sido pintadas. Tiradas de Ciencias ocultas o de Mitos de Cthulhu revelan que son de naturaleza mágica pero no sugieren más acerca de su propósito que una posible conexión con ritos de fertilidad.

Las estanterías del rincón oscuro son crujientes y están llenas de jarras de diversos tamaños y colores. Algunas parecen contener remolachas, judías, tomates, etcétera mientras el contenido de otras parece bastante nauseabundo (pescado enlatado), o son opacas (mermeladas, gelatinas, zumo de tomate). Una tirada de Descubrir realizada al examinar el estante de abajo permite darse cuenta de que la parte de atrás del mismo está cerrada mientras que esa misma parte de los demás permite ver la pared. Durante la noche, los estantes se pueden quitar sin problemas revelando un cubículo recubierto de légamo tras el estante inferior. Si es durante el día, la Criatura se oculta en dicho cubículo y al intentar mover la estantería los investigadores, se la tirará encima. Cualquiera que se encuentre en la trayectoria deberá tirar Esquivar so pena de sufrir 1D6+1 puntos de daño a causa de la estantería y de los cristales rotos; además, el investigador queda atrapado debajo y debe tirar resistencia de su FUE contra el TAM 10 de la estantería para liberarse. Mientras tanto, si su presa está sola o indefensa, la Criatura ataca, pero prefiere huir a otra parte de la casa. Allí acechará en las alacenas y colgará por encima de las puertas, esperando saltar encima de alguien. A partir de ese momento se desarrolla un juego desesperado del gato y el ratón entre la Criatura y los investigadores, que favorece a la primera porque conoce la casa. Se encuentra especialmente a gusto en el sótano parcialmente inundado, donde puede ocultarse en uno de los charcos profundos para atacar desde allí a un investigador y tratar de ahogarle.

LA CRIATURA

A pesar de su escaso tamaño, el gemelo deforme de Miriam es extremadamente peligroso. Encorvado y babeante, sus ojos brillan malévolaemente. Su aspecto casi humano le hace parecerse terriblemente a Miriam-Hannah. Lampiño y pálido, esta monstruosidad embrionaria se arrastra con la ayuda de sus potentes brazos provistos de zarpas. No tiene piernas y sí una cola poderosamente musculosa. También es inconfundiblemente del sexo masculino. Una mucosidad clara le surge de todos los poros, lo que permite identificar el origen de

Extractos del grimorio de Hilary Hetfield
15 de abril. Es mi destino. Oigo la señal y las estrellas están en la posición adecuada. En mí la Cabra Negra de los Bosques concibió gemelos, que crecieron uno sobre el otro. ¿Acaso no fue mi hijo quien fecundó a mi hija, concibiendo así a mi Nieta según la antigua profecía, que von Junzt conocía y registró en su Libro Negro? Los antiguos druidas sabían que tres es un número sagrado y este tercer vástago será Aquél que había sido predicho, el portal entre la carne de Eva y la carne de la Diosa. De la Cabra Negra de los Bosques será Hija, será llamada la Madre del Pus y su ascenso a la deidad será un signo de que el tiempo de los Primigenios se acerca. Esta misma noche he visto como en un sueño el nacimiento de mi bella nieta, la que tanto he esperado. Parto ahora mismo para Arkham, donde entre la suciedad y la basura ella espera mi llamada y la llamada de la Diosa. ¡Va, Shub-Niggurath! ¡Va, Madre del pus!

los rastros de légamo de la casa. Estos rastros se secan a luz del día, como los de un caracol.

EL ESTUDIO DE HILARY

Esta pequeña habitación sin ventilar se encuentra a otro lado de la puerta del desván. Escondida aquí, Hilary Hetfield trazó un curso de locura que pasaría por ser ella misma impregnada por una Diosa exterior, uno de los hijos resultantes violado por el otro y después muerto dando a luz a la "nieta" por la que suspiraba Hilary: una nieta que se transformaría en una terrible y nueva diosa.

La habitación carece de ventanas y cuando los investigadores abren la puerta en la habitación se oirá un sonido de hojas secas, causado por las muchas ramas colgadas para secar de las vigas del techo. Entre ellas hay también algunas serpientes muertas y desecadas. Una calavera humana descansa sobre un montón de papeles sueltos en la mesa que hay junto a la pared más lejana. Los papeles parecen ser cartas astrológicas y mapas estelares que una tirada de Astronomía permite descubrir que muestran una configuración para la noche del 17 de abril, mientras que una tirada de Ciencias ocultas permite discernir que el alineamiento de las estrellas predice una tremenda catástrofe en esa misma fecha. Un crítico en cualquiera de las dos tiradas informa de que el momento exacto de la alineación son las once de la noche.

También sobre la mesa se encuentran dos libros de gran tamaño. Uno está encuadernado en cuero negro agrietado y no lleva título. Por su apariencia rústica parece hecho a mano. Las páginas sueltas de dentro están cubiertas por apretadas líneas de escritura manuscrita, difícil de leer. Se requieren tiradas de Inglés para interpretar el contenido del libro, que es el grimorio y a la vez el diario de la demente Hilary Hetfield. Leer el libro completo posteriormente cuesta 25-INT horas y da un +2 a Mitos de Cthulhu, además de propiciar la pérdida de 3 puntos de COR. Un extracto de lo más interesante del mismo se proporciona como Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 7 y puede descubrirse al cabo de un os minutos de hojear el libro.

El segundo libro es un ejemplar de la edición de Bridewell de 1845 del libro de Friedrich Wilhelm von Junzt *Cultos innombrables*, en inglés. Se abre por una página en particular, obviamente la lectura preferida por Hilary; este pasaje se reproduce como Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 8. La lectura de este pasaje proporciona 1 punto de Mitos de Cthulhu y causa la pérdida de 1 punto de COR. Si los investigadores leen el libro completo en fecha posterior, la ganancia de Mitos de Cthulhu es de +12 y la pérdida de COR de 1D8-1/2D8-1. Esta edición tiene un multiplicador de hechizos de x3 y contiene los hechizos Potenciar a la madre del pus (un nuevo hechizo descrito en dicho pasaje y detallado más adelante), Llamar/expulsar a Shub-Niggurath, Convocar/atar a un Retoño oscuro y otros que pueda escoger el guardián. El hechizo Potenciar a la madre del pus aparece en la misma página que la Ayuda de *iContemplad a la Madre!* nº 8 y por tanto es fácil de localizar. Lo que es aún más importante, este hechizo y su inverso pueden aprenderse rápidamente, en 24-INT horas, debido a las claras y sucintas notas que Hilary ha garrapateado en los márgenes del libro junto a él.

UN HECHIZO NUEVO:

POTENCIAR A LA MADRE DEL PUS

Este hechizo, cantado en conjunción con el cántico de Shub-Niggurath, que también debe estar presente, desata un cambio

Extracto de los Cultos innombrables de Von Junzt

Entre esas viles deidades de rancio crecimiento y obscena fertilidad se encuentran la Fuente de toda impureza, a quien adoran ciertas sectas oscuras de Venecia, la Reina del Adriático, a quien se adora ahogando vivas a sus víctimas en excrementos, y la Cabra Negra de los bosques con un millar de retoños. Esta diosa primordial es evitada por los cuerdos y la existencia de su culto es negada por los sabios. Pero yo he visto con mis propios ojos los claros de bosque donde es adorada en las montañas de Europa central y también en Córcega y Cerdeña. Sin embargo, no he visto los horrendo ritos que tienen allí lugar o no viviría para escribir estas líneas.

En Córcega mi guía, un árabe que antaño había bailado con la secta durante la luna nueva pero que ahora temía por su vida y les había abandonado, me contó una profecía que hablaba de la Madre del pus, una nieta de la Diosa que sería concebida por ella, que es padre y madre a la vez, sobre una mujer mortal. Mediante el incesto concebiría a su vez la hija de esta mujer a la Madre del pus. Durante mucho tiempo mis noches han sido rasgadas por gritos surgidos de mi propia garganta cuando en sueños he visto a la Madre del pus tal y como mi guía me la describió con demasiada claridad, y también aquello que despierta su fétido calor. Está escrito, o eso dijo el árabe, que la llegada de la Madre del pus anunciará el despertar de los Antiguos de su sopor en las oscuridades bajo la tierra.

Al llegar aquí, mi guía guardó silencio y se puso a temblar, y pasaron muchas noches antes de que pudiera animarle a que me enseñara la canción que hay que ulular cuando las estrellas estén en posición correcta. La canción que despierta a la nieta a la categoría de diosa, confirmando como la Madre del pus, para luego empezar su horrible reinado. Esta canción me parece extraña y tiemblo al recordar la curiosa forma en que mi guía respiraba las notas pero por amor al conocimiento las escribo aquí. Cantada como se ha escrito desata los poderes que yacen durmientes en la futura diosa. Quizá si se invierte podría destruirla antes de que su llegada destruya al mundo. Ruego a Dios que esta necesidad nunca se presente pero sé que ruego en vano.

Por desgracia, pocos días después de que el fiel árabe me revelara los secretos de la secta, fue hallado muerto en su baño, licuado y putrefacto. Huí de Córcega temiendo por mi vida pero sé que nunca olvidaré la mirada que vi en su rostro desplomado y supurante, o lo que quedaba de él, y temo verme un día ante un espejo y ver ese rostro reflejado en el mío.

en una y sólo en una de sus numerosas Semillas, transformándola en una diosa menor por derecho propio, la Madre del pus. El hechizo cuesta tres puntos de POD y 1D10 de COR. El inverso del hechizo destruye a la Semilla en cuestión y para tener éxito el lanzador o lanzadores deben gastar los puntos de COR (pero no el POD) ya mencionados y también deben vencer los puntos de magia de cualquiera que realice la versión normal del hechizo con los suyos en una tirada de resistencia; esto sólo puede hacerse mientras Shub-Niggurath canta. La voz de la Cabra negra es parte integral de ambas versiones del hechizo y ninguna puede tener éxito si ella no está presente. Para que una u otra versión tenga éxito, se requiere también que o bien el lanzador o alguien que participe con él en el ritual consiga una tirada de Cantar.

