

Letras carmesíes

INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura con final abierto ambientada en las inmediaciones de Arkham. La aventura arranca con ciertos acontecimientos ocurridos en la fatídica Universidad Miskatonic y trata sobre la búsqueda de unos valiosos y peligrosos documentos perdidos tras una muerte inexplicable. La aventura consiste básicamente en la investigación de un «asesinato misterioso», pero se trata de uno cuyo responsable no es de este mundo, y las circunstancias del caso están rodeadas de extraños sucesos, codicia y obsesión. La aventura se desarrolla en el mes de octubre, en algún momento de los años 20, en tiempos de la Prohibición.

Aunque se puede utilizar esta aventura como una introducción a los Mitos para los investigadores, tal vez sea más adecuada como una de las primeras etapas de una campaña más grande, después de que los investigadores hayan formado un grupo y hayan comenzado a ganarse una reputación en ciertos círculos. También cuenta con los suficientes espacios y oportunidades para que el Guardián añada líneas argumentales, encuentros y facciones propias que explotar más adelante, y proporciona posibles amigos y contactos a los investigadores (si es que tienen éxito) para que les ayuden en el futuro.

Los sucesos de esta aventura se desencadenan con la inesperada muerte en extrañas circunstancias del Profesor Charles Leiter, un académico de la Universidad Miskatonic, una muerte que podría exponer a la universidad a cargos de apropiación indebida y robo, y a un posible escándalo que no puede permitirse. Uno de los administradores de la universidad, Dean Bryce Fallon, encomendará a los investigadores la tarea de indagar acerca de la muerte prematura de Charles Leiter y, en particular, de recuperar ciertos documentos valiosos que estaban al cargo de Leiter y que ahora han desaparecido, a ser posible, antes de que sus legítimos propietarios se den cuenta de su ausencia.

La aventura ha sido concebida para un grupo de dos a cinco investigadores. Será muy útil si al menos uno de los investigadores posee un trasfondo académico o de anticuario, aunque esto no es indispensable. También servirán de ayuda unas buenas habilidades sociales, así como la voluntad de relacionarse con personajes no jugadores.

Esta aventura no es lineal, y requiere cierta preparación y ciertas decisiones por parte del Guardián antes de empezar a jugar. Aunque la aventura se puede jugar en una sola sesión si se condensa, será más satisfactorio jugarla a lo largo de varias sesiones.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Charles Leiter, un joven y prometedor profesor de la Universidad Miskatonic, no era lo que parecía ser. En las impasibles aulas de la universidad, sus compañeros le tenían por un simple especialista en historia colonial, agradable y un poco vividor; pero también tenía una doble vida como jugador y libertino, una vida que se financiaba mediante el robo y la falsificación. Las reliquias del pasado colonial americano y los tiempos de la revolución poseen un valor considerable para los coleccionistas privados, y Leiter ha pasado estos últimos años aprovechando su acceso a la colección de la universidad y a las colecciones privadas a las que sus credenciales académicas le permitían solicitar préstamos para proveerse de los medios con los que mantener sus vicios. Solía hacer esto de forma bastante inteligente: falsificaba cartas y documentos y, cuando podía, los vendía como artículos genuinos (mientras insistía a su clientela secreta que había sustituido la falsificación por el original). Sin embargo, a pesar de toda su pericia y astucia, no tuvo en cuenta que existen ciertos peligros en libros y documentos viejos y olvidados, peligros que pueden trascender el tiempo y que traen la perdición a aquellos que pretenden tales conocimientos.

Hace unos cuatro meses, Leiter fue convocado para ayudar a la Universidad Miskatonic con la tasación de unos documentos del difunto Joshua Hobbhouse encargada por sus herederos. Hobbhouse era un solitario solterón octogenario que vivió y murió en una laberíntica casa colonial en las afueras de Arkham, el último descendiente directo de un linaje que se remonta a la fundación de la ciudad, siglos atrás. Su casa ha resultado contener un auténtico tesoro en diarios, documentos históricos, cuadros y artefactos que abarcan toda la historia de Nueva Inglaterra.

El primer inventario lo hizo un despacho jurídico designado por la familia Cobb (un clan adinerado de Providence, parientes políticos lejanos y afortunados depositarios de la herencia de Hobbhouse), y después se entregaron los documentos a la Universidad Miskatonic para que se llevara a cabo una estimación más profesional de su valor y su importancia, con el acuerdo implícito de que este encargo podría ser recompensado con la financiación de una colección o la donación de algunos documentos. Esto fue todo un golpe de efecto, ya que el prestigio que lo acompaña resultaría de gran valor para la universidad. Leiter fue muy insistente en que le fuera asignada la tasación de los documentos. Obviamente, tenía otros motivos personales más urgentes para obtener ese trabajo,

ya que se estaba quedando sin dinero y algunos acreedores muy desagradables le habían estado amenazando con encargarse personalmente de cobrar sus deudas. En este sentido, los documentos resultaron ser un regalo de dios, o eso pensó, ya que descubrió entre ellos un legajo de correspondencia y material probatorio de la Caza de Brujas de Arkham de la década de 1690, que podría reportarle una pequeña fortuna si encontraba al comprador adecuado. Leiter consideraba que esos viejos y polvorientos documentos solo eran fruto de un rocambolesco periodo de histeria y superstición de la historia de Nueva Inglaterra; sin embargo, no podía estar más equivocado, y pagó ese error con su vida.

Tan pronto como pudo poner sus manos encima de los *Documentos de la Caza de Brujas*, Leiter corrió la voz entre sus posibles compradores secretos y, con la ayuda de su cómplice habitual, un antiguo estudiante fracasado y excelente artista llamado Cecil Hunter, emprendió la falsificación de la parte más compleja de los documentos. Esto resultó ser el comienzo de sus problemas, ya que la recepción de su oferta resultó ser bastante pobre entre la mayoría de sus contactos, a excepción de algunos clientes potenciales con los que no había tratado antes y cuya reputación le atemorizaba. Leiter se encontró en el centro de una guerra de pujas entre varios clientes. Irrumpieron en su casa y la registraron, y estaba convencido de que lo estaban siguiendo. Leiter no podía imaginar que, al dividir los documentos e intentar copiarlos, liberaría las fuerzas aletargadas en la tinta.

Aquejado de un repentino torrente de pesadillas espantosas y convencido de que su vida corría peligro, decidió librarse de su problema. Leiter concibió el plan de vender duplicados a varios clientes a la vez, y así asignó a Hunter la tarea de falsificar rápidamente varias series de complejos diagramas que formaban parte de los documentos, a pesar de los reparos cada vez mayores de Hunter. Poco después, Cecil Hunter enloqueció y el resto de los documentos desapareció.

Leiter, con su vida fuera de control, acosado y perseguido por individuos a los que nunca podría apaciguar, hizo apresurados preparativos para huir de la ciudad con todo el dinero que pudiera reunir, abandonando tras él el nombre y la carrera que se había forjado. La tarde del 23 de septiembre, Leiter regresó a su despacho del claustro de la Universidad Miskatonic con la intención de recuperar todos los objetos de valor que pudiera. El último acto de Leiter fue noble en cierto sentido. Cuando le poseyó el Horror, en lugar de someterse a su voluntad (y consciente de que se acercaba su fin), se obligó a mirar fijamente un espejo; su alma fue consumida y murió al resguardo de su puerta cerrada poco después de la medianoche. Su cuerpo se descubrió al día siguiente, rígido en un paroxismo de terror. La causa de la muerte oficial se registró como un repentino fallo cardíaco; sin embargo, en el campus ya están circulando tenebrosos rumores de que eso está muy lejos de la verdad.

Una investigación somera del Director del Claustro, el Decano Fallon, ha revelado pruebas inquietantes de la vida secreta que estaba llevando Leiter (aunque Fallon no ha hecho más que arañar la superficie), y de la ausencia de los *Documentos*

Amenazas, ocultas y de otro tipo

Esta aventura cuenta con varios peligros para los investigadores, tanto mundanos como sobrenaturales. Depende del Guardián, y también en gran medida de las acciones de los investigadores, cuáles de esos peligros habrá que afrontar y cuándo. El Guardián no deberá poner las cosas fáciles a aquellos investigadores que actúen como «elefantes en una cacharrería»; cuanto menos cautos y sutiles sean los investigadores, mayor será el peligro al que se enfrentarán.

La mafia: El peligro más terrenal son los acreedores de Leiter, sobre todo un par de matones que fueron enviados a cobrar sus deudas de cualquier forma posible. No cejarán en su empeño hasta que no vean el cadáver; al fin y al cabo no sería la primera persona que finge su muerte con tal de librarse de una deuda.

Los sospechosos: A pesar de que Charles Leiter no sabía lo que tenía entre manos y que de haberlo sabido no lo hubiera creído, hay algunos que podían haber sido perfectamente conscientes de ello y que tienen sus propios secretos. Tal vez se trate de un estudiante con determinados intereses personales o un traficante de arte y antigüedades robadas de gustos siniestros, independientemente de si los *Documentos de la Caza de Brujas* están sus manos o no. La sección **Dramatis Personae** te ofrece una serie de individuos a los que no sentaría bien que los investigadores fueran por ahí haciendo preguntas y metiendo las narices en sus asuntos. No resultará difícil hacer que esos individuos humillen, chantajeen o ataquen a los investigadores si sienten que corren el peligro de ser desenmascarados.

Confinado en sangre y tinta: Atrapado en la propia materia de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*, algo sobrenatural y absolutamente hostil a toda forma de vida ha dormido durante siglos, lo que apenas supone unos segundos para sus sentidos alienígenas. Con la división de los documentos y los torpes intentos del falsificador para reproducir la aberrante geometría de la imagen que lo mantenía cautivo, las ataduras de la criatura se están deshaciendo lentamente, y poco a poco se va filtrando a este mundo, ganando firmeza y poder. Aquellos que hayan entrado en contacto con los Documentos correrán el peligro de que el Horror les dé caza, los posea y los utilice como receptáculos a través de los cuales sembrar el caos y la destrucción.

La bomba de relojería: Aunque al principio los investigadores no serán conscientes de ello, se ha iniciado una cuenta atrás y, si permiten que esta llegue a cero, correrá la sangre. No bastará con limitarse a devolver los documentos, y aquellos que no se hagan cargo del Horror atrapado en su interior se llevarán una desagradable sorpresa más adelante, cuando el monstruo mate al Decano y después a cualquier otro que haya tocado los documentos... ¡incluidos los investigadores!

de la *Caza de Brujas*. El escándalo, y tal vez un procedimiento penal (o al menos civil) contra la universidad, es inminente si no se obtienen respuestas rápidamente, aunque no debe parecer que Fallon está involucrado. Por eso se acude a los investigadores, aunque distan mucho de ser los únicos interesados en esas cartas en particular, y las fuerzas contenidas en los documentos se están impacientando.