Retorno a Arkham

Gracias a sus hallazgos en Dunwich los investigadores saben ahora que tienen que volver deprisa a Arkham para evitar la potenciación de la Madre de pus. Hilary Hetfield va de camino a Arkham a pie y no llegará al vertedero hasta las diez y media de la noche del 17. Una vez allí, llamará a Shub-Niggurath y después empezará a recitar el hechizo de potenciación. Esta escena se describe en la sección del 17 de abril del recuadro "Acontecimientos" que se detalla en la página 46. Este es también el día en que el artículo de prensa referenciado como Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 9 aparece en el *Advertiser*.

THE ARKHAM ADVERTISER

PLAGA DE MASCOTAS DESAPARECIDAS

Decenas de animales de compañía se marchan

ARKHAM- Más de 50 informes de mascotas extrañadas o desaparecidas han sido recibidos por este periódico al cierre de la edición. Perros, gatos, hámsters e incluso una oveja han desaparecido de casa de sus propietarios en Arkham en las últimas 24 horas; la mayoría de estos informes proceden de casas situadas en la orilla norte del Miskatonic. La señorita Charity Osgood, de 52 años, vecina en el 211 de la calle Derby oeste afirma que su oveja Beatriz, a quien había adiestrado para recortar el césped de su casa de estilo georgiano y que estaba atada, rompió a mordiscos su arnés para escapar calle Garrison norte arriba. Ni Beatriz ni ninguna de las otras mascotas han sido vueltas a ver desde entonces. El *Arkham Advertiser* ofrece una recompensa de 5 \$ a cualquiera que pueda proporcionar alguna información que permita el retorno de los animales desaparecidos. El Jefe de Policía Asa Nichols ha condenado lo que a su parecer es "una cruel broma de estudiantes" y lamenta no poder dedicar efectivos a la búsqueda de los responsables ya que sus hombres investigan en estos momentos el asesinato de Hannah Pickering. Sin embargo, algunos ciudadanos creen que el problema es más serio y señalan a una epidemia similar de desapariciones de mascotas de la que se informó ayer desde Dunwich.

Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 9

Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
am
pren
ayua
deal
gúni
vest
gad
orco
Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
am
pren
ayua
deal
gúni
vest

INVESTIGANDO A LA MADRE DEL PUS

Una vez descubierto el insano plan de Hilary para crear a la Madre del pus los investigadores pueden querer realizar algunas investigaciones adicionales sobre el tema, bien en la biblioteca de la Universidad Miskatonic, bien en sus propios volúmenes de conocimientos arcanos. Las Ayudas de *iContemplad a la Madre!* nº 10 y 11 contienen un par de citas relativas a la Madre del pus, recogidas de diversos tomos de los Mitos; pueden o bien encontrarse en los libros mencionados o bien en otros a discreción del guardián.

«(...) entre los desechos»

El grimorio de Hilary Hetfield apuntaba al lugar en el que la Semilla crece y espera: el vertedero de Arkham, cerca de donde se abrió paso al mundo matando a Miriam-Hannah. El guardián puede permitir tiradas de Idea a los investigadores si los jugadores no han conseguido pensar en el vertedero por sus propios medios. La tarde del 17, la Semilla ha crecido ya lo bastante como para ser capaz de defenderse de ataques físicos. Mientras tanto el vertedero está cubierto de los cuerpos ajados y desecados de incontables ratas, gatos, perros, tejones y otros animales. Sus cuerpos rodean el estanque, formando una alfombra seca de piel y huesos que cruje bajo los pies como papel de estraza. Todos están contorsionados, como si hubieran muerto en medio de un tremendo dolor. Los animales fueron atraídos aquí por la Semilla y su fuerza vital fue absorbida. Ver esta masa de cuerpos y su estado requiere una tirada de COR, 1/1D3. Los investigadores que busquen a Harry Coffin ese día le encontrarán (o lo que queda de él) en su cabaña: también es un saco de huesos arrugado y encogido (tirada de COR, 1/1D6). Si los investigadores no encuentran el cuerpo ese día, pueden pasar varias semanas hasta que alguien lo descubra.

La guarida de la Semilla

El charco que se encuentra en la parte inferior del vertedero está estancado y sucio de aceite. La parte delantera de un oxidado Ford modelo T está medio sumergida en el agua y bajo la superficie, enterrada en el lodo y el légamo apestoso, la semilla yace soñando y creciendo, con los tentáculos ondeando levemente mientras duerme. Espera que sus abuelas vengán a cantarle: la loca Hilary y la Cabra negra de los bosques que la concibió. Aunque se la ataque antes de que se convierta en diosa, la Semilla no deja de ser un enemigo formidable. Los investigadores que se acerquen a la orilla de la charca corren el riesgo de alertar a la Semilla de la presencia de intrusos o de presas potenciales.

Cerca del borde de la charca, si los investigadores realizan una tirada de Descubrir, verá un bulto de carne seca que tiradas de Medicina o de Biología permiten identificar como los restos de un útero humano, que pueden recordar faltaba del cuerpo de Hannah-Miriam. El útero quedó enganchado en los tentáculos de la Semilla cuando ésta se arrancó de su madre y sólo se liberó de él al meterse en el agua. A destacar que exami-

nar de cerca el órgano requiere que los investigadores se acerquen al borde del agua, lo que tiene un 50% de probabilidad de alertar a la Semilla de la presencia de comida cerca.

Si este es el caso, la Semilla ataca a los investigadores cogiéndoles con sus tentáculos y drenando su POD. Para ello hará falta un ataque con éxito de los tentáculos, seguido de una tirada de resistencia de POD contra POD en asaltos subsiguientes. Si la Semilla gana, el investigador pierde 1D3 puntos de POD por asalto. Los investigadores se pueden liberar de la presa de la Semilla con una tirada de resistencia de FUE contra FUE, dividiéndose la de la Semilla equitativamente entre los blancos que tenga cogidos; la Semilla puede atacar hasta cuatro blancos a la vez de esta manera. La mayoría de su forma permanece oculta bajo las aguas cuando ataca de esta manera, por lo que los ataques contra ella se realizan a -50%; es posible dañar los tentáculos, pero inútil, porque eso no daña su cuerpo y posee docenas de miembros semejantes.

Si los investigadores hieren a la Semilla sumergida, ésta se enfada de verdad y lucha a muerte. Su primer movimiento consiste en coger el chasis del modelo T y lanzárselo a un investigador (quien falle la tirada de Esquivar sufre 3D6 puntos de daño) y después sale del charco en medio de una explosión de agua encharcada y un remolino de tentáculos. Ver a la Semilla así expuesta cuesta a los testigos 1/1D10 puntos de COR. La Semilla continúa atacando con los tentáculos o lanzando grandes piezas de chatarra a sus enemigos, hasta que ella o sus enemigos estén muertos.

Si los investigadores llegan al vertedero antes que Hilary Hetfield podrían ser capaces de eliminar a la Semilla antes de que se convierta en diosa, pero no sin lucha, y todavía se habrán de enfrentar a la insana Hilary, pero por lo menos no tendrán que plantar cara al devastador espectáculo de Shub-Niggurath.

Esperando a Hilary

Hilary Hetfield llega al vertedero a las diez y media, poco antes de la conjunción astral que presagia la gran transformación de su nieta. De inmediato comenzará a llamar a Shub-Niggurath y debido a la presencia de la Semilla y a la portentosa configuración de las estrellas, Hilary sólo deberá gastar 10 puntos de magia para tener un 100% de probabilidad de llamarla con éxito. Los investigadores pueden intentar matar a la loca antes de que complete el hechizo pero esto alerta a la Semilla que viene en su ayuda. Si los investigadores evitan que Hilary llame a la Cabra Negra o la expulsan cuando llegue, pueden evitar la potenciación de la Madre del pus.

Todo investigador que consiga una tirada de Mitos de Cthulhu puede darse cuenta de que Hilary está llamando a Shub-Niggurath. Si no consiguen detener su horrible ritual, cantado con voz vacilante, extrañas nubes se forman de repente y corren a cubrir la luna. Un viento helado empieza a soplar, aullando a través del vertedero y haciendo volar papeles viejos. Entonces empieza a formarse la Cabra Negra, una forma de pesadilla babeante y movediza, toda ella bocas, apéndices ondulantes y sustancias gaseosas que solidifican y go-tean légameos apestosos. Bajo la monstruosidad hierven los apestosos icores mientras brotes antinaturales crecen y mueren rápidamente. El vomitivo olor, propulsado hacia el rostro de los investigadores por el viento helado, es insoportable. Presenciar esta manifestación de Shub-Niggurath requiere una tirada de COR, 1D10/1D100.

Extracto del Libro de Eibon

El tiempo no es constante, ni el futuro es inamovible. Yo he visto el advenimiento de la semilla del Sultán Demoníaco y también el día en que los océanos vomitarán las ciudadelas de los Primigenios, cuando las estrellan cambien de posición y los muertos vivan de nuevo. He visto el imperio de Atlantis, aún nonato, caer bajo el peso de los años y los reinos que brillan y se apagan en su estela: Estigia, plagada de serpientes, Aquilonia, Egipto y Roma. Anotad bien lo que he visto porque éstos son los signos de los Últimos días, que precederán al retorno de Aquéllos que sueñan y no mueren: el cansancio de la Bestia, la ascensión de la Ciudad cadáver, el beso cálido de la Madre del Pus, el retorno del Herald y del Hacedor y el final de todas las canciones.

Extracto del *De vermibus mysteriis*

No vigileis a los que acechan, ni tratéis de conocer a los Retoños de los Vosques, puesto que el turbio manantial del que nacen no aprecia a los intrusos. Recordad lo que le sucedió a Orfeo cuando las hijas de Dionisios se le acercaron en el bosque. La Cabra Negra de los Vosques procrea una y otra vez pero llegará un día en que una de sus crías provendrá de una matriz humana, dos que fueron uno, y la hija de estos hijos será la Madre del Pus y el mundo temblará bajo sus pezuñas, puesto que ella será La que acabe con las edades.

Una vez presente Shub-Niggurath, Hilary empieza a lanzar el hechizo Potenciar a la Madre del pus, que permitirá transformar la Semilla en una nueva y terrible diosa. Al alzar su voz quebrada y enloquecida en un cántico, se le une Shub-Niggurath con una terrible contramelodía de graznidos bajos y alaridos ultrasónicos capaces de romper los tímpanos. Escuchar la tremenda canción de Shub-Niggurath cuesta otra tirada de COR, 1/1D6.

Si los investigadores conocen el inverso del hechizo de potenciación, ahora es el momento de lanzarlo. Para tener éxito

deberán vencer el POD de Hilary con el suyo y por lo menos necesitan una tirada de Cantar (cada investigador que participe en el contrarritual tiene derecho a una tirada). Todos los investigadores que conozcan el hechizo pueden ayudar a lanzarlo, combinando su POD contra el de Hilary; todos los implicados en el hechizo deben perder los puntos de COR apropiados.

SI LOS INVESTIGADORES TIENEN ÉXITO

El canto de Shub-Niggurath empieza a armonizarse con el de los investigadores y su canción acaba por ahogar la de Hilary. La Semilla sale a la superficie de la charca expandiéndose con alarmante velocidad al transformarse en la diosa: tirada de COR, 1D3/2D10. Pero mientras continúa expandiéndose, se empieza a descomponer, y la piel legamosa se le desprende a pedazos hasta que por último colapsa, disgregándose. La canción de Shub-Niggurath empieza entonces a desvanecerse y la Cabra Negra desaparece de vuelta a la dimensión de la que vino, dejando a los investigadores para que se enfrenten a la ira de Hilary Hetfield.

SI LOS INVESTIGADORES FALLAN

La canción de Hilary triunfa mientras la Semilla surge a la superficie a la vez que sufre su metamorfosis final. La Madre del pus se alza por encima del vertedero, una enorme monstruosidad de flema y légamo, apestando, supurando y agitan-

Hilary Hetfield

Esta esquelética mujer está completamente ida. Ha recorrido a pie el camino entre Dunwich y Arkham y está sucia, cubierta de arañazos y de sangre seca, y con el vestido roto. Tiene musgo en las arrugas de la cara y ramitas enredadas en el pelo gris. Los ojos le arden con una luz animal y no deja de murmurar para sí misma, riendo de vez en cuando. Ha servido fielmente a la Cabra Negra de los Bosques durante muchos años (fue iniciada en su culto a temprana edad por un pariente muerto ya hace mucho) y está completamente loca, pero al mismo tiempo no tiene nada de tonta.

Habiendo trabajado durante años para el nacimiento de la Madre del Pus, Hilary no se va a quedar parada viendo cómo los investigadores intervienen y arruinan su obra. Es una formidable hechicera y su estado mental alienado aumenta su fuerza y su resistencia. Sin embargo, no tiene tendencias suicidas y si los acontecimientos se vuelven en su contra huirá para preparar su venganza contra los investigadores.

UN HECHIZO NUEVO: LIQUIDEZ

Este terrible efecto mágico requiere 2 asaltos de preparación y cuesta 1D10 puntos de COR y 8 de magia. Se realiza una tirada de resistencia de POD contra el POD de la víctima y si se tiene éxito, la piel de ésta se cubre de llagas durante un primer asalto. Durante el segundo, las úlceras empiezan a supurar y la víctima debe tirar CONx3 para evitar el vómito, debido al repugnante olor que emiten los abscesos. En el tercer y último asalto, la sangre y los órganos internos de la víctima se acaban de licuar, saliendo por las llagas y provocando la muerte.

do un bosque de tentáculos que acaban en ojos, fauces o más tentáculos: los aterrorizados testigos pierden 1D3/2D10 puntos de COR. Shub-Niggurath se desvanece en dirección a la dimensión infernal de la que vino dejando tras de sí vastos charcos de légamo y suciedad. Hilary Hetfield baila insanamente por el vertedero, riendo y aullando a las estrellas (que la ignoran por completo) el nombre de su nueva diosa. «¡La Madre del pus, la Madre del pus!»

El reinado de la Madre del pus

Si los investigadores no consiguen detener la transformación de la Semilla, la Madre del pus se alza en su inconfesable gloria. A pesar de su tremenda manifestación, permanece sólo brevemente en la Tierra y al cabo de menos de media hora se desliza lentamente a través de las dimensiones, desapareciendo por completo pero durante ese tiempo los terribles efectos de su poder alienígena se manifiestan el área circundante. Los siguientes efectos se notan incluso si los investigadores consiguen matar a la Madre del pus después de su transformación.

Esa noche una decena de vecinos de Arkham se vuelven locos; se trata de individuos psíquicamente sensibles a los que desequilibra por completo la presencia de la Madre del pus. Alguno se suicida mientras que otros pasarán el resto de sus infelices vidas parlotando entre las paredes de un manicomio. Este brote de locura se atribuye más tarde a un envenenamiento accidental del suministro de agua de Arkham, quizá por efecto de alguna alga tóxica. Después, en los siguientes nueve meses, numerosas mujeres y hembras de animales quedan embarazadas de forma misteriosa. Los resultados nacen siempre muertos y deformes, incluso algunos pudriéndose dentro de la matriz de forma que cuando tiene lugar el parto el feto surge como una masa de légamo sangriento y delicuescente. La teoría del agua contaminada gana partidarios después de esto.

Quienes se encuentren en la zona inmediata a la manifestación, incluyendo los investigadores, se ven atacados por la maldición de la Madre del pus. Abscesos supurantes y apuestos aparecen por todo su cuerpo, tardando varias semanas en curarse y reduciendo permanentemente la APA en 1D3 puntos.

Conclusión

Es muy posible que los investigadores no consigan detener la transformación de la Semilla en la Madre del pus. Suponiendo que esta tenga lugar, la Semilla alcanza la categoría de diosa y queda libre para recorrer el universo esparciendo la enfermedad, la locura y el horror. Los investigadores pierden 1D10 puntos de COR adicionales por permitir que esto suceda. Aunque la Madre del pus es un heraldo del retorno de los Primigenios, los investigadores tienen todavía por lo menos 70 años antes de que las estrellas éste en la posición correcta y en los años que sigan sus pesadillas serán turbadas por terribles sueños: excrecencias y putrefacciones fétidas en el interior de la tierra, que la devoran desde dentro, como un gusano en una manzana; sueños en los que el pus gotea como la lluvia de un cielo envenenado.

Si por el contrario los investigadores consiguen detener la transformación de la Semilla, cada uno recupera 2D10 puntos de COR. Matar a la Madre del pus después de la transformación sólo reporta 1D10 puntos de COR, considerando los efectos secundarios de incluso la brevísima estancia de la misma. Matar o capturar a Hilary Hetfield proporciona 1D6 puntos de

-¡Contemplad
a la Madre!-



¡LA SEMILLA ATACA!

COR adicionales y si ésta sobrevive a este escenario, podría volver para asediar a los investigadores mediante complots, mohos y maldiciones, si el guardián lo cree oportuno.

Los investigadores que sufran locura temporal o permanente en el curso de este escenario podrán sufrir posteriormente fobias a los mohos, hongos o léngamos, desarrollar una manía de limpieza o ambas cosas a la vez. La bacteriofobia es otra posibilidad, al igual que la amnesia o la estupefacción.

Por último, los investigadores que ayudaran a la policía en sus investigaciones y permanecieran dentro de los límites que marca la ley, pueden recibir una bonificación al Crédito de 1D4 puntos o más si sus informaciones ayudaron la investigación policial sobre la muerte de Hannah Pickering. Si por el contrario los investigadores llegaran a ser detenidos por la policía por haber realizado actos ilegales, podrían sufrir penalizaciones de 1D6 puntos o más a su Crédito, además de posibles pérdidas posteriores cuando su caso vaya a juicio.

Características

DETECTIVE SARGENTO

MAXWELL SWEENEY, 39 AÑOS

FUE 15 CON 12 TAM 12 INT 15 POD 12
DES 13 APA 9 EDU 15 COR 40 PdV 12

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 72%, daño 1D3+bd.

Revólver calibre .45 75%, daño 1D10+2.

Habilidades: Charlatanería 70%, Conducir automóvil 50%, Derecho 40%, Descubrir 45%, Discreción 54%, Escuchar 56%, Esquivar 35%, Persuadir 70%, Primeros auxilios 53%, Psicología 67%, Seguir rastros 30%.

LA CRIATURA, GEMELO DEFORME

FUE 18 CON 15 TAM 6 INT 7 POD 10
DES 12 PdV 11

Armas: Mordisco 50%, daño 1D4+tirada de POD contra POD para absorber 1D2 de POD.

Zarpas (2) 65%, daño 1D6 cada una.

Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 85%, Ocultarse 85%, Seguir rastros 60%.

Pérdida de COR: 1/1D6.

HILARY HETFIELD,

SECTARIA, MADRE, ABUELA.

FUE 13 CON 16 TAM 8 INT 18 POD 23
DES 9 APA 6 EDU 5 COR 0 PdV 12

Bonificación al daño: 0.

Armas: Garras (1) 70%, daño 1D4.

Chillido (tirada de POD contra POD para no quedar aturdido durante 1 asalto)

Hechizos: Potenciar Madre del Pus (hechizo nuevo), Implantar miedo, Liquidez (hechizo nuevo), Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath.

Habilidades: Cantar 75%, Ciencias ocultas 67%, Discreción 82%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 35%, Murmurar oscuramente 99%, Ocultarse 66%.

LA SEMILLA, FASE INTERMEDIA

FUE 40 CON 14 TAM 28 INT 13 POD 20
DES 9 PdV 21

Bonificación al daño: +3D6.

Armas: Tentáculos (4) 75%, daño bd+tirada de POD contra POD para absorber 1D3 puntos de POD.

Lanzar objeto pesado 50%, daño 2D10.

Habilidades: Atraer presas animales 100%.