¿Dónde están los documentos y quién los tiene? Eso es algo que deberá decidir el Guardián.

FORMATO DE LA AVENTURA

El transcurso de esta aventura viene determinado por las acciones de los investigadores (y, por lo tanto, de las decisiones de los jugadores). Los datos y las pistas se disponen en torno a los asuntos del fallecido y aquellos que lo conocieron, y serán

los personajes los que decidirán qué líneas de investigación seguir. Es importante señalar que ninguna pista o descubrimiento serán fundamentales para el desenlace de la aventura; será el entramado de los actos de los investigadores y sus descubrimientos lo que desemboque en la resolución de la aventura, para bien o para mal. Además de este marco flexible está, si el Guardián desea utilizarlo, el posible factor de la cuenta atrás, ya que algo ha sido liberado de los *Documentos de la Caza de Brujas*: el mismo ser que mató a Leiter en su oficina cerrada de la Universidad Miskatonic, una criatura que ahora desea ser libre y, si no se la detiene, podría causar considerables estragos y muerte a su paso. Consulta las **Manifestaciones del Horror** en la página 407 para obtener más información acerca de esto.

La mayor parte de los secretos y datos importantes de este misterio no se van a encontrar en cajones cerrados ni tras puertas secretas, sino en las mentes y deseos de las personas que rodean la muerte de Charles Leiter. En lugar de un

— Cronología de los sucesos pasados que conducen a esta aventura —

AÑO EN CURSO: 192X

Febrero: Joshua Hobbhouse, el último de su linaje, muere como un anacoreta en su mansión a las afueras de Arkham.

Abril: El patrimonio de Hobbhouse queda en manos de la familia Cobb de Providence.

Junio: La familia Cobb alcanza un acuerdo con la Universidad Miskatonic para tasar y clasificar los documentos y la biblioteca de Hobbhouse. El Profesor Leiter consigue hacerse con el control del proyecto en la Facultad de Historia.

Finales de agosto: Leiter, arruinado tras un desastroso viaje de juego a Atlantic City, corre la voz entre sus contactos en los bajos fondos de la venta de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.

Principios de septiembre: Leiter comienza a recibir muestras de interés por aquello que está ofreciendo, pero no de sus contactos habituales; algunos ofrecen vastas sumas de dinero, otros, amenazas.

5 de septiembre: Leiter le entrega los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham* a Cecil Hunter para que pueda empezar a elaborar las falsificaciones.

9 de septiembre: Leiter tiene por primera vez la sensación de que lo están siguiendo.

11 de septiembre: Alguien (Flinders) irrumpe en la casa de campo de Leiter y la registra mientras está trabajando.

12 de septiembre: Leiter refuerza la seguridad de su casa de campo cambiando las cerraduras e instalando cerrojos en puertas y ventanas.

16 de septiembre: Cecil Hunter, el artista/falsificador de Leiter, enloquece mientras intenta copiar los Documentos.

17 de septiembre: Leiter ingresa a Hunter en el Manicomio de Arkham. Cuando Leiter regresa a la residencia de Hunter para recuperar los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham* descubre que estos han desaparecido, robados de forma misteriosa (el Guardián debe decidir quién ha robado los documentos).

18 de septiembre: Leiter está a punto de morir cuando unas tejas de un edificio en obras del claustro caen a escasos centímetros de él (véase **Señales de su paso**).

23 de septiembre: Leiter decide huir y acude a su oficina a altas horas de la noche con la intención de destruir cualquier documento incriminatorio y llevarse todos los objetos de valor. El Horror se manifiesta, le ataca a puerta cerrada y le mata de forma espantosa.

24 de septiembre: El cuerpo de Leiter es hallado por una de sus estudiantes de posgrado, Emilia Court. Las circunstancias sospechosas no tardan en salir a la luz; sin embargo, el Decano Fallon consigue mantener a raya a la policía. Se descubre la desaparición de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*. El Doctor John Wheatcroft, un médico de la Escuela de Medicina Miskatonic que se hace cargo del cadáver de Leiter, determina «súbita insuficiencia cardíaca severa» en el certificado de defunción.

1 de octubre: Ante las peticiones cada vez más bruscas de la familia Cobb, la aparición de personas extrañas haciendo preguntas acerca del fallecido y los rumores de mala praxis en el campus, el Decano Fallon solicita ayuda externa. Se convoca a los investigadores: la aventura comienza.

Sucesos futuros: Octubre (varias fechas a discreción del Guardián): En una serie de manifestaciones cada vez más violentas, el Horror comenzará a dar caza a cualquiera que haya tenido un contacto íntimo con los documentos. La frecuencia de las manifestaciones aumentará rápidamente.

listado de localizaciones y encuentros, el «cuerpo» de esta aventura es una detallada *dramatis personae* (un reparto de personajes). El Guardián deberá estar familiarizado con sus secretos y motivaciones y, lo que es más importante, deberá decidir quién es el culpable.

Los investigadores necesitarán extraer información de los distintos personajes no jugadores (PNJs) y, por lo tanto, necesitarán recurrir a las habilidades de comunicación (Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión, así como Psicología). Se recomienda que el Guardián repase la descripción de estas habilidades y la sección **Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad** (página 97). Siempre que sea posible, intenta animar a los jugadores a representar sus conversaciones con los distintos personajes, ya que eso será mucho más divertido que limitarse a tirar dados.

Se han otorgado señuelos de interpretación a cada uno de los PNJs principales. Estos señuelos te ofrecen formas en las que el PNJ se podría involucrar con los investigadores y complicarles la vida.

Por último, se pretende que la información aquí presente sirva ante todo como una estructura sobre la que el Guardián pueda trabajar añadiendo más detalles a su antojo; todo con el fin de sacar más partido a la aventura y para que se ajuste a sus gustos y el de los jugadores.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación se ofrece un listado de los personajes más importantes con los que se encontrarán los Investigadores, su relación con Leiter y su papel en la aventura. Las características de juego de cada uno se pueden encontrar en el **Apéndice**, al final de la aventura.

Cada uno de los posibles culpables se describe inicialmente como alguien inocente (respecto a los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*), y después se ofrece un apartado que explica su papel si se lo elige como culpable. Una vez el Guardián haya elegido un culpable, puede que sea necesario reelaborar el resto del apartado de ese personaje haciendo los ajustes necesarios.

Fuentes de expansión

El Guardián puede encontrar útil el **Mapa de Arkham** (véase la página 464) a la hora de determinar la ubicación de los distintos personajes no jugadores que viven fuera de la Universidad Miskatonic. Además, las publicaciones *Secretos de Arkham* (JOC Internacional) y *Guía de la universidad Miskatonic* (La Factoría de Ideas) podrán ser de utilidad a aquellos Guardianes que deseen dotar de más profundidad a la aventura. Aun así, ninguno de estos suplementos de *La llamada de Cthulhu* son necesarios para dirigir esta aventura.

Bryce Fallon. Decano de Administración de la Universidad Miskatonic

Fallon es uno de los oficiales administrativos superiores de la universidad, un hombre encantador y de elegancia inmaculada que acaba de cumplir los cincuenta y al que la mediana edad ha tratado bien. Exuda ese tipo de temperamento equilibrado y autoridad serena tan buscados en los miembros del clero y los médicos rurales. Tiene unos modales agradables y cierta forma reflexiva de hablar que esconde el verdadero alcance de su intelecto y su ambición. Se trata de un administrador capacitado que posee un gran talento para recordar nombres y caras, y una vocación que siempre ha estado dirigida a la administración de la universidad más que al ámbito académico (si bien las matemáticas fueron su especialidad desafectada). Su interés en los documentos desaparecidos es puramente político: su principal objetivo es la preservación de la reputación de la Universidad Miskatonic. A excepción del asesinato y la violencia extrema, no tendrá ningún problema (o al menos hará la vista gorda) en apoyar cualquier medida que consiga «solucionar de forma satisfactoria» el asunto de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.



Relación con Leiter: Fallon conocía a Leiter a nivel profesional y laboral, pero no personalmente. Sabía que era competente y ambicioso, y tal vez demasiado empalagoso. Recibirá cualquier revelación sobre la vida personal de Leiter con desprecio, pero sin sorprenderse, y estará ansioso por que la carrera de Leiter en la U. M. se olvide discretamente.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Fallon dará parte de la misteriosa muerte a los investigadores (lo único que sabe de la causa es que fue una «muerte súbita»).
- ⑨ Fallon no tiene conocimiento del valor de los documentos ni de su auténtico peligro, ni tampoco de la conexión existente entre Leiter y Cecil Hunter. Si se le pregunta, podrá confirmar que Hunter fue un estudiante de arte en la U. M. y que fue expulsado por mostrar un comportamiento disoluto.
- ⑨ Fallon puede proporcionar las llaves de la oficina y de la casa de Leiter a los investigadores, así como cualquier contacto con otros miembros relevantes de la Facultad.

- ⑨ Estará dispuesto a debatir la implicación de Harland Roach y Emilia Court.
- ⑨ A pesar de que sabe algo acerca de las apuestas de Leiter, no sabe nada de su negocio de falsificaciones.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Fallon estará cada vez más ansioso por recuperar los documentos antes de que se agrave el problema entre la familia Cobb y la universidad (esto podría ocurrir cuando muriera uno de los miembros de la familia Cobb).
- ⑨ Insiste en ser sistemáticos: las pruebas deben ser catalogadas, evaluadas y retenidas (incluyendo el cadáver de Leiter) hasta haber resuelto este asunto.
- ⑨ Más tarde, cuando no se consiga recuperar los documentos, Fallon intentará culpar a otro PNJ (o incluso a uno de los investigadores), desesperado por proteger su propia reputación.

Notas para el Guardián: A pesar de lo que puedan decir algunos, Fallon está muy lejos del estereotipo de un académico incompetente y tampoco es un ingenuo. Cuando era joven pasó un corto periodo de tiempo en el ejército, y lleva muchos años haciéndose cargo de los asuntos «delicados» de la Universidad Miskatonic con tacto y discreción, desde suicidios de estudiantes hasta los prosaicos y a veces menos prosaicos defectos de algunos miembros del claustro. A pesar de que no posee un gran conocimiento personal de los Mitos ni nada que se le parezca, sus propias experiencias le tienen bastante informado de que hay ocasiones en las que cosas ajenas al curso de la existencia se ven atraídas a las inmediaciones de Arkham y su universidad.

Fallon querrá mantener frecuentes reuniones privadas con los investigadores para que estos le mantengan al tanto de sus progresos. El Guardián podrá utilizar al Decano para transmitir información cuando lo necesite.