Pérdida de COR: 1/1D10.

LA MADRE DEL PUS,

DIOSA EXTERIOR MENOR

FUE 60 CON 85 TAM 64 INT 20 POD 85
DES 19 MV 15 PdV 75

Bonificación al daño: +7D6.

Armas: Tentáculos (10) 90%, daño bd+drenaje automático de 1D4 puntos de POD.

Hechizos: Convocar/Atar a un Retoño oscuro, Llamar a Shub-Niggurath.

Pérdida de COR: 1D3/2D10.

SHUB-NIGGURATH, DIOSA EXTERIOR

FUE 72 CON 170 TAM 120 INT 21 POD 70
DES 28 MV 15 PdV 145

Bonificación al daño: +11D6.

Armas*: Tentáculos 100%, daño captura automática.

Mordisco 100%, daño pérdida de 1D6 puntos de FUE.

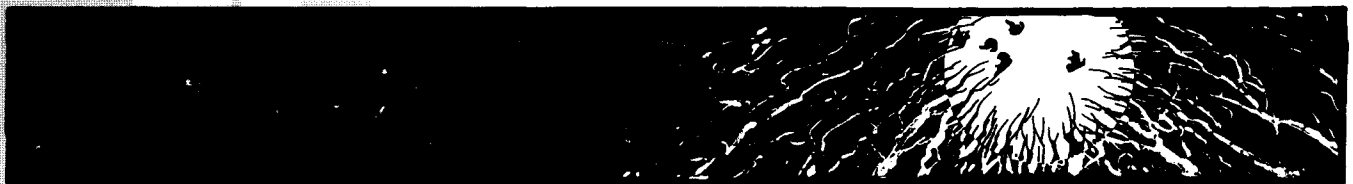
Pisotear 75%, daño bd.

*Puede atacar con docenas de tentáculos, pero sólo uno puede atacar a una misma víctima en un mismo asalto. Si captura, después puede morder cada asalto.

Armadura: inmune a las armas físicas; sufre daño normal de ataques mágicos y de energía; por cada punto de magia que gaste, regenera 2 puntos de daño.

Hechizos: todos los relativos a los Dioses exteriores y, además, Crear portal, Maldición de Azathoth y Signo de conjuración.

Pérdida de COR: 1D10/1D100. ■



COR adicionales y si ésta sobrevive a este escenario, podría volver para asediar a los investigadores mediante complots, mohos y maldiciones, si el guardián lo cree oportuno.

Los investigadores que sufran locura temporal o permanente en el curso de este escenario podrán sufrir posteriormente fobias a los mohos, hongos o léngamos, desarrollar una manía de limpieza o ambas cosas a la vez. La bacteriofobia es otra posibilidad, al igual que la amnesia o la estupefacción.

Por último, los investigadores que ayudaran a la policía en sus investigaciones y permanecieran dentro de los límites que marca la ley, pueden recibir una bonificación al Crédito de 1D4 puntos o más si sus informaciones ayudaron la investigación policial sobre la muerte de Hannah Pickering. Si por el contrario los investigadores llegaran a ser detenidos por la policía por haber realizado actos ilegales, podrían sufrir penalizaciones de 1D6 puntos o más a su Crédito, además de posibles pérdidas posteriores cuando su caso vaya a juicio.

Características

DETECTIVE SARGENTO

MAXWELL SWEENEY, 39 AÑOS

FUE 15 CON 12 TAM 12 INT 15 POD 12
DES 13 APA 9 EDU 15 COR 40 PdV 12

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 72%, daño 1D3+bd.

Revólver calibre .45 75%, daño 1D10+2.

Habilidades: Charlatanería 70%, Conducir automóvil 50%, Derecho 40%, Descubrir 45%, Discreción 54%, Escuchar 56%, Esquivar 35%, Persuadir 70%, Primeros auxilios 53%, Psicología 67%, Seguir rastros 30%.

LA CRIATURA, GEMELO DEFORME

FUE 18 CON 15 TAM 6 INT 7 POD 10
DES 12 PdV 11

Armas: Mordisco 50%, daño 1D4+tirada de POD contra POD para absorber 1D2 de POD.

Zarpas (2) 65%, daño 1D6 cada una.

Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 85%, Ocultarse 85%, Seguir rastros 60%.

Pérdida de COR: 1/1D6.

HILARY HETFIELD,

SECTARIA, MADRE, ABUELA.

FUE 13 CON 16 TAM 8 INT 18 POD 23
DES 9 APA 6 EDU 5 COR 0 PdV 12

Bonificación al daño: 0.

Armas: Garras (1) 70%, daño 1D4.

Chillido (tirada de POD contra POD para no quedar aturdido durante 1 asalto)

Hechizos: Potenciar Madre del Pus (hechizo nuevo), Implantar miedo, Liquidez (hechizo nuevo), Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath.

Habilidades: Cantar 75%, Ciencias ocultas 67%, Discreción 82%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 35%, Murmurar oscuramente 99%, Ocultarse 66%.

LA SEMILLA, FASE INTERMEDIA

FUE 40 CON 14 TAM 28 INT 13 POD 20
DES 9 PdV 21

Bonificación al daño: +3D6.

Armas: Tentáculos (4) 75%, daño bd+tirada de POD contra POD para absorber 1D3 puntos de POD.

Lanzar objeto pesado 50%, daño 2D10.

Habilidades: Atraer presas animales 100%.

Pérdida de COR: 1/1D10.

LA MADRE DEL PUS,

DIOSA EXTERIOR MENOR

FUE 60 CON 85 TAM 64 INT 20 POD 85
DES 19 MV 15 PdV 75

Bonificación al daño: +7D6.

Armas: Tentáculos (10) 90%, daño bd+drenaje automático de 1D4 puntos de POD.

Hechizos: Convocar/Atar a un Retoño oscuro, Llamar a Shub-Niggurath.

Pérdida de COR: 1D3/2D10.

SHUB-NIGGURATH, DIOSA EXTERIOR

FUE 72 CON 170 TAM 120 INT 21 POD 70
DES 28 MV 15 PdV 145

Bonificación al daño: +11D6.

Armas*: Tentáculos 100%, daño captura automática.

Mordisco 100%, daño pérdida de 1D6 puntos de FUE.

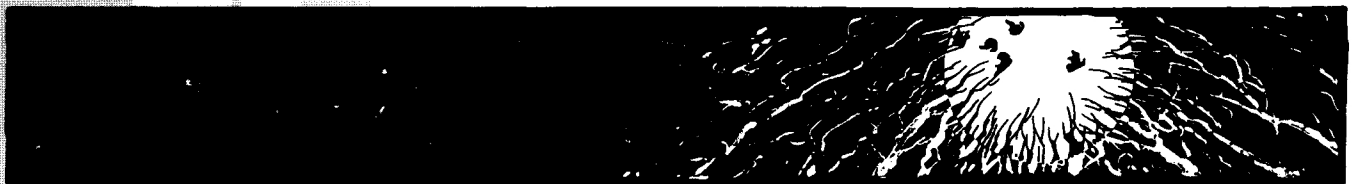
Pisotear 75%, daño bd.

*Puede atacar con docenas de tentáculos, pero sólo uno puede atacar a una misma víctima en un mismo asalto. Si captura, después puede morder cada asalto.

Armadura: inmune a las armas físicas; sufre daño normal de ataques mágicos y de energía; por cada punto de magia que gaste, regenera 2 puntos de daño.

Hechizos: todos los relativos a los Dioses exteriores y, además, Crear portal, Maldición de Azathoth y Signo de conjuración.

Pérdida de COR: 1D10/1D100. ■





LA TIERRA DE LOVECRAFT

Una revisión de todas las tierras
del valle del Miskatonic



La Tierra de Lovecraft está situada al nordeste de Massachusetts. La parte más importante se extiende a lo largo del valle del Río Miskatonic, desde Dunwich al oeste hasta donde desemboca en el Océano Atlántico entre Arkham, Kingsport y Martin's Beach (la playa de Martin). La página 70 contiene un pequeño mapa de la parte más oriental de la Tierra de Lovecraft. Las ciudades contenidas en él se detallan a continuación, así como algunas otras que no están en el mapa pero que sin embargo son importantes. Cuando éstos contienen información central, se hace referencia a otros libros de la serie *La Tierra de Lovecraft*, algunos de los cuales están todavía disponibles.

Annisquam: una zona residencial veraniega que pertenece a Gloucester (ver más abajo).

Arkham: población 22.562 habitantes, fundada en 1692 e incorporada al Estado de Massachusetts en 1699. El sector textil forma el grueso de la industria en la actualidad. Sede de la Universidad Miskatonic. Misteriosos avistamientos han tenido lugar en los cercanos bosques de Billington y en la granja de Nahum Gardner, ambos al oeste de la ciudad. Detallada en la *Guía de Arkham*, la *Universidad Miskatonic*, *Aventuras en la Tierra de Arkham* y *Relatos del Valle del Miskatonic*.

Aylesbury: población 16.539 habitantes, fundada en 1802 sobre el antiguo pueblo de Broton. Se trata de un pueblo industrial planeado y financiado por los industriales del textil de Arkham y Boston. La industria principal evidentemente es la textil.

Beverly: población 27.478, fundada en 1626 como parte de Salem e incorporada en 1688. En ella se estableció el primer molino de algodón de los EE.UU. (en 1788). Sus industrias principales son las del calzado y la maquinaria para fabricarlo. *Está a unos 4'5 Km al sudoeste de Arkham.*

Bolton: población 15.539 habitantes, fundado en 1650. Pueblo industrial especializado en calzado, cuero y textiles. *A unos 4'5 Km al norte de Arkham.*

Boston: población 782.623 habitantes, fundada en 1630. Capital del Estado de Massachusetts. Llena de lugares históricos donde tuvieron lugar acontecimientos decisivos para la Independencia norteamericana como Bunker Hill (*N. del T.: primera batalla de la Guerra de la Independencia, el 17 de junio de 1775*), Faneuil Hall (*N. del T.: sólo he podido averiguar que se trata de un mercado histórico*), la Masacre de Boston (*N. del T.: donde las tropas británicas mataron a cinco civiles en una manifestación de protesta, el 5 de marzo de 1770*) o la Fiesta del Té (*N. del T.: manifestación contra los impuestos que los británicos aplicaban a las importaciones de té y en la que varias cajas del mismo fueron arrojadas al mar, el 16 de diciembre de 1773*). Los edificios más importantes incluyen la Biblioteca Pública, con más de un millón de volúmenes, el Ate-

neo, la Sociedad Histórica de Massachusetts, la biblioteca de Historia y Genealogía de Nueva Inglaterra y la Sociedad de Historia Natural. Las industrias principales incluyen las artes gráficas, la confección masculina y femenina y el transporte naval. Boston es un puerto internacional.