Si unos investigadores especialmente hábiles son capaces de entregarle rápidamente los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*, el Horror se sentirá atraído hacia él, aunque su primera manifestación será más aterradora que letal. Acudirá inmediatamente a los investigadores en busca de ayuda, ¡aunque habrá que ver si serán capaces de salvarle!

Más allá de esta aventura: En función del trato personal entre los investigadores y Fallon, si este sobrevive podrá convertirse en un valioso contacto y una fuente potencial de información y empleo.

Doctor John Wheatcroft, médico, tutor y forense ocasional

Wheatcroft es un hombre mayor, de ojos vidriosos y mostacho de morsa, que parece encontrarse en la parte más desfavorecida de los sesenta, con demasiada piel y muy poca carne desde que perdió un peso considerable tras sufrir un infarto leve

hace unos diez años. Antiguo ayudante del forense de Boston, Wheatcroft se retiró para ocupar una plaza a tiempo parcial de profesor en la Universidad Miskatonic, donde obtuvo su título de medicina en su juventud. Se trata de un hombre aburrido, prosaico y poco imaginativo, aunque también un forense experto y diligente.

Es leal a Fallon y al Claustro y, teniendo en cuenta el estado de los restos de Leiter, está más que dispuesto a emitir un certificado de defunción por «súbito fallo cardíaco severo» en lugar de hacer público lo extraño de la muerte y provocar cualquier tipo de escándalo. Sin embargo, tratándose de un hombre tan tradicional como él, este pequeño encubrimiento pesa gravemente sobre su conciencia.



DATOS Y PISTAS

- ⑨ Wheatcroft determinó la muerte de Leiter, se hizo cargo del cadáver (todavía se encuentra en su posesión, en las instalaciones de la Facultad de Medicina) y ha llevado a cabo una autopsia privada a instancia del Decano Fallon. Si uno de los investigadores demuestra sus propias capacidades médicas a Wheatcroft, haz que todavía no se haya llevado a cabo la autopsia y que Wheatcroft involucre al investigador en ella.
- ⑨ Para Wheatcroft, Leiter no era más que un rostro con el que se cruzaba ocasionalmente en los pasillos o que vislumbraba en alguna ceremonia de la universidad, algo de lo que ahora se alegra bastante.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ El médico está ansioso por hacer que los investigadores le prometan que no dirán nada a nadie acerca del verdadero estado del cadáver de Leiter, ¡y menos aún mostrárselo!
- ⑨ Quiere librarse del cuerpo lo antes posible (ya que su presencia le resulta perturbadora). Seguro que los investigadores pueden ayudarlo con esto.
- ⑨ Niega creer en nada remotamente sobrenatural (pero no deja de mirar por encima de su hombro). Busca algo de aliento y compañía.

Notas para el Guardián: Al principio Wheatcroft se mostrará reacio a hablar, básicamente por el sentimiento de culpa que le produce su participación en el encubrimiento; sin embargo, si los investigadores le impresionan con su tacto y su

competencia (por ejemplo, demostrando su conocimiento de los procedimientos médicos o policiales), se volverá más cooperativo y estará encantado de transferirles cualquier responsabilidad sobre este asunto.

Emilia Court, estudiante de posgrado

Se trata de una mujer seria y aplicada, cuya mesura y forma de vestir desmerecen su belleza. Emilia Court es una estudiante de posgrado a la que se encomendó la tarea de asistir a Leiter en la catalogación e investigación de los documentos de Hobbhouse. Leiter le producía una antipatía indiferente, pero adoraba ese trabajo y lo solicitó con una actitud cercana al fervor. En cuanto a Leiter, una vez se dio cuenta de que ella era inmune a sus encantos, apreció su valor profesional e intentó tratarla con toda la atención y el cariño que se puede dispensar a una máquina calculadora; intentando que ella no notara ninguna falta de decoro por su parte, aunque sin conseguirlo.



DATOS Y PISTAS

- ④ Court descubrió el cuerpo de Leiter tras pedir una llave maestra al bedel cuando no pudo acceder a su lugar de trabajo. Esa imagen le atormenta. Leiter se encontraba en el interior de su oficina cerrada: muerto en el suelo, detrás de su escritorio, con un montón de dinero y documentos desparramados a su alrededor.
- ④ Court sirve para atestiguar la parte legítima de la doble vida de Leiter, su relación con la facultad y el prestigio de los documentos de Hobbhouse.
- ④ Conoce la rivalidad y las desavenencias existentes entre Leiter y Roach.
- ④ Sabe que las visitas de Anthony Flinders no eran bienvenidas, y que este envidiaba su cargo de asistente de Leiter.
- ④ También puede atestiguar el comportamiento cada vez más errático de Leiter a principios de septiembre, que rozaba lo paranoide.
- ④ Más vale que cualquier intento de hacer que Court ayude a los investigadores se afronte desde la astucia y el ingenio. No está nada dispuesta a hacerlo y es inmune a los cumplidos superficiales, lo que se manifiesta en su elevada puntuación de Psicología (55%), por lo que los investigadores descubrirán que el nivel

El cadáver en cuestión

El cuerpo del profesor Charles Leiter yace en las entrañas de la Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic, en una cámara frigorífica cerrada, y allí seguirá hasta que el Decano Fallon determine que sea discreta y decentemente incinerado. El certificado de defunción que se ha emitido determina «súbito fallo cardíaco severo», y no miente, pero tampoco contempla toda la verdad.



La cara de Leiter es una estremecedora máscara de terror paralizada por el pánico y la agonía en el momento de su muerte. Sus ojos grisáceos están hinchados, y son masas de coágulos y tejido incoloro. Contemplar el cadáver requiere hacer una tirada de **Cordura** (0/1D4). El mero hecho de estar cerca del cuerpo (incluso aunque esté cubierto) posee un efecto perturbador, capaz de alterar los nervios de cualquiera y de producir la sensación de estar siendo observado. Solicita tiradas de **Escuchar** para oír lo que parece una presencia en la habitación contigua (y vacía, se trata de una Señal de paso); estas circunstancias están afectando a la cordura del médico.

El Horror se puede manifestar a través del cadáver de Leiter (consulta **Señales de paso**) y puede resucitarlo como un zombi para que cause estragos. Esto no debería suceder durante la primera visita de los investigadores, pero podrá ocurrir más adelante si regresan con los mafiosos o con Lucy Stone. También puede ser que los investigadores reciban una llamada cuando la criatura irrumpa por la facultad en mitad de la noche.

Resultados de la autopsia: A juicio de Wheatcroft, los resultados básicos son que Leiter sufrió un infarto grave que le produjo la muerte casi de forma instantánea. Además, el cuerpo sufrió violentos espasmos musculares y, de alguna forma, el tejido ocular muestra un daño térmico severo, como si el humor vítreo hubiera hervido por causas desconocidas. Se produjo un colapso multiorgánico generalizado, e incluso su flora intestinal está muerta, lo que está ralentizando la descomposición. Nada de esto es remotamente normal, y no hay una causa externa que pueda explicarlo.

de dificultad inicial para sus tiradas de Encanto será Difícil. Puede llegar a revelar que vio el recibo del cambio de las cerraduras del apartamento de Leiter sobre su escritorio (véase la **Cronología**). Gracias a algunas conversaciones telefónicas que ha oído de pasada, hace tiempo que sabe que Leiter tenía una amiga íntima que se aloja en un apartamento cerca de un bar de carretera llamado Hibb's Roadhouse, en Arkham, donde (supone Court) trabaja de camarera; y que responde al nombre de Lucy, pero no sabe nada más al respecto.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ② Court está ansiosa por demostrar su valía a los investigadores; ¿cómo podría ayudarlos?
- ② Pretende desacreditar a Flinders y a Roach, y estará encantada de echarles la culpa a ellos.

Notas para el Guardián: En Emilia Court hay más de lo que se puede ver a simple vista. De hecho se trata de una mujer independiente procedente de un adinerado y antiguo linaje de Providence, algo que ha ocultado a todos los que la rodean, y ha preferido ascender por sus méritos y su determinación dentro de un entorno que le es desfavorable debido a su género y su relativa juventud; su objetivo final es conseguir una cátedra. Si los investigadores sospechan de Court, estos hechos se podrán descubrir haciendo algunas indagaciones rutinarias. Considerada una persona fría por sus compañeros, es increíblemente inteligente y cree que el robo de los *Documentos de la Caza de Brujas* es una farsa que se debe enmendar. Court también es una buena opción para que un jugador asuma su control en caso de que se produjera alguna baja entre los investigadores durante la aventura. (Siempre y cuando no sea la culpable, claro).

Si es la culpable elegida: Court puede ser una sospechosa interesante, si bien aparentemente improbable. Si el Guardián la elige como culpable, esconderá un corazón mucho más oscuro de lo que nadie de su entorno podría imaginar. Tal vez planeara el robo de los *Documentos de la Caza de Brujas* para protegerlos tras descubrir el fraude de las falsificaciones de Leiter, o tal vez conociera el significado concreto de los documentos y su naturaleza sobrenatural y planeara la muerte de Leiter para conseguirlos. Si este fuera el caso, habría seguido a Cecil Hunter hasta su apartamento y le habría condenado deliberadamente a los horrores que contenían los documentos, liberando a la pesadilla. Como se decía, procede de un antiguo linaje de Providence, y eso abre la puerta a que los Court sean parientes de los Curwen, los Marsh o incluso a que su apellido hubiera sido Mason en el pasado. Si decides que este sea el caso, deberás modificar su personaje para que sea una bruja y asignarle una puntuación en la habilidad Mitos de Cthulhu y unos hechizos. Otra posibilidad sería que un mago (uno de sus antepasados) hubiera utilizado el hechizo Imitar apariencia o Intercambio de mente y le hubiera robado la identidad para poder conseguir los documentos.

Antiguos linajes de Providence

Se recomienda a aquellos Guardianes que deseen explorar y utilizar los posibles ancestros de Emilia Court que lean los siguientes relatos de Lovecraft:

El ser en el umbral; para Asenath Waite

Los sueños de la casa de la bruja; para Keziah Mason

El caso de Charles Dexter Ward; para Joseph Curwen

La sombra sobre Innsmouth; para la familia Marsh

Harland Roach, rival académico del fallecido

Roach es un hombre barri-gudo y sudoroso, con gafas de culo de vaso y un cabello fino y graso que toquetea cada vez que se encuentra nervioso o agitado, lo que suele ser bastante habitual. Tiene siempre un aspecto astroso y desaliñado, con sus trajes arrugados y unas camisas cuyos cuellos parecen estar siempre húmedos. Esto, junto a una voz de un irritante tono nasal y su tendencia de mirar a las mujeres y los niños como si fueran alguna extraña forma de vida acuática, explica por qué, a pesar de su increíble erudición y su envidiable repertorio de obras publicadas, era derrotado por Leiter una vez tras otra.