Cambridge: población 124.451 habitantes, fundada en 1630. Sede de la Universidad de Harvard, el Colegio Radcliffe y el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Aquí tuvo su sede la primera imprenta de Norteamérica. Las industrias incluyen las artes gráficas y la fabricación de jabones, dulces y aparatos eléctricos.

Clark's Corners (las esquinas de Clark): población 0, fundado en 1769. Antaño próspero pero abandonado a finales del siglo XVIII debido a los extraños acontecimientos que siguieron a la caída de un meteorito. Un fino polvillo gris sigue cubriendo la granja de Gardner, donde aterrizó el meteorito. Las ruinas de este poblado pronto serán inundadas para crear el depósito de agua de Arkham. Detallado en la *Guía de Arkham. A 1'8 Km al oeste de Arkham.*

Concord: población 7.056 habitantes, fundado en 1635. Aquí tuvo lugar "el disparo que se oyó en todo el mundo" (*N. del T.: el primer disparo de la Guerra de la Independencia americana, el 19 de abril de 1775*). Aquí nacieron Ralph Waldo Emerson, Henry D. Thoreau y Luisa May Alcott.

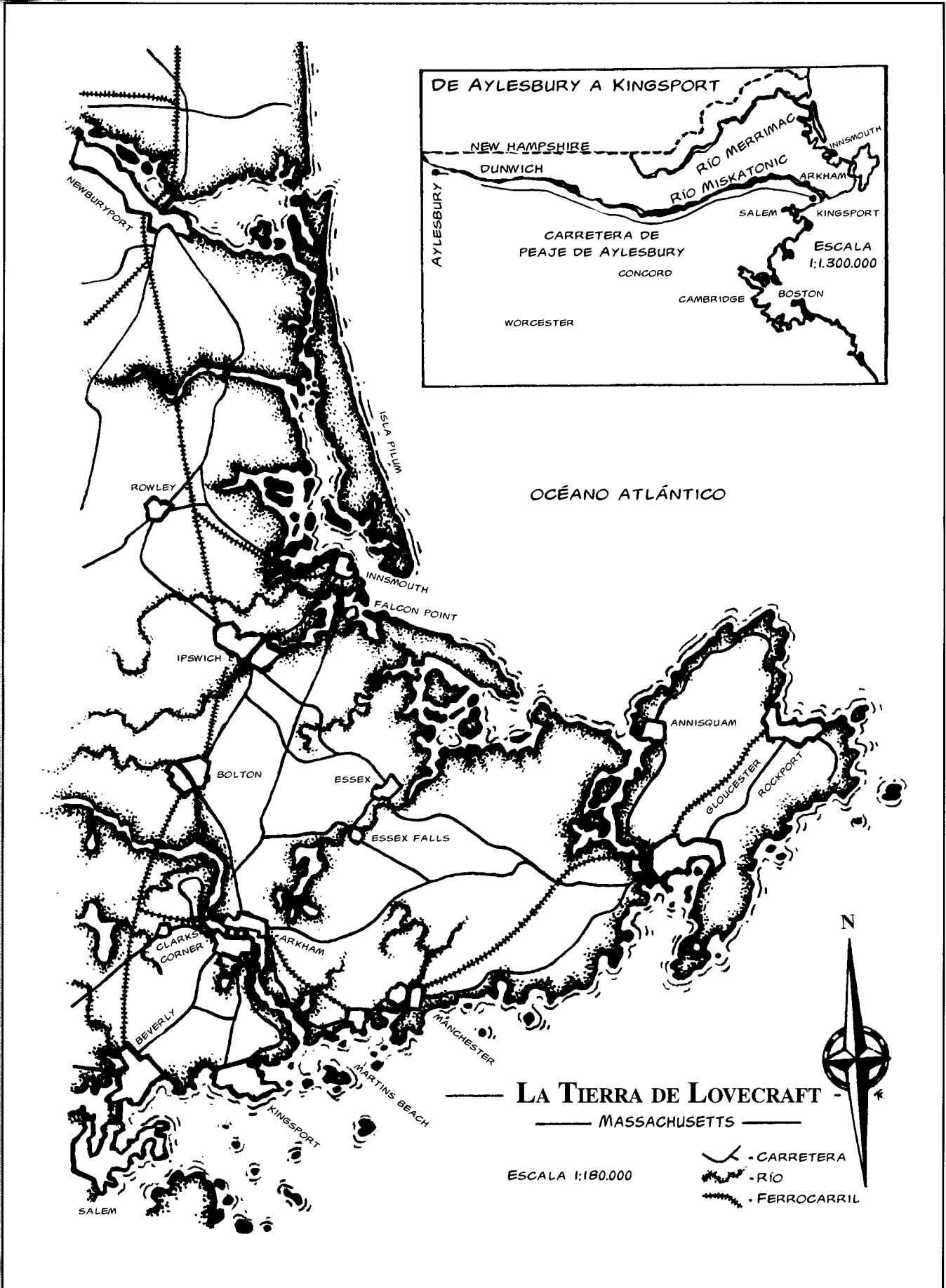
Danvers: población 11.893 habitantes, situado aproximadamente a unos 5 Km al oeste de Beverly. Fundado en 1626 y conocido hasta 1757 como Salem Village. Fue el centro de la actividad de las brujas en 1692 y allí nació Israel Putnam. Cerca del pueblo se encuentra el Manicomio estatal de Massachusetts.

Dean's Corners (las esquinas del Diácono): población 83 habitantes, fundado en 1821. Un lugar situado en la carretera de peaje de Aylesbury, la última parada antes de Aylesbury. Originalmente una parada de diligencias, ahora saca algunos ingresos de los automovilistas que van hacia Aylesbury. La Sociedad de Investigaciones sobre los Indios Americanos de Boston y la Universidad Miskatonic de Arkham están realizando unas excavaciones arqueológicas unos cuantos kilómetros al sudeste. Se detalla en *Relatos del valle del Miskatonic*.

Dunwich: población 373, fundado en 1692. Una pequeña comunidad rural, antiguamente sede de varios grandes aserraderos. Las fuerzas de la oscuridad parecen en alza entre sus decadentes habitantes. Detallado en *Retorno a Dunwich* y *Aventuras en la Tierra de Arkham. A unos 100 Km al noroeste de Arkham.*

Essex: población 1.654, fundado en 1634 e incorporado en 1819. Famoso por sus pequeños astilleros y sus almejas. *A 7'5 Km al nordeste de Arkham.*

Falcon's Point (la punta del Halcón): población 56, fundado en 1696. Una aldea de pescadores al sur de Innsmouth. Detallada en *Huida de Innsmouth* y *Aventuras en la Tierra de Arkham.*



-Apéndice: La Tierra
de Lovecraft-

Fitchburg: población 45.448 habitantes, situada a 16 Km al sudeste de Dunwich, pasada la carretera de peaje de Aylesbury. Incorporada al Estado de Massachusetts en 1764. Dispone de una importante industria papelera y de un escaño en el condado de Worcester.

Framingham: población 25.118 habitantes, situada a 24 Km al oeste de Boston, fundada en 1640 e incorporada en 1700. Las industrias incluyen la fabricación de sombreros de paja, botas y zapatos, artículos de caucho, calderas y medicamentos. Es la sede del arsenal del Estado y de la penitenciaría estatal de mujeres.

Gloucester: población 25.101, fundada por pescadores ingleses en 1623 e incorporada en 1642. Una ciudad residencial veraniega y el mayor puerto de pesca de agua salada de los EE.UU.. Dentro de su término municipal se encuentra la zona residencial veraniega de Annisquam. *A 12 Km al este de Arkham.*

Innsmouth: población 367, fundado en 1643. Originalmente activo en el comercio con la China. Proporcionó gran cantidad de corsarios durante la Revolución y la Guerra de 1812. La pesca es la industria principal. Una pequeña refinería de oro sigue en funcionamiento. Innsmouth es controlado por la decadente familia Marsh y durante años ha habido indicios de una fuerza maléfica que vive bajo el mar, en el cercano Arrecife del Diablo. Se detalla en *Huida de Innsmouth. A unos 10 Km al nordeste de Arkham.*

Ipswich: población 6.098, fundado en 1639 con el nombre de Aggawam, e incorporado en 1634. Un pueblo de verano muy popular, en el que se encuentra el puente de arco más antiguo de América. Hogar del reverendo Nathaniel Ward. *A 7'5 Km al norte de Arkham.*

Kingsport: población 7.834, fundado en 1639, incorporado en 1651. Base de numerosos corsarios durante la Revolución. Destino veraniego y colonia de artistas. La industria principal es la pesca. Abundan los rumores acerca de una extraña secta adoradora del fuego bajo sus calles. Detallada en *Kingsport, la ciudad de la niebla y Relatos del Valle del Miskatonic. A 3 Km al sur de Arkham.*

Lexington: población 7.785 habitantes. Situado a 8 Km al noroeste de Cambridge, junto a la Interestatal 3. Fundado en 1642, sede del primer conflicto armado de la Revolución Americana y destino de la cabalgada de Paul Revere. Las principales industrias son la de la huerta y las lácteas.

Lowell: población 114.759 habitantes, situada a 16 Km al norte de Concord, sobre el río Merrimac e incorporada en 1826. Aquí nació James McNeil Whistler. Dispone de un escaño en el condado de Middlesex.