Fallon acudió a Roach, no sin cierta reticencia, para que ordenara los papeles de Leiter tras su muerte. Roach pretendía aprovechar la oportunidad para robar los documentos, pero en lugar de eso descubrió que los *Documentos de la Caza de Brujas* habían desaparecido.

DATOS Y PISTAS

- ② Roach ha llevado a cabo una evaluación de los papeles de Leiter, y fue a la casa de campo de Leiter junto al Decano y uno de los empleados de la universidad para reunir más documentos. Mientras estuvo allí, Roach descubrió pruebas fehacientes de antiguas falsificaciones, así como libros y material retirado de la universidad sin autorización. Debatiéndose entre boicotear a Fallon y desacreditar a Leiter, Roach no supo qué hacer. Informó a Fallon de las apuestas de Leiter, pero se guardó las pruebas de las falsificaciones (esperando obtener algún provecho de ellas en el futuro).

- ⑨ Roach conoce el valor histórico (y económico) de lo que ha desaparecido, pero no sabe nada acerca de sus peligros.
- ⑨ Roach no ha visto el cadáver, y parece creer la historia del «ataque al corazón» sin ningún recelo.
- ⑨ Es un firme detractor de todo lo sobrenatural.
- ⑨ Roach ya ha revisado los papeles de la cabaña de Leiter en una ocasión y ha visto varias cosas importantes que ignoró por considerarlas irrelevantes (consulta **La Casa de campo de Leiter**).

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Roach pretende mejorar su posición en la universidad, y puede considerar que Fallon podría ser un impedimento (después de todo, Fallon ignoró a Roach en favor de Leiter para ponerle al cargo de los documentos de Hobbhouse). Roach hará cualquier cosa que pueda desacreditar a Fallon, y tal vez busque la ayuda de los investigadores para hacerlo.
- ⑨ Intentará desprestigiar el nombre y la reputación de Leiter de cualquier forma posible.

Notas para el Guardián: A Roach le entusiasma ser de utilidad a la universidad, ya que actualmente se encuentra entre los miembros del claustro menos favorecidos y espera acabar obteniendo una plaza titular como recompensa por su intervención en este asunto. El Decano Fallon le produce un temor reverencial, y eso lo mantiene a raya, pero se trata de alguien malicioso y ambicioso en un sentido mezquino y no puede evitar regodearse con la muerte de Leiter.

Roach también siente una curiosidad insoportable acerca de este caso ahora que ha conocido sus escandalosas dimensiones y, si cree que puede obtener alguna ventaja de ello, podría intentar acompañar a los investigadores a todas partes o seguir sus huellas, y tal vez robar los documentos (si es que no los tiene ya) o chantajear a los investigadores (si resulta ser capaz de ello) para poder hacerse con ellos y ser él quien solucione el problema.

Si es el culpable elegido: Roach es un sospechoso lógico en el robo de los documentos: Leiter siempre acababa imponiéndose sobre él y su rivalidad era bien conocida en la universidad, así como el desprecio que Leiter sentía por él. Y lo que es peor, Leiter era todo lo que Roach no: encantador, sofisticado y exitoso con las mujeres. Roach es perfectamente capaz de desacreditar a Leiter antes o después de su muerte, ya sea robando los documentos de forma premeditada o como un simple acto de oportunismo postmortem. Sin saberlo, Roach se ha puesto en una situación de peligro mortal. Al ser consciente de que si su delito sale a la luz su vida y su carrera habrán terminado, nunca admitirá haber sustraído los documentos, ni los entregará si no es bajo la coacción más extrema.

Anthony Flinders. estudiante descarriado con una obsesión enfermiza

Se trata de un atractivo estudiante, aunque viste de forma austera, que se ajusta totalmente al estereotipo del típico estudiante adinerado de la Universidad Miskatonic, tanto en su comportamiento como en sus modales. Tras ese acento entrecortado del norte de Nueva York y ese pelo perfecto se oculta la mente de un fanático, y de un fanático descarriado. Anthony Flinders es un estudiante de historia, uno que intentó adscribirse al equipo del profesor Leiter para la clasificación de los



documentos de Hobbhouse en repetidas ocasiones y que fue rechazado todas ellas. Afirmaba que su interés respondía a la investigación de su tesis, centrada en la Caza de Brujas de Arkham; y el rechazo por parte de Leiter demostró que el difunto, aun siendo un criminal y un falsificador, tenía un juicio excelente. Las averiguaciones sobre Flinders en el campus revelarán que se trata de un muchacho que parece integrarse y un estudiante con un historial académico intachable que participa en la vida universitaria aunque sea de forma somera. Sin embargo, una investigación más exhaustiva revelará que no tiene amigos íntimos conocidos, y que provoca una cierta incomodidad entre aquellos que han pasado un tiempo considerable en su compañía.

Anthony Flinders no solo está centrando sus estudios de historia en la caza de brujas: está obsesionado con ella y, lo que es aún peor, en secreto es un auténtico creyente, un satanista autodidacta, una secta de un solo hombre cuyo dogma distorsionado ha sido elaborado a partir de una docena de fuentes bíblicas e históricas; pero también uno que lamentablemente ignora la verdad de forma casi suicida.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Flinders sabe relativamente poco acerca del auténtico curso de los acontecimientos, pero posee un conocimiento obsesivo acerca de la Caza de Brujas de Arkham, la leyenda de Keziah Mason y el folklore de la ciudad. Cree que los *Documentos de la Caza de Brujas* contienen «auténticas fórmulas mágicas» que le permitirían llevar a cabo un pacto faustiano, pero no divulgará este dato si no es bajo una coacción considerable.
- ⑨ En los días previos a la muerte de Leiter, siguió y observó al profesor de forma intermitente, y puede

que sea consciente de la creciente paranoia de Leiter y que conozca a algunos de sus contactos, como Lucy Stone, Cecil Hunter o Abner Wick, aunque no dará esta información de forma voluntaria.

- ⑨ El 11 de septiembre irrumpió en la casa de Leiter en busca de los documentos. Al no conseguir encontrarlos, se conformó con robar algunos objetos personales de escaso valor.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Arde en deseos de conseguir los documentos para sus propios fines.
- ⑨ «Ayudará» a los investigadores, lo quieran o no.
- ⑨ Tiene un montón de ideas descabelladas que intentará exponer a los investigadores como teorías plausibles, como «Fallon robó los *Documentos de la Caza de Brujas* para venderlos», «Fallon y Roach son amantes y llevan a cabo rituales de magia negra», o «Court es una bruja que mató a Leiter y se hizo con los documentos».

Notas para el Guardián: Flinders puede cumplir varias funciones además de la de antagonista y factor desestabilizador. Absolutamente psicótico y claramente delirante, está totalmente dispuesto a recurrir a la violencia para lograr sus objetivos, siempre y cuando crea que puede eludir las consecuencias o que la recompensa será mayor que el riesgo asumido. Si se siente despreciado, evitará un enfrentamiento directo por temor a ser reducido o arrestado. Sin embargo, cosas como acechar y atacar a un investigador cuando se encuentre a solas, provocar un incendio en el lugar en el que se alojen o fingir un atropello y darse a la fuga si se encuentran dentro de sus capacidades. Va detrás de los *Documentos de la Caza de Brujas*, y actuará en contra de los investigadores si cree que esto redundará en su beneficio: simulará allanamientos, seguirá a los investigadores, atacará a testigos y básicamente se convertirá en una amenaza. Intentará robar mechones de pelo o uñas para utilizarlos en sus maleficios. Tiene un alma malvada y mezquina que ansía el poder y la supremacía.

Si es el culpable elegido: Si el Guardián decide que Flinders sea el culpable del robo, este habría seguido a Leiter hasta el apartamento de Hunter, esperado al anochecer e irrumpido en él, para encontrar al enloquecido Hunter y llevarse los *Documentos de la Caza de Brujas*. Ahora tiene a un tigre agarrado por la cola: están empezando a suceder extraños acontecimientos a su alrededor y su fin está cada vez más cerca (véase **Manifestaciones del Horror** en la página 407). Cada noche intenta desentrañar las verdades que se ocultan en los documentos, aunque está prácticamente paralizado por el terror que le produce lo que está documentado en los manuscritos y por la posibilidad de acabar igual que Leiter. El diablo no va a responderle, pero tarde o temprano algo lo hará.

Lucy Stone. amante afligida

Stone es una joven de veintipico años, atractiva y de buena figura, una rubia oxigenada con unos andares bamboleantes que provocan que las cabezas se vuelvan.

A pesar de encontrarse en el esplendor de la juventud, Stone ya se ha graduado en la escuela de la vida y ya no se hace muchas ilusiones acerca del mundo, ya que ha sido una niña del Bowery, en Nueva York, y ha trabajado como camarera, cigarrera, asistenta y modelo de pintura a lo largo de docenas de pueblos y ciudades al norte de su lugar de nacimiento.

Si se le pregunta por qué dejó la gran ciudad, sonreirá y dirá: «En la gran ciudad hay una derrota a la vuelta de cada esquina, pero en un pueblo pequeño un poquito de glamur te puede abrir algunas puertas».



Se lio con Leiter al comienzo de la primavera, mientras servía mesas en un restaurante de carretera llamado Hibb's Roadhouse, a las afueras de Arkham. Era un hombre guapo e inteligente que no tenía reparos en dejarse algo de pasta en una chica, y a ella le parecía perfecto. A pesar de que su cabeza le decía que aquello solo era algo pasajero para él, su corazón le dictaba algo totalmente distinto, y se enamoró perdidamente de él. Nunca lo demostró, suponiendo acertadamente que, de enterarse, él la soltaría como si fuera un hierro al rojo. Este es el motivo por el que, cuando «las cosas se complicaron», como dice ella, se quedó por la zona y todavía no se ha marchado de la ciudad. Quiere dar el último adiós a Leiter, y no entiende por qué no le permiten ver el cadáver. Después de todo, murió de un ataque al corazón, ¿no?

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Stone sirve como testigo de la otra vida de Charles Leiter. Como a Leiter le gustaba alardear en privado, conoce sus operaciones fraudulentas a grandes rasgos, aunque no prestó mucha atención a los detalles.
- ⑨ Sabe que, además de ser un falsificador y un traficante de libros extraños (del tipo «no se hacen preguntas»), Leiter también era un jugador al que le gustaba apostar fuerte. La llevó consigo a Atlantic City en dos ocasiones, en junio y agosto de este mismo año. Sabe que en el viaje de agosto tuvo grandes pérdidas y que acabó debiéndole dinero a gente con la que no conviene relacionarse. Cuando se presente la oportunidad, allanará la casa de campo de Leiter en busca de botín oculto (conoce su escondrijo secreto).

- ⑨ Si se le pregunta por los contactos a los que Leiter recurría en sus estafas, mencionará que sabía que contaba con un artista para que le ayudara a copiar los documentos, una especie de estudiante al que expulsaron de la U. M. hace unos años, pero no sabe su nombre. Y más concretamente, todavía tiene la tarjeta (que incluye la dirección de una tienda) de un comerciante de antigüedades local que era un comprador habitual, un hombre llamado Abner Wick. Si se le pregunta por él, dirá que le vio «una o dos veces en encuentros casuales», y que le pareció «un caballero de los de antes, pero dudo que yo fuera su tipo, tú ya me entiendes».
- ⑨ Puede confirmar la creciente paranoia de Leiter, su inestabilidad y su deseo de abandonar la ciudad en las últimas semanas.
- ⑨ Si se le pregunta si alguna vez se sintió en peligro, mencionará a un «inquietante chaval de la universidad» que vio merodeando por el vecindario tanto antes de la muerte de Leiter como uno o dos veces después (se trata de Anthony Flinders). Los investigadores más perspicaces (tirada de **Psicología**) notarán que está ocultando algo, incluso aunque hayan conseguido ganarse su confianza. Para obtener más información de ella será necesario superar una tirada de **Encanto, Intimidar o Persuasión** (nótese que será más difícil usar Encanto e Intimidar, ya que ella tiene + 50% en ambas habilidades), que revelará que ya fue interrogada acerca de la muerte de Leiter por dos gánsteres de la mafia de Atlantic City, interesados en descubrir si Leiter estaba realmente muerto o si lo había fingido para evitar pagar sus deudas. La súbita y misteriosa naturaleza de la muerte y la ausencia de un funeral han levantado las sospechas de su jefe. A pesar de que el interrogatorio no llegó a la violencia física, los gánsteres no dejaron ninguna duda sobre las consecuencias que tendría mentirles, y le dieron instrucciones para mantenerles informados de cualquier cosa sospechosa que pudiera surgir sobre Leiter «si quieres seguir estando sana». Si los investigadores no la persuaden para que les cuente esto, llamará a los gánsteres de Atlantic City en cuanto la dejen sola.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Stone intentará sacar todo lo que pueda: «¡Hay que ganarse la vida!».
- ⑨ Cree que puede manipular a cualquier hombre a su antojo (incluyendo a los investigadores masculinos).
- ⑨ Amaba a Leiter y quiere dar el último adiós a su cadáver.
- ⑨ Está asustada por la visita de los mafiosos y quiere hacerse con el dinero escondido en la casa de campo de Leiter; sin embargo, si se le presenta otra oportunidad de conseguir el dinero necesario para huir y empezar de nuevo en otra ciudad, la aprovechará.

Notas para el Guardián: Stone se deja llevar por sus emociones tanto como por su cabeza y, por lo tanto, es más probable que ayude a los investigadores si cree que están intentando resolver el misterio de la muerte de Leiter, ya que está ansiosa por saber qué ocurrió. También es susceptible a un buen soborno a cambio de su ayuda, sobre todo si los investigadores le ofrecen el dinero suficiente para marcharse de la ciudad.

¿La difunta Lucy Stone? Stone se encuentra en una posición delicada: ella no lo sabe, pero se trata de la última persona viva y cuerda que fue testigo de las actividades de Charles Leiter. Por lo tanto, es una firme candidata a morir durante el transcurso de la aventura, tal vez a causa de los actos de los investigadores o de la ausencia de ellos. Hay varias personas que quieren saber lo que ella sabe y que están bastante dispuestas a eliminarla para que no pueda contar sus secretos, reales o imaginarios, a nadie más; Anthony Flinders y Abner Wick entre ellos. También puede llegar a tener problemas con la mafia de Atlantic City si estos creen que les está escondiendo algo y, por último, El Prisionero de las Páginas también podría elegirla como víctima. Si se produjera esta última fatalidad, asegúrate de presagiarla de forma adecuada (consulta **Manifestaciones del Horror** en la página 407).

Abner Wick, tratante de antigüedades y degenerado

Wick es un hombre corpulento, entrado en carnes y un poco amanerado, un cuarentón que da la sensación de haber tenido un físico potente, ahora deteriorado por años de excesos y vida indulgente. Tiene un olor ligeramente agrio, enmascarado en su mayor parte por el uso excesivo de colonia, y una piel ligeramente enfermiza que sugiere cierta morbilidad de la carne, una dolencia o una adicción. A pesar de sus indecorosos intereses carnales, Wick es un hombre de una tranquilidad abrumadora, culto y seguro de sí mismo, que trata a todo el mundo con una educación y una gentileza naturales difíciles de encontrar en estos agitados días de los años 20. Se describe a sí mismo como «un caballero de ingresos modestos que comercia con antigüedades y hermosos libros antiguos», y tiene una pequeña tienda de antigüedades llamada «Bagatelas Arrinconadas» en un callejón situado en el mejor barrio del distrito comercial de Arkham. Al igual que Wick, la tienda tiene una reputación considerable en el gremio, y es probable que cualquier investigador procedente de Arkham que posea cierto interés en las antigüedades la haya visitado



en alguna ocasión; aunque no habrá conocido a Wick, ya que este deja la actividad cotidiana de la tienda en manos de sus empleados. Y esa es su faceta pública.

DATOS Y PISTAS

- ⑥ Abner Wick tuvo tratos con Charles Leiter en varias ocasiones, tanto como traficante como coleccionista privado de libros raros y manuscritos.
- ⑥ Tomó parte en la guerra de pujas por los *Documentos de la Caza de Brujas*, cuyo precio ya había alcanzado varios miles de dólares y amenazaba con seguir aumentando.
- ⑥ Wick quería los documentos para él, pero su precio no tardó en dispararse más allá de lo que podía pagar. A pesar de todo, siguió participando en la subasta como agente de «algunas personas interesadas con carteras más abultadas» cuya identidad no podía revelar. Si se le presiona para que lo haga, sólo dirá que son «extranjeros».
- ⑥ Wick se sintió traicionado por Leiter, asumiendo que había llegado a un acuerdo con otro comprador.
- ⑥ Wick reconocerá que existen «fuerzas peligrosas en el mundo y más allá de él que el hombre no debería conocer», y teme, por lo que ha oído desde la muerte de Charles Leiter, que esas fuerzas se congreguen en torno a los documentos. Si se le pide que se extienda sobre el tema, solo hará referencia a la trágica historia que rodea a la familia Hobbhouse y a los acontecimientos recientes, y añadirá que es probable que algo peligroso emane «de las cosas que el viejo Hobbhouse atrapó durante el juicio a las brujas».
- ⑥ Está interesado en «adquirir» los documentos, y ofrecerá varios miles de dólares por la adquisición de los originales, «sin hacer preguntas».

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑥ A Wick le gusta estar al cargo. Intentará utilizar a los investigadores como sus peones.
- ⑥ Quiere los documentos: ¿podrán ayudarlo los investigadores?
- ⑥ Está ansioso por saberlo todo acerca de la muerte de Leiter y el paradero de su cadáver (puede que para tomar un sabroso aperitivo).

Notas para el Guardián: Abner Wick es un hombre de muchos secretos, máscaras y mentiras, y es posible que los investigadores descubran algunos de ellos durante el transcurso de la aventura, dependiendo del papel que el Guardián haya elegido para él. Wick posee conocimientos acerca de los Mitos, y así podrá ofrecer un punto de vista particular sobre la muerte de Charles Leiter y las auténticas causas. Aun así, preferirá plantear esos asuntos como «tenebrosas hipótesis» más que en términos puramente factuales.

Las mentiras de Abner Wick: La primera máscara de Abner Wick, la de un caballeroso anticuario, se desprenderá fácilmente en virtud de su conexión con Charles Leiter, que se puede descubrir examinando las notas de Leiter o mediante una conversación con Lucy Stone. Esto indicará que Wick ha sido cliente de Leiter e intermediario en sus robos y falsificaciones desde hace tiempo, aunque más como comprador que como cómplice, y que Leiter se alegraba de poder contar con él.

La segunda máscara que se podrá descubrir es la de la depravación de Wick y la profundidad a la que llega su corrupción. Investigaciones posteriores sobre las conexiones criminales de Wick, que abarcan de Arkham hasta Maine, Boston y Providence, descubrirán a un presunto drogadicto (y puede que cosas peores), un traficante de mercancías robadas (sobre todo antigüedades) y un perista conocido por ser capaz de pagar grandes sumas por los objetos adecuados. También se le conoce por ser un hombre al que no conviene enfadar.

La tercera máscara, una que no es probable que los investigadores sean capaces de descubrir, es la de la humanidad. Abner Wick es un caníbal y un asesino, cuya sangre contaminada porta la mácula de los chacales de la tierra. Fue un niño intercambiado cuya madre alumbró en las oscuras profundidades de los pasadizos horadados por los gules bajo la ciudad de Boston hace casi cien años, un bastardo híbrido criado en una familia adinerada cuyo propio bebé fue devorado en las tinieblas. Su transformación de humano a gul plenamente desarrollado ha sido lenta y prolongada. Su tradicional gusto por la carne humana fresca, en especial la de los jóvenes, está degenerando lentamente hacia el sabor de la carroña podrida, una señal inequívoca de que en una década o menos se adentrará en las oscuras profundidades. Hasta entonces servirá, como ha hecho siempre, como intermediario entre el mundo de la superficie y el mundo de las sombras subterráneas: un procurador de carne y tesoros para los suyos, y un traficante de los vestigios de los muertos para los humanos, a los que resulta tan fácil sobornar con desperdicios y baratijas.

Hector y Carla: A pesar de todo su poder, Wick prefiere que sean los subalternos que ha vinculado con su sangre mancillada los que le hagan todo el trabajo sucio; y solo matará personalmente cuando se encuentre lejos de la mirada pública y no haya riesgo de ser descubierto. En la sección de PNJs se proporcionan las características de dos de sus secuaces, Hector y Carla Fademan, una pareja de hermanos de la región cuya mácula-gul ha llegado un poco más lejos que la del propio Wick (y que también carecen de la considerable inteligencia y encanto de su amo). Sirven de trabajadores, secuestradores, ladrones y asesinos según se necesite.

Si Wick cree que los investigadores merecen su atención, hará que Hector y Carla les sigan y les vigilen para estar al tanto de los progresos de sus pesquisas o, si sospecha que los investigadores poseen los documentos, puede que envíe a Hector y a Carla para recuperarlos.

Más allá de esta aventura: Dependiendo del trato personal entre los investigadores y Wick, este podrá convertirse en un valioso contacto y una fuente potencial de información y empleo, aunque también será sumamente peligrosa y corrupta.