Lynn: población 106.081 habitantes, situada a 8 Km al sudoeste de Salem y fundada en 1629. Ciudad industrial famosa por su calzado, industria que comenzó en 1636. Aquí se establecieron las primeras fundiciones de Nueva Inglaterra en 1643.

Manchester: población 2.599 habitantes, fundado en 1630. Una zona residencial que algunos piensan que es la más bella de la costa Atlántica y residencia de verano favorita de muchos diplomáticos extranjeros. *A 4'5 Km al sudeste de Arkham.*

Marblehead: población 8.414 habitantes, situada justo al sudeste de Salem. Fundado en 1629 y separado de Salem en 1649. Financió gran cantidad de corsarios durante la Revolución y la Guerra de 1812. Conocido lugar de verano y centro de náutica. Sus principales industrias incluyen el calzado infantil, la

pesca y la fabricación de yates y lanchas. Algunos afirman que es "la cuna de la Marina americana."

Martin's Beach (la playa de Martin): población 867, fundado en 1644. Un pequeño pueblo de pescadores y residencia vacacional. De vez en cuando se ha avistado en el océano una extraña criatura. Más recientemente ha sido el centro de una extraña epidemia de robos de tumbas. Detallada en *Cálculos mortales. A 3 Km al sudeste de Arkham.*

Mayotteville: población 1.997 habitantes, fundado en 1667 por vecinos de Bolton, que se encuentra a unos pocos kilómetros carretera abajo. Aquí tuvo lugar recientemente la aparición de un extraño ser alado. Se detalla en *Aventuras en la Tierra de Arkham.*

Newburyport: población 16.618 habitantes, fundado en 1635 y separado de Newbury en 1764. Ciudad manufacturera y puerto comercial, fue activo en la actividad corsaria durante la Guerra Revolucionaria y la Guerra de 1812. También era conocida por sus contrabandistas y antes de la Guerra Civil era un activo puerto pesquero, ballenero y comercial. Tiene un escaño en el condado de Essex.

Peabody: población 21.677 habitantes, justo al oeste de Salem, de la que formaba parte originalmente. Incorporada al Estado en 1855. Se especializa en la fabricación de cuero, maquinaria para el cuero y artículos de algodón.

Quincy: población 67.655 habitantes, originalmente fundada en 1625 como Merry Mount (Monte Feliz), por una comunidad que se afirma gustaba de bailar alrededor de los postes de mayo y que adoraba a Dagón. Los vecinos originales fueron finalmente expulsados por los puritanos de las comunidades cercanas y ahora es un centro de la industria de la construcción naval. Aquí nacieron John Adams, John Quincy Adams y John Hancock.

Rockport: población 2.345 habitantes, fundado en 1690 y separado de Gloucester en 1840. Un lugar de verano famoso por su gran colonia de artistas.

Salem: población 44.688, fundada en 1626 por Roger Conant. Aquí tuvo lugar la caza de brujas de 1692 y aquí nació Nathaniel Hawthorne. Salem fue antaño muy activa en el comercio con la China y en ella vivió el primer millonario de los EE.UU., Elías Haskett Derby. Financió gran cantidad de corsarios durante la Guerra de los Siete Años, la Revolución y la Guerra de 1812. Sede del Instituto Essex, el Museo Marítimo Peabody y el Ateneo de Salem. *A unos 5 Km al sudoeste de Arkham.*

Waltham: población 38.144 habitantes, situada a 16 Km al este de Cambridge, junto a la Interestatal 117, e incorporada en 1738. Aquí se encuentra la fábrica de relojes más grande del mundo y el primer molino mecánico de algodón que se instaló en el país (1814).

Worcester: población 197.788, fundada originalmente en 1657 pero abandonada dos veces debido a ataques de los indios en 1675 y en 1702, e incorporada en 1722. Las industrias incluyen el alambre y los productos relacionados con éste. Aquí se encuentran la Universidad Clark, el Politécnico de Worcester, el Colegio de los Jesuitas de la Santa Cruz y el Colegio de la Asunción. Sede de la Sociedad Americana de Anticuarios, la Sociedad de Historia Natural de Worcester y la Sociedad Histórica de Worcester, todas las cuales disponen de museos y bibliotecas propias. Aquí vivieron en algún momento Elías Howe, Eli Whitney, Dorotea Lynde Lix y Clara Barton. ■



AYUDAS DE JUEGO

Donde se recogen todas las ayudas de este volumen para que sean más fáciles de utilizar. Estas páginas pueden fotocoparse para uso personal.



Índice de las Ayudas

Descripción	Mención	Página
Ayudas de <i>Polvo eres...</i> nº 1	7	72
Ayudas de <i>Polvo eres...</i> nº 2	8	72
Ayudas de <i>Polvo eres...</i> nº 3	14	73
Ayudas de <i>Polvo eres...</i> nº 4	14	73
Ayudas de <i>Polvo eres...</i> nº 5	17	73
Ayudas de <i>Rivales oscuros</i> nº 1	31	74
Ayudas de <i>Rivales oscuros</i> nº 2	34	73
Ayudas de <i>Rivales oscuros</i> nº 3	36	75
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 1	48	76
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 2	48	76
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 3	54	76
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 4	55	75
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 5	56	74
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 6	58	77
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 7	62	76
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 8	63	77
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 9	64	78
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 10	65	77
Ayudas de <i>¡Contemplad a la Madre!</i> nº 11	65	78

Ayudas de *Polvo eres...* nº 2

VUELVEN LOS PROFANADORES DE TUMBAS A MARTIN'S BEACH

Las autoridades, enfurecidas ante el segundo acto de vandalismo en una semana

MARTIN'S BEACH- Tan solo una noche después de perpetrar un acto de vandalismo similar en el cementerio de Christchurch de Arkham, los profanadores de tumbas volvieron a realizar sus execrables actos, esta vez en Martin's Beach. El cementerio de la calle Poe fue de nuevo visitado la pasada noche por unos ladrones cobardes y depravados, quienes esta vez se apoderaron de los restos de Virginia Felder, difunta esposa del nuestro vecino Michael Felder e hija del doctor Hamilton Fabry, de Boston. El señor Felder expresó a este periodista su confianza en que los responsables de tan abominable acto sean capturados y castigados con el máximo rigor que prevén las leyes. El doctor Fabry se expresó en términos similares y ofreció una recompensa de 1000 \$ por cualquier información que conduzca a la captura de seres tan despreciables.

Mientras tanto, al agente de policía de Martin's Beach, Owen Tabler, colabora con el Jefe de Policía de Arkham Asa Nichols en un esfuerzo por hallar conexiones entre los recientes acontecimientos de la misma índole sucedidos en ambas poblaciones. "No hay duda de que ambos casos están relacionados," dijo Nichols. "Owen y yo trabajamos en colaboración con la Policía de otras poblaciones cercanas donde se han cometido salvajadas semejantes y con un esfuerzo tan concentrado vamos a poner coto a este repugnante asunto a la voz de ¡ya!"

El jefe Nichols se refiere al hecho de que actos de vandalismo similares han ocurrido recientemente en Manchester, Gloucester, Essex Falls, Kingsport y Clark's Corners. El agente Tabler declinó comentar si los actos sucedidos en Martin's Beach tienen o no algo que ver con el llamado "acechador de Martin's Beach" que al parecer ha estado molestando a pescadores, niños y otros residentes locales durante la pasada semana pero sí indicó que las autoridades siguen interesadas en cualquier información relativa a este individuo.

The Arkham Avenger

¡OTRA PROFANACIÓN DE TUMBAS EN LA ZONA!

Esta vez, en el Cementerio de Christchurch

ARKHAM- La policía de Arkham informa de que la noche pasada tuvo lugar una profanación de tumbas en el cementerio de Christchurch, siendo robado de su lugar de reposo final el cadáver del difunto Martin Helverson. Helverson fue hasta su fallecimiento hace seis años un conocido abogado de la comunidad.

El Jefe de Policía de Arkham, Asa Nichols, declaró que las autoridades están convencidas de que este crimen está relacionado con las atrocidades similares perpetradas en las últimas semanas en Manchester, Gloucester, Essex Falls y Clark's Corners. Hasta el momento no se ha identificado a ningún sospechoso pero el Jefe Nichols informa que la policía sigue diversas pistas. Cualquiera que disponga de alguna información relativa a posibles rondadores en las cercanías del cementerio de Christchurch después de la una de esta pasada madrugada deberá ponerse en contacto con las autoridades de Arkham lo antes posible.

Ayudas de *Polvo eres...* nº 1

Pasaje del libro sin título de Pierre Borel

Las sales esenciales de los animales pueden ser así separadas y preservadas, de forma que un hombre ingenioso pueda tener toda el arca de Noé en su propio estudio, y alzar la fina forma de un animal de sus cenizas a su voluntad, y por el mismo método de las sales esenciales del cuerpo humano un filósofo podría, sin forma alguna de criminal necromancia, reclamar la forma de cualquier antepasado muerto, a partir del polvo en que su cuerpo hubiera sido incinerado.



Pasaje del libro sin título de Nicolás Melchior

Entonces aparecerá en el fondo del recipiente el poderoso etíope, quemado, calcinado, blanqueado, del todo muerto y sin vida. Pedirá ser enterrado, rociado con su propia humedad y lentamente calcinado hasta que resurja brillante del feroz fuego... ¡Contemplad una maravillosa restauración o renovación del etíope!



¡EL ACECHADOR DE MARTIN'S BEACH ATACA!

Salvaje asesino de niños buscado por la Policía

MARTIN'S BEACH- Se cree que el llamado "acechador de Martin's Beach" puede ser el responsable del salvaje asesinato de la niña de cinco años Eleanor Tucker. El cuerpo de la niña fue descubierto en la playa tras la posada Wavecrest ayer por la tarde. El agente Owen Tabler

declinó comentar el estado del cuerpo de la niña, pero aseguró a los ciudadanos que dejará de lado toda otra preocupación para buscar al asesino.