Si es el culpable elegido: Si el Guardián decide que Wick sea el culpable, su deseo de conseguir los *Documentos de la Caza de Brujas* habrá sido lo bastante intenso como para dar por zanjadas sus aspiraciones en la guerra de pujas, y habrá enviado a sus sirvientes infrahumanos durante la noche para que se los arrebaten a Cecil Hunter directamente (y también podrían haber tenido algo que ver con su crisis nerviosa). Si cree que los investigadores sospechan de él, recurrirá a Hector y a Carla para despistarles, tal vez utilizándoles para que desvíen su atención a otro sospechoso, o enviará a sus secuaces para que ataquen y maten a los entrometidos investigadores. Conoce muy bien los peligros del horror que Leiter y Hunter han liberado de forma involuntaria, y estará llevando a cabo los preparativos para un ritual para apaciguar a la entidad y someterla a su voluntad, un ritual que pretende ejecutar en las entrañas de su tienda o puede que en la ruinoso Mansión Hobbhouse, si el Guardián lo prefiere. El ritual requerirá algunas víctimas para satisfacer el ansia de destrucción de la entidad, y entre los candidatos idóneos se incluirá a cualquier persona relacionada con este asunto, ya se trate de Lucy Stone, de un desafortunado entrometido como Anthony Flinders o de los propios investigadores.

Oaks y Shaunassy, los pistoleros de Atlantic City

Estos dos están cortados por un mismo patrón: grandes, robustos y sombríos, con trajes grises que no son de su talla y sombreros de ala ancha bien calados para ocultar sus rasgos. Uno es mayor y habla, el otro es más joven y permanece en silencio; aparte de eso, no se diferencia en mucho más. Son, como se dice en los bajos fondos, «avispones, no torpedos», que es como decir que son rompepiernas y cobradores de deudas, no asesinos; aunque no tendrán reparos en matar si se sienten ame-



nazados o se les ordena hacerlo. Están en Arkham porque Charles Leiter debía una gran suma de dinero a sus jefes de Atlantic City, y la «muerte» de Leiter era demasiado sospechosa como para hacerles pensar que había gato encerrado. Tienen razón al pensar que ha habido un encubrimiento, pero están totalmente equivocados respecto a los motivos.

* N. del T.: los avispones o yellowjackets son subalternos de la mafia

Comenzaron su cacería pocos días antes de que lo hicieran los investigadores, y por ahora sus pesquisas se han limitado a husmear por los peores barrios de Arkham y zarandear un poco a su pista más prometedora: Lucy Stone. La tienen bajo vigilancia, tanto personalmente (de vez en cuando) como a través de informadores apostados en el tugurio en el que trabaja, y mostrarán mucho interés por cualquiera que muestre interés por ella como, por ejemplo, los investigadores.

DATOS Y PISTAS

- ② Los pistoleros de Atlantic City no saben absolutamente nada de lo que está ocurriendo; creen que Leiter está vivo y lo están buscando. Todo lo que no sea enseñarles el cadáver de Leiter tiene pocas posibilidades de convencerles de que está realmente muerto, e incluso así puede que sigan teniendo sus dudas debido al deteriorado estado del cuerpo. Tienen una disposición total a poner en duda la muerte de Leiter, por lo que cualquier tirada para apaciguarlos tendrá una dificultad Extrema.
- ② Se les ha encomendado el cobro de una deuda de juego, 11.000 dólares para ser más exactos. Por eso, si descubren la existencia y el valor de los *Documentos de la Caza de Brujas*, el Guardián podrá decidir que intentarán hacerse con ellos (les basta con saber que tienen el valor suficiente, y dejarán lo demás a sus jefes).
- ② Recurrirán a las amenazas y a una violencia moderada de forma habitual, pero no harán demostraciones públicas que puedan llamar la atención de las fuerzas de la ley. No recurrirán al asesinato si no se les ataca. Están armados con nudilleras, navajas y pistolas de gran calibre, e intentarán aislar a su objetivo en lugar de arriesgarse a ser superados en número.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ② Están ansiosos por cobrar la deuda de Leiter.
- ② Todo les produce una curiosidad agresiva.
- ② Querrán pruebas irrefutables de la muerte de Leiter.

Nota para el Guardián: Esta pareja es un factor desestabilizador de la aventura premeditado; unos rivales para los investigadores que se pueden plantear como una amenaza a considerar o como un simple encuentro marginal, a discreción del Guardián. También se pueden utilizar para incluir algo de acción física en tu partida (*por ejemplo*, para liarse a puñetazos). También pueden servir como aliados inesperados de los investigadores o como carne de cañón para el auténtico villano (o para el Horror entre las Páginas) si se acercan demasiado a la verdad.

Una buena forma de incluir a los pistoleros es haciendo que visiten la casa de campo de Leiter cuando los investigadores acudan allí en busca de pistas. Dependiendo de la reacción

de los investigadores, la pareja puede conservar la calma y decir que quieren a Leiter y el dinero que debía, o puede que sean más directos y digan que lo único que quieren es el dinero sin importar de dónde proceda. Así, ya que no son capaces de encontrar a Leiter, los investigadores serán una fuente de la que obtener el dinero tan buena como él (ya que se encuentran en casa del difunto y acaban de heredar sus deudas por asociación). Si los investigadores reaccionaran violentamente, la pareja no eludirá una pelea, aunque es más probable que se retiren y embosquen a los investigadores más adelante.

Cecil Hunter. falsificador enloquecido

Hunter es un hombre flaco y de rostro afilado de casi treinta años de edad, con una cara pecosa y una masa de pelo rubio rojizo. Cuando se encuentren con él, lo más probable es que lleve una camisa de fuerza y esté bajo observación, alternando entre una línea de pensamiento racional y un balbuceo macabro sobre «¡un hervidero de gusanos tras las paredes!», y recitando fragmentos aislados de Edgar Allan Poe. Ahora mismo reside en el Ala de Ingresos del Manicomio de Arkham, y nadie en la Universidad Miskatonic tiene la más remota idea acerca de su implicación en el asunto de la Caza de Brujas, ya que fue Leiter el que lo ingresó allí poco antes de morir. Leiter se hizo pasar por un antiguo tutor consternado. Dijo que fue a visitar a un estudiante atribulado y le encontró es un estado lamentable, por lo que lo dejó al cuidado de los médicos con la promesa de ponerse en contacto con la familia Hunter para transmitirles la noticia, con la intención de ganar algo de tiempo.



Hunter, un bohemio que fue expulsado de la Universidad Miskatonic hace unos cuatro años por conducta licenciosa, lleva tiempo manteniendo una relación secreta muy provechosa con Leiter, y le asesoraba en los aspectos más artísticos de la falsificación histórica. Vivía en un estudio sobre una lavandería destartada en uno de los barrios más pobres de Arkham y, cuando tenía dinero, se codeaba con personas disolutas de toda condición. Sus únicos ingresos procedían de las falsificaciones. Al intentar descifrar y copiar el texto oculto en los *Documentos de la Caza de Brujas*, liberó sin querer las ataduras de la entidad apresada en su interior. Padeció la primera manifestación significativa del horror, y la experiencia hizo añicos la cordura del artista. La criatura regresará, tarde o temprano.

DATOS Y PISTAS

- ③ Hunter fue admitido en el Manicomio de Arkham el 17 de septiembre. Sufría una crisis nerviosa aguda, y se le consideró un peligro para sí mismo, ya que se había mordisqueado parte de los tendones del dorso de sus propias manos. Desde entonces ha respondido bien a la medicación, pero sigue retraído, incoherente y susceptible.
- ③ Lo ingresó alguien que decía ser un antiguo tutor, Charles Leiter, que mostró sus credenciales y afirmó haber encontrado al joven en este estado en su domicilio. Leiter prometió informar a la familia del joven y regresar, pero no se ha presentado ningún miembro de la familia.
- ③ Puede que el Horror posea a Hunter y le obligue a escapar.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ③ Hunter está ansioso por recuperar los documentos para poder completar su trabajo.
- ③ Quiere salir del manicomio por todos los medios posibles.
- ③ Suplica compañía y tiene miedo de quedarse solo. Si escapa y los investigadores fueron amables con él, puede que busque su compañía.

Manifestación: Puede que los investigadores oigan la voz del paciente de la celda acolchada contigua... lástima que se suicidara la noche anterior y que la habitación lleve vacía desde esta mañana.

Ciertas palabras desencadenan unas frases semilúcidas: Hunter está ausente, incoherente e incapaz de mantener una conversación racional; y eso cuando está calmado y bastante sedado. Sin embargo, si los investigadores hablan con él, podrían utilizar ciertas palabras y frases que desencadenarán disertaciones pertinentes acerca del pasado reciente, que la mente de Hunter solo puede abordar de forma tangencial. El Guardián es libre de parafrasear o añadir lo que quiera a los siguientes ejemplos.

Falsificar: «Dinero, solo es dinero, arte falaz, pero todos vendemos nuestras almas de una forma u otra».

Bruja/Brujería: «Ella, era su juicio, sus documentos, su nombre, sus símbolos, su prisionero, estúpido, estúpido, estúpido. Puedo oírla riendo. Los gritos... oh, Dios mío, los gritos de los recién nacidos sobre su mesa».

Leiter: «Muerto, muerto, los vio y ellos lo vieron, y allá vamos... ¡Las luces se apagan, se apagan, todas las luces! Y, sobre cada una de las formas temblorosas, el telón, como un paño mortuorio, cae con el ímpetu de una tormenta. Y los ángeles, todos pálidos y macilentos, se rebelan y, descubriéndose, afirman que ese drama es una tragedia titulada: «¡El Hombre, y su héroe, el Gusano Conquistador!».

Aquellos investigadores que superen una tirada Dificil de **Lengua propia** identificarán esta última parte como una cita de Edgar Allan Poe.

Venta/Comprador: «Oh, dinero, para él siempre tenía que ver con el dinero, no con el amor al arte, no con la comprensión, todo dólares y centavos. Oh, tuvo muchas ofertas, ¿o no? Dinero, dinero y dinero (ríe). Al principio estaba contento, tan contento... pensó que le había tocado el gordo, ambos lo hicimos, pobre de mí, que me permitiría dedicarme a mis pinturas, al *whisky* del bueno y a las chicas bonitas, je. Pero el precio no dejaba de aumentar, y aumentar, y aumentar, hasta que nos asustamos... hicimos bien en asustarnos... la verdad... (grita)».

Wick: «No, no, él no, malvado, malvado, come, y come, y come, ¡puedes oírlos en su tienda! Susurrando, conjurando, lamiendo y lamiendo, ratas, ratas en las paredes, un suelo viejo y sucio».

Lucy: «Puede verla, ella es la siguiente, hermosa, hermosa, todo gusanos, gusanos, pobrecilla, pobre Lucy, Lucy sirve, sirve mesas, sirve mesas, y espera... espera...».

¿Qué fue lo que viste? / ¿Qué ocurrió en tu estudio?: «Ve-réis, oh, Dios mío, ¿qué hemos hecho? No ha salido, no ha salido del todo, pero no tardará. ¿Acaso no le oís golpeando las paredes, gritando en el viento? Será libre, y entonces... Oh, Dios, no fue culpa mía, geometría aberrante, fallida, una copia fallida, en las líneas y los ángulos, imbéciles, ¿es que no lo veis?».

OTROS CONSEJOS PARA EL GUARDIÁN

No hay un camino «correcto» ni «incorrecto» en *Letras carmesíes*, independientemente del PNJ que hayas elegido para que sea el ladrón de los *Documentos de la Caza de Brujas*. Dicho esto, algunas líneas de investigación y formas de abordar la aventura serán más eficaces que otras, y puede suceder que unos jugadores astutos tomen un atajo que les conduzca a la verdad en menos tiempo del que el Guardián había calculado. Esto no es algo que se deba impedir, y el Guardián no debe tener miedo a desarrollar la narración en cualquier dirección interesante que decidan explorar los jugadores y amoldar el mundo ficticio de juego para que se ajuste a ellos cuando sea necesario; pero tampoco a reconducirles sutilmente si se desvían demasiado del argumento de forma injustificada. Esto último siempre se hace mejor dentro que fuera de la partida y, como en cualquier otro juego, lo ideal sería que los jugadores nunca fueran capaces de adivinar cuándo está sucediendo esto. El Guardián debe recordar que las pistas, encuentros y sucesos más importantes de la aventura no están escritos en piedra, sino que deberán aparecer donde y cuando decida ubicarlos.

El Guardián nunca debe temer que las acciones de los investigadores tengan consecuencias adversas (sin llegar al extremo de destruirlos a todos de forma implacable, ya que

sería muy insatisfactorio para todos los que participan en el juego), siempre que sean merecidas y lógicas dentro de la historia y el argumento de la aventura. Una pregunta incorrecta en el oído equivocado, demostraciones públicas de fuerza o torpeza en general al llevar a cabo sus gestiones pueden llamar la atención del ladrón y señalarlos como una amenaza de la que debe hacerse cargo, ya sea por medios legales o ilícitos. Esto puede volver las tornas en contra de los personajes jugadores, que pueden acabar siendo el objetivo de una investigación, persecución, presión o incluso un ataque, y todo eso puede ayudar a enriquecer el juego y hacerlo más emocionante.

Nota para el Guardián

El Guardián debe ser siempre receptivo a las acciones de sus jugadores y flexible en su forma de desarrollar la aventura descrita. Esto puede exigir que el Guardián improvise un nuevo aspecto o una nueva situación de la aventura sobre la marcha. Aquí se incluye un ejemplo de juego para ilustrar esto. Estos incidentes no guionizados pueden llegar a ser el punto álgido de una partida y aquellos de los que todos hablarán durante mucho tiempo.

Durante una de las pruebas de juego, los investigadores decidieron visitar la Mansión Hobbhouse con cierto retraso, tanto en la aventura como en la sesión de juego. El Guardián no quería disminuir la tensión que había conseguido crear cuando los jugadores se dieran cuenta de que la localización era una pista falsa, así que decidió que sería el lugar perfecto para incluir a Oaks y Shaunassy. Tras un registro infructuoso de la casa, los investigadores volvieron a salir para descubrir que el acceso a la Mansión estaba bloqueado por el coche de los gánsteres. Los investigadores contaron a los gánsteres que Leiter estaba en la morgue y acordaron volver con ellos para enseñárselo, dejando que Flinders, que en aquel momento se había unido a ellos, les siguiera con su coche. Como esta era la tercera vez que visitaban el cadáver (la primera a solas, la segunda con Lucy), el Dr. Wheatcroft se estaba preparando para tomarse unas vacaciones imprevistas, pero accedió a una última visita, reconfortado por la gran cantidad de gente que le acompañaría. Shaunassy sacó un recorte de prensa con una foto de Leiter recibiendo un galardón académico y lo puso junto a la cara del cadáver para poder asegurarse de que se trataba del mismo hombre. El cadáver aprovechó la oportunidad para agarrar (y romper) la muñeca de Shaunassy, el Dr. Wheatcroft falló su tirada de Cordura y se desmayó, ¡y se desencadenó una pelea!

El Guardián debe prestar atención al ritmo y la amenaza y, si los investigadores no tardan en acercarse a la resolución del caso, no debe tener miedo de añadir complicaciones y peligros adicionales para retrasarlos un poco: incluir pistas falsas, hacer que un PNJ esté fuera de la ciudad durante unos días, matar a un PNJ de forma imprevista ¡o poner a los investigadores en un peligro inesperado! Las primeras etapas de esta aventura son de carácter investigador, pero aquellos Guardianes que deseen animar las cosas pueden añadir acción y dramatismo mediante una manifestación del Horror. Recuerda que esto puede suceder en aquellos lugares en los que han estado los *Documentos de la Caza de Brujas*, y que el Horror buscará y tal vez posea a cualquiera que los haya tocado. Cuando se intensifique la gravedad de los acontecimientos es posible que la policía se vea involucrada, lo que acarreará más complicaciones a los jugadores. El Guardián deberá recordar la posibilidad de hacer una tirada de Idea en caso de que los jugadores no sepan cómo continuar.

Presa de la desesperación, es posible que el ladrón se las ingenie para que los documentos acaben en manos de los investigadores, en un intento de hacer que otros se involucren en la contienda contra el Horror.

Los jugadores disfrutarán mucho más de una conclusión exitosa de la aventura si tienen que ser creativos en su esfuerzo por resolverla; después de todo, el objetivo de los juegos de rol es la misma experiencia de juego, ¡no ser el primero en cruzar la línea de meta!

EL TRABAJO DE CAMPO

La siguiente es una lista de pistas, localizaciones y otras pruebas que se pueden reunir en una investigación general de la residencia, los movimientos y los anteriores negocios de Leiter, así como algunos posibles encuentros que se pueden dar durante las indagaciones. El Guardián es libre de añadir cualquiera de ellos o ubicar con sensatez la información que proporcionan en cualquier otro punto en el camino de los investigadores según sus necesidades.

LOCALIZACIONES

La casa de campo de Leiter

Una pequeña y coqueta casa de campo situada en las cercanías del campus, una de tantas viviendas propiedad de la Universidad y alquiladas a los miembros del claustro.

La puerta trasera ha sido reemplazada recientemente, y se han añadido cerrojos nuevos a las puertas y las ventanas. El lugar se encuentra en un estado de caos semiorganizado; está claro que Leiter se estaba preparando para marcharse. En la chimenea de la sala de estar se han quemado varios documentos (incriminatorios) de forma apresurada; este es un buen lugar en el que depositar pistas, como los restos



quemados de una carta del Manicomio de Arkham, la página de una agenda con una cita con Lucy Stone, o una propuesta de interés de Abner Wick.

El escritorio de Leiter está abarrotado de todo tipo de papeles (la mayoría irrelevantes), sin embargo, se pueden descubrir algunos detalles acerca de sus transacciones financieras (como ya ha hecho Roach). Una libreta de bolsillo muestra las cuentas de Leiter, y detalla varios ingresos periódicos de dinero en cantidades que rondan los miles de dólares y su rápida extracción, unas sumas que están muy lejos de los ingresos propios de un profesor universitario. También pueden considerarse pruebas los billetes y recibos de numerosos viajes a Atlantic City, así como un recibo del reemplazo de las cerraduras y cerrojos de la casa de campo (con fecha del 12 de septiembre).

Sobre el felpudo yace una carta sin abrir del manicomio local (que Roach confundió con una circular). Esta carta es una notificación de ingreso y una solicitud de visita respecto al caso de un tal C. Hunter, cuya tutela asumió temporalmente el profesor Leiter.

Hay falsificaciones a medio hacer junto a miles de dólares en efectivo ocultos en un escondrijo que solo conocían Leiter y Lucy Stone, y para localizarlo será necesaria la ayuda de Lucy o superar una tirada de **Descubrir**.

Oficina de Leiter en la Universidad

La oficina de Leiter en el campus es un pequeño despacho con un escritorio, unos cuantos archivadores y una chimenea. En la pared hay un espejo roto que, si se examina con detenimiento, se descubrirá que está parcialmente fundido. Este fue el espejo en el que se miró Leiter la noche de su muerte y contempló el horror abismal que consumía su alma. Inspeccionar el espejo puede conducir a algunos acontecimientos desafortunados; tal vez parte del monstruo todavía permanezca dentro del cristal (véase **Señales de paso**).

La oficina se encuentra adyacente a una habitación más pequeña en la que Emilia Court desempeña su trabajo como asistente y secretaria de Leiter.

Una inspección de la oficina revelará poca cosa (Leiter pasaba al menos la mitad de su jornada laboral trabajando en casa, algo que Emilia Court podrá confirmar fácilmente). Parece que en la chimenea han quemado cierta cantidad de cartas y documentos. Si se le pregunta por esto, Court dirá que esto debió ocurrir en la noche en la que murió Leiter. Una búsqueda en los archivadores revelará que cierta cantidad de documentos (incriminatorios) han desaparecido, probablemente quemados en la chimenea (o tal vez sustraídos por Roach).

Puede que el Guardián quiera situar otras pistas aquí, como una caja de cerillas del restaurante Hibb's Roadhouse (quizá con algo escrito por Lucy Stone), una obra de arte de Cecil Hunter o una ficha de póker de casino (tirada detrás de su escritorio).

Hibb's Roadhouse

Se trata de un ruidoso pero razonablemente elegante local en las afueras de Arkham que se encarga de satisfacer las necesidades alcohólicas ilícitas de la ciudad universitaria. El local está dividido en dos partes: un bar de refrescos y café (que funciona de tapadera del tugurio), y una trastienda en la que se sirven bebidas ilegales. Aquí es donde se puede encontrar a Lucy Stone y puede que a los pistoleros de Atlantic City o a aquellos más que dispuestos a aceptar su dinero para delatar a los investigadores.

La Mansión Hobbhouse

La Mansión Hobbhouse es una ruिनosa casa colonial de tres plantas que se alza sobre unos jardines descuidados, solitaria e inhóspita, a una media hora en coche desde el centro de Arkham.

Los Documentos de Hobbhouse sobre la Caza de Brujas de Arkham

Los *Documentos de Hobbhouse sobre la Caza de Brujas de Arkham* constan de unas cubiertas de cuero cerradas con correas y hebillas que contienen un legajo de unas sesenta páginas sin encuadernar. Esta recopilación son unos documentos manuscritos que datan de principios del siglo dieciocho, y contienen una relación de la correspondencia personal entre el jurista Caleb Hobbhouse y una serie de reputadas autoridades legales y espirituales de la Nueva Inglaterra colonial.