El agente Tabler cree que el indigente manco que recientemente ha causado molestias en el pueblo es el res-

ponsable. «Ha amenazado niños antes de ahora, por lo que estamos concentrando en la búsqueda en ese individuo.» El agente describe al acechador como un vagabundo deforme al que le falta la mano derecha. Quien vea este hombre deberá evitarle cuidadosamente y llamar inmediatamente a las autoridades.

Hemos encontrado algo interesante. Venid esta noche a la carretera de Clark's Corners, primera casa a la derecha después del arroyo. ¡NADA DE POLICIA! Tenemos información. Venid media hora antes de medianoche.

X Khan

*Es lo que está pasando, es lo que
hazéis y os puedo ayudar. Por
favor, no me preguntéis por qué no
me he puesto en contacto con vos-
tros hasta ahora. Digamos tan sólo
que no es seguro. Tengo mucho
miedo y creo que corro un gran
peligro. Antes de que pase algo
necesito contaros lo que sé. Reuníos
conmigo mañana por la noche a las
diez dentro del cercado del Verte-
dero Municipal. NO acudáis a la
Policía porque si estoy en lo cierto
no servirá de nada. Y no le contéis
esto a NADIE. Las sombras tienen
ojos y oídos. Disculpad el
secreto pero tengo miedo. Venid,
por favor.*

Ayudas de Rivalet oscuros nº 1

Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
sm
bren
ayua
deal
gúni
vest
igad
orco
Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara

Ayudas de iContemplad a la Madre! nº 5

DESAPARICIONES EN DUNWICH

Los habitantes del pueblo de Dunwich, situado junto a la cabecera del río Miskatonic, informan de una epidemia de desapariciones de mascotas y animales de granja en las últimas 24 horas. Se empezó a sospechar que sea debida a un animal salvaje al descubrir el cuerpo de un caballo perteneciente a la familia Horn extrañamente desecado y parcialmente devorado. Las autoridades de Dunwich preparan una expedición de caza a las colinas que se encuentran por encima del pueblo. Los vecinos que lleven algunos años en el Valle del Miskatonic recordarán informes de actividades inexplicadas en las mencionadas colinas tanto en 1907 como en 1912.

Reaper:

El plan de G para eliminar a los Gules ha empezado ya. Su veneno corporal debería acabar con ellos por completo. Puedes continuar poniéndote en contacto con él a través de mí, mediante mensajes en la oficina del TI. NO HABLES con él en persona.

Pronto sus túneles y madrigueras serán nuestros y el Caos Repante recorrerá la tierra bajo los pies de los ignorantes. ¡Estúpidos! ¡Nosotros somos los dueños de Arkham! ¡Bendito sea el Padre del Millón de Favoritos!

Sonneillon

Ayudas de Rivalet oscuros nº 3



Vol. LXVII

DOS CE

Espeluznante novedad en el caso Pickering

La autopsia realizada la pasada noche al cadáver de Hannah Pickering, cuyo cuerpo fue hallado fuera de la ciudad junto a la calle Garrison norte, ha revelado que la joven estaba embarazada en el momento de su muerte. Parece ser que el neonato fue arrancado del cuerpo, junto con ciertos otros órganos generativos. La policía cree que el asesino fue quien arrancó dichos órganos y ha intensificado la búsqueda del autor de tan horrendo crimen. Según el jefe de las investigaciones, el sargento Maxwell Sweeney, la policía es-

pera llevar pronto al asesino ante la justicia. Las autoridades buscan ahora al hombre responsable de la delicada condición de la muchacha, puesto sospechan que esta persona mató a la muchacha en lugar de casarse con ella. Mientras tanto se urge a las jóvenes que eviten las calles por la noche a la vez que se les solicita que informen a la policía de cualquier extraño que se comporte de forma inusual. Arkham no puede descansar hasta que el monstruo responsable de esta bestialidad se halle entre rejas.

El inquilino del sótano es un pintor llamado Matthew Hemingway, un joven melencólico y de escaso sentido de humor. En lugar de preferir los encantos pictóricos de la cercana Kingsport como les sucede a otros artistas, necesita inspirarse en otras cosas y en

Ayudas de ¡Contemplad a la Madre! nº 4

Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
arm
bren
ayua
deal
gúni
vest
igad
orco
nel
que
en-
ga
rela
ción
mien
trase
tegu

MECANÓGRAFA DE ARKHAM ASESINADA

ARKHAM- El cuerpo de Hannah Pickering, de 20 años, vecina de Arkham desde hace seis meses, fue hallado esta mañana por la policía en las afueras de la ciudad, habiendo sido tomadas con él algunas libertades inmencionables, aparentemente después de su muerte.

El horrible crimen recuerda a los asesinatos de Jack el Destripador cometidos en Londres hace 40 años. La familia de la señorita Pickering aún no ha sido localizada, pero nos hacemos cargo de su dolor cuando sean informados de la muerte de su hija. El Jefe de Policía Asa Nichols quiso declarar hoy que "el maníaco responsable de este hecho debe ser con certeza algún transeúnte, quizá uno de los hedonistas amoraes que se ven atraídos por la vecina Kingsport, afirmando ser artistas. Es impensable que ningún vecino de Arkham pueda ser responsable de tan repugnante crimen." El jefe Nichols prometió que el asesino de la señorita Pickering será llevado ante la justicia en breve. Los ciudadanos de Arkham no pueden por menos de rezar porque sea cierto.

Extractos del diario de Miriam Hetfield
"Miriam era una chica mala. Si yo hubiera sido una buena chica nunca me hubiera pasado nada. Que Dios se apiade de mí. Creciendo en mi vientre y susurrándome en sueños que he sido mala, degenerada, degeneración, revolcarme en la suciedad como un perro para cubrir mi propio hedor. Me hizo daño. Me hizo la cosa mala que mamá siempre me decía que los chicos querían hacerme. Dios mío me hizo daño. Dios tengo un picor entre las piernas que no puedo parar, un fuego que no puedo apagar Hannah no sabe lo que hago con nuestro cuerpo cuando está dormida. Siento y nunca olvido el dolor cuando estoy con otro hombre pero no puedo dejarlo ni olvidar el recuerdo incluso con otro hombre tras otro. No era un hombre, no era humano. Huí tenía que alejarme de Dunwich tenía que no ser yo para olvidar tenía que ser Hannah, pero Hannah no conoce a Miriam, y cuando Hannah está embarazada tiene que dejar paso a Miriam porque ella no puede saber o caerá en la oscuridad y recordará, y Hannah no es real y no tiene miedo a la oscuridad pero no siente el dolor. Dios oh Dios oh Dios este mal era parte de mí y no puedo quemármelo o cortármelo. Me lo cortaron cuando nací pero volvió porque sabía que era parte de mí y Hannah es parte de mí pero yo no soy parte de Hannah y cuando soy Hannah no soy yo soy alguien más dentro de mí, Dios, creciendo y pudriéndome desde dentro desde Dunwich..."

e t t e

15 de abril de 1928

SIMACABRO CRIMEN!

La policía horrorizada ante el feroz ataque

Hare
dena
pero
dría
tame
bién
utili
zara
arm
bren
ayua
deal
gúni
vest
igad
orco

El cuerpo de la señorita Hannah Pickering, de 20 años, fue hallado a la una de esta madrugada junto a la carretera Garrison norte, cerca del vertedero de basuras. Según la policía, la víctima llevaba muerta menos de una hora cuando fue hallado el cuerpo. El agente Edmund Hallicot, que fue quien descubrió el cadáver, afirmaba: "nunca había visto nada tan horrible. El responsable de esto no es sino un animal." El redactor de este artículo entiende que la naturaleza del ataque fue extremadamente brutal, hasta el punto de que los detalles no deben ser publicados en un diario de lectura familiar. Por el momento se ignora la identidad del perpetrador del hecho, que sigue en libertad.

Extractos del grimorio de Hilary Hetfield
15 de abril. Es mi destino. Oigo la señal y las estrellas están en la posición adecuada. En mí la Cabra Negra de los Bosques concibió gemelos, que crecieron uno sobre el otro. ¿Acaso no fue mi hijo quien fecundó a mi hija, concibiendo así a mi Nieta según la antigua profecía, que von Junzt conocía y registró en su Libro Negro? Los antiguos druidas sabían que tres es un número sagrado y este tercer vástago será Aquél que había sido predicho, el portal entre la carne de Eva y la carne de la Diosa. De la Cabra Negra de los Bosques será Hija, será llamada la Madre del Pus y su ascenso a la deidad será un signo de que el tiempo de los Primigenios se acerca. Esta misma noche he visto como en un sueño el nacimiento de mi bella nieta, la que tanto he esperado. Parto ahora mismo para Arkham, donde entre la suciedad y la basura ella espera mi llamada y la llamada de la Diosa. ¡¡¡, Shub-Niggurath! ¡¡¡, Madre del pus!

Extractos de los diarios de Tucker Jones

31 de octubre de 1907

Acompañado de la joven Lavinia Whateley y a solicitud de ésta, me dirigi a la casa Hetfield donde Hilary Hetfield se encontraba en labores de parto. Parto complicado. La paciente entraba y salía de un estado de inconsciencia, gritando a menudo. Lavinia permaneció junto a la cama toda la noche, cogiéndole la mano y recordándole las "instrucciones de Von Junzt" ¿Quizá Lavinia haya recibido formación como comadrona? ¿Tratamiento de medicina popular poco familiar? Debo investigar: los Whateley son gente rara. Bebé del sexo femenino nacido con crecimiento pendular adosado al hombro izquierdo, apéndice carnoso del tamaño de una manzana. Operación menor para seccionarlo, resultó ser un feto no desarrollado, gemelo del sexo masculino que de alguna forma se adhirió al embrión mientras se desarrollaba en la matriz. Solicitada esta rareza a la madre para su estudio y conservación, curiosidad científica, pero la madre insistió se lo entregara, junto con la hija recién nacida, que se llamará Miriam. Madre e hija en buen estado.

[Siguen numerosas anotaciones de menor importancia, con todas las afecciones y accidentes de la infancia de Miriam. La condición mental de Hilary Hetfield empieza a degenerar de 1918 en adelante y se anota como "senilidad precoz." Otras anotaciones indican que se le recetan a Hilary granos de láudano (un opiáceo) como sedante para la histeria. La siguiente anotación de importancia se reproduce a continuación.]

10 de Abril de 1928

Otra visita a Hilary Hetfield. En mal estado. No lleva bien la ausencia de su hija (escapó hace seis meses y no se ha vuelto a saber nada de ella). Rápidamente perdiendo facultades, fallos de memoria, histeria, alucinaciones. De nuevo pérdida de peso. Débil, mal aspecto general. Informado dos veces de que se la ha hallado por la noche, desnuda, recorriendo las calles, «buscando a su nieta.» Ya no diferencia entre sí, su madre y su propia hija. Olvida su propio nombre e identidad. ¿Internamiento?

Extracto del Libro de Eibon

El tiempo no es constante, ni el futuro es inamovible. Yo he visto el advenimiento de la semilla del Sultán Demoniaco y también el día en que los océanos vomitarán las ciudadelas de los Primigenios, cuando las estrellas cambien de posición y los muertos vivan de nuevo. He visto el imperio de Atlantis, aún nonato, caer bajo el peso de los años y los reinos que brillan y se apagan en su estela: Estigia, plagada de serpientes, Aquilonia, Egipto y Roma. Anotad bien lo que he visto porque éstos son los signos de los Últimos días, que precederán al retorno de Aquellos que sueñan y no mueren: el cansancio de la Bestia, la ascensión de la Ciudad cadáver, el beso cálido de la Madre del Pus, el retorno del Herald y del Hacedor y el final de todas las canciones.

Extracto de los Cultos innombrables de Von Junzt

Entre esas viles deidades de rancio crecimiento y obscena fertilidad se encuentran la Fuente de toda impureza, a quien adoran ciertas sectas oscuras de Venecia, la Reina del Adriático, a quien se adora ahogando vivas a sus víctimas en excrementos, y la Cabra negra de los bosques con un millar de retoños. Esta diosa primordial es evitada por los cuerdos y la existencia de su culto es negada por los sabios. Pero yo he visto con mis propios ojos los claros de bosque donde es adorada en las montañas de Europa central y también en Córcega y Cerdeña. Sin embargo, no he visto los horrendo ritos que tienen allí lugar o no viviría para escribir estas líneas.

En Córcega mi guía, un árabe que antaño había bailado con la secta durante la luna nueva pero que ahora temía por su vida y les había abandonado, me contó una profecía que hablaba de la Madre del pus, una nieta de la Diosa que sería concebida por ella, que es padre y madre a la vez, sobre una mujer mortal. Mediante el incesto concebiría a su vez la hija de esta mujer a la Madre del pus. Durante mucho tiempo mis noches han sido rasgadas por gritos surgidos de mi propia garganta cuando en sueños he visto a la Madre del pus tal y como mi guía me la describió con demasiada claridad, y también aquello que despierta su fétido calor. Está escrito, o eso dijo el árabe, que la llegada de la Madre del pus anunciará el despertar de los Antiguos de su sopor en las oscuridades bajo la tierra.

Al llegar aquí, mi guía guardó silencio y se puso a temblar, y pasaron muchas noches antes de que pudiera animarle a que me enseñara la canción que hay que ulular cuando las estrellas estén en posición correcta. La canción que despierta a la nieta a la categoría de diosa, confirmando como la Madre del pus, para luego empezar su horrible reinado. Esta canción me parece extraña y tiemblo al recordar la curiosa forma en que mi guía respiraba las notas pero por amor al conocimiento las escribí aquí. Cantada como se ha escrito desata los poderes que yacen durmientes en la futura diosa. Quizá si se invierte podría destruirla antes de que su llegada destruya al mundo. Ruego a Dios que esta necesidad nunca se presente pero sé que ruego en vano.

Por desgracia, pocos días después de que el fiel árabe me revelara los secretos de la secta, fue hallado muerto en su baño, licuado y putrefacto. Huí de Córcega temiendo por mi vida pero sé que nunca olvidaré la mirada que vi en su rostro desplomado y supurante, o lo que quedaba de él, y temo verme un día ante un espejo y ver ese rostro reflejado en el mío.

ÍNDICE

Donde se resumen las referencias importantes de este libro, con las más vitales resaltadas en negrita.

PERSONAJES

-A, B-

Arvin, Sammy 28-30
 Beilin, Gregory 30
 Benson, Abigail 59-60
 Benson, Peter 59-60
 Brown, Althea 8
 Brown, Catherine 8
 Brown, Corey 8

-C, D-

Carrington, Ezequiel 52
 Chase, Gerald 9
 Chase, Laura 9
 Chase, Leonard 9
 Chase, Nora 9
 Checkley, Ruth 50
 Claymore, Billy 18-19, **23**
 Coffin, Horace 51-52
 Conglomerado, el Ser 7, 15, 20, **23**
 Crayger, Ronald 26, 30
 Criatura, la (ver Gemelo de Miriam)
 Danforth, Elías 12, **18, 22**

-E, F-

Emerson, Matthew 50
 Fabry, Hamilton 9-10, **22**
 Felder, Michael 6-7, **11-15, 19-22**
 Felder, Virginia 6-7, 9-10, **20, 23**
 Finns (banda) 54
 Franklin (rata) 14, 19-20, **23**

-G, H-

Gallows (Gul) 30, 32-34, 36-37, **41**

Gemelo de Miriam 43-44, 60-**62, 68**
 Grescht, Casey 24-26
 Hallicot, Edmund 48-49
 Harden, Luther 25-26, 30, **41, 45-48**
 Helverson, Eric 8
 Helverson, Martin 7, 16-17, 19, **23**
 Hemingway, Martin 55
 Hetfield, Hilary 43-44, 46, 61-64, **66, 68**
 Hetfield, Miriam **43-45**
 Higgs, Frazier 28-30
 Holloway, Charlie 61
 Hopkins, Anne 50

-I, J, K-

Ingram, Lionel 25-27, 41
 Jarvis, Sra. 9-10
 Jones, Tucker 57-58
 Khan (Gul) 34-35, **42**

-M-

Madre del Pus **44, 64-68**
 Magellan (Gul) 32-34, **41**
 McDougall, Donnie **15-16, 18, 22**

Michele, Eric 28, **42**
 Miller, Duncan 8

-O-

O'Hearn, Brian 53-54
 O'Hearn, Davey 53-54
 O'Hearn, Hattie 53-54
 Osborn, Joe 56-57

-P-

Parker, Troy 28, 31, **42**

Pickering, Hannah (ver Hetfield, Miriam)
 Pierce, Ammi 8
 Pritchett, Cap 57
 Pyzack, Elizabet 53
 Pyzack, Gorge 53
-R-
 Rags (gato) 13-14, 19, **22**
 Reaper (ver Parker, Troy)
 Rider, Monty 50-51
 Reis, Luis 11

-S-

Semilla (ver Madre del Pus)
 Shub-Niggurath 65-66, **68**
 Slocum, Bennet 49
 Smith, Caleb 60
 Smith, Davey 60
 Smith, Mary 60
 Sonneillon (ver Michele, Eric)
 Spaulding, Dennis 45, 47
 Sprague, Ephraim 30
 Stephens, William 8
 Sweeney, Maxwell 47

-T, U, W-

Tabler, Owen 10-11, **22**
 Updike, Spenser 53
 Webb, Art **15-16, 18, 22**
 Whitcombe, Brady 24-27
 Willis, Simon 50
 Wilson, Abraham 58-59

LUGARES

Arkham 8, 24-55, 64-68
 Apartamento de Hannah 49
 Apartamento de Miriam Hetfield **52-55**

Casa abandonada **34-35**
 Casa Smith 60-61
 Funeraria Morningside 24-**28**
 Granja Rider 50-51
 Joe's Grill 28-30
 La Policía 30, 47-49
 Teatro Imperial **37-41**
 Vertedero 31-34, **51-52, 64-67**
 Vista general **29**
 Willis, Wormwood y Scrubb 49-50
 Boston 9-10
 Clark's Corners 8
 Dunwich 55-64
 Allen Mountain **58-59**
 Casa Benson 59-60
 Casa Hetfield **60-63**
 Casa Holloway 61
 Tienda de Osborn 56-57
 Essex Falls 8
 Gloucester 8
 Cementerio Potter 8
 Kingsport 8-9, 18
 Antiguo cadalso 9
 Manchester 9
 Martin's Beach **10-16, 19-22**
 Chalet de Felder **12-15, 19-20**
 Chamizo de los profanadores 16
 Puesto de policía 10-11
 Vista general **10-11**

HECHIZOS

Liquidez 66
 Potenciar a la Madre del Pus 63-64

Que los Dioses arquetipicos protejan a este libro de los monstruos.

Cálculos MORTALES

Casi todos los pueblos y lugares del valle de Miskatonic comparten un sombrío pasado. Muchos siguen aún bajo el azote de las siniestras secuelas de tan oscuros días, y además nuevos misterios aparecen con grotesca regularidad. Tal parece que la Tierra de Lovecraft vaya a ser siempre un paisaje encantado.

Cálculos mortales es una antología de escenarios para **La llamada de Cthulhu** situados en la misteriosa Nueva Inglaterra de Lovecraft. Situadas en ella, Arkham, Dunwich y la pequeña población de Martin's Beach, estas aventuras abarcan el espectro del terror: los muertos se levantan, sectas sombrías chocan frontalmente contra fuerzas monstruosas y una abominación espera reencarnarse en algo aún peor.

Este libro forma parte de la serie de suplementos genéricamente titulados **La Tierra de Lovecraft**, donde se proporcionan informaciones y aventuras situadas en el lovecraftiano valle del Miskatonic. **Huida de Innsmouth** y **Antes de la Caída** también pertenecen a esta serie.



La Llamada de
CTHULHU



La Factoría-LF453
ISBN-84-8421-042-1