Las cartas se centran en la Caza de Brujas de Arkham (en la que participó Hobbhouse), la naturaleza y causas del pánico que produjo, y el temor de Hobbhouse de que los auténticos instigadores de la maldad escaparan de las garras del tribunal. Entre las cartas hay varios extractos de los juicios, testimonios bajo juramento y una docena de páginas minuciosamente ilustradas que muestran fórmulas alquímicas y geométricas, diagramas que supuestamente eran propiedad de la bruja e infanticida convicta, Keziah Mason, y que nunca antes se habían reproducido.

Los Documentos de la Caza de Brujas de Arkham

Inglés, Caleb Hobbhouse, 1707 aproximadamente

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +1%/+2%

Puntuación de Mitos: 9

Estudio: 6 semanas

Hechizos sugeridos: Invocar a aquel que se arrastra (Hechizo de convocación, a elección del Guardián), Círculo de protección (Protección).

En esta aventura la mansión representa un vínculo con el oscuro pasado de Arkham, y puede ofrecer un atmosférico viaje a los investigadores y una vía mediante la cual el Guardián puede avivar la tensión y la sensación de inquietante malevolencia que subyace tras el desarrollo de los acontecimientos.

Se trata de una mansión triste y ahora vacía, cubierta de polvo y del opresivo peso de la ausencia. El camino que conduce hasta ella atraviesa un área rural boscosa particularmente melancólica y sombría que sirve para aislarla de la ciudad de Arkham. Es probable que los investigadores que se tomen su tiempo en llevar a cabo una búsqueda alrededor de la Mansión sean testigos de una o varias manifestaciones del Horror (consulta **Señales de paso**).

Se proporcionan detalles relativamente escasos sobre la Mansión para permitir que el Guardián desarrolle su contenido y sus secretos a su antojo, y así pueda plantear señuelos para futuras aventuras.

Bagatelas Arrinconadas

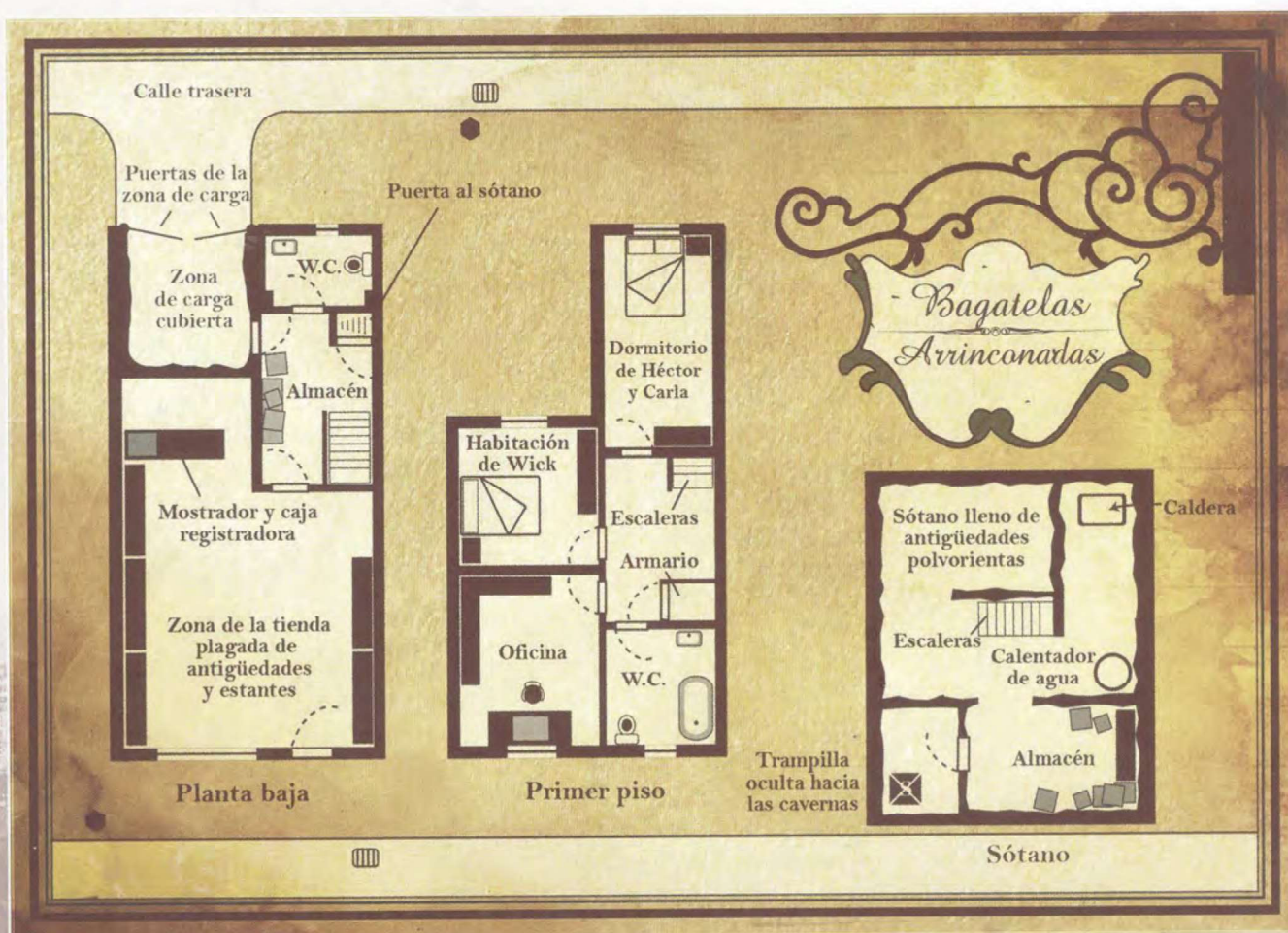
La tienda de Abner Wick es un consolidado y respetable negocio de antigüedades, no muy grande pero bien considerado entre el comercio local. Wick asegura que en su escaparate nunca se ha visto ningún artículo de origen dudoso.

Hay una oficina sobre el local, y en la trastienda hay un almacén y una zona de carga. En el almacén hay una puerta que conduce a un amplio sótano lleno de cajas y embalajes y una vieja caldera.

Superar una tirada de **Descubrir** en el sótano revelará una trampilla parcialmente oculta que conduce a un subterráneo laberíntico plagado de cajas viejas, cofres, ataúdes robados y huesos, muchos huesos, humanos en su mayoría. Algunos de los huesos han sido esculpidos en forma de antorchas, sillas, escritorios y otra parafernalia macabra similar. En el centro, a mucha más profundidad, se abre una cámara alrededor de un pozo de ladrillo que se adentra en la oscuridad, donde moran los gules. Aquí se encuentran un santuario mortuario y los artículos de lo sobrenatural y el conocimiento oscuro (si Wick posee los *Documentos de la Caza de Brujas*, se podrán encontrar aquí).

Los subterráneos de la tienda de antigüedades son una trampa mortal; aquí abajo reside al menos uno de los sirvientes de Wick en todo momento, puede que más, y es probable que cualquier señal de alarma o el sonido de disparos atraiga a los gules de las profundidades.

Si se descubriera el secreto de Wick y este se viera amenazado con ser desenmascarado, la tienda será devorada por las llamas, el sótano se desplomará (antes de que las autoridades puedan hacer un registro) y no quedará rastro de los túneles.



OTRAS PISTAS

Acudir a la policía

El Teniente Detective Bill Somerset está al cargo del caso Leiter. Puede confirmar que Leiter murió de un ataque al corazón y que, en lo que a él respecta, el caso está cerrado. Si se le pregunta por las extrañas circunstancias del caso (el cuerpo hallado en una oficina cerrada, la expresión de terror en el rostro de Leiter, etc.), y suponiendo que le hayan causado una buena impresión, Somerset se pondrá al nivel de los investigadores y les dirá que tiene casos más sencillos por resolver y que no tiene cabeza ni tiempo para dedicarse a semejantes extravagancias.

Obviamente, si los investigadores le ponen las cosas difíciles a Somerset o le presionan demasiado, puede que se interese por ellos, y tal vez haga que les sigan o investigue sus actividades comerciales para ver si puede causarles algún perjuicio. Somerset casi siempre tiene buen carácter; sin embargo, si le parece que alguien necesita aprender a respetar la ley, no tendrá ningún problema en utilizar sus vastos recursos para hacerle la vida más difícil.

Un telegrama del Manicomio

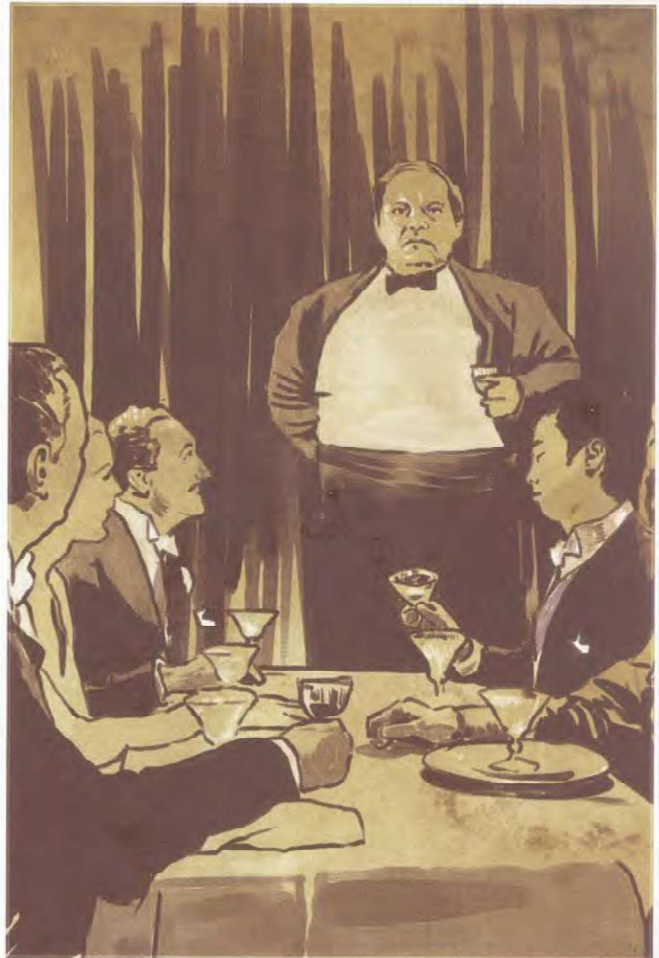
Si los investigadores no supieran cómo seguir (o simplemente para añadir tensión), una posible pista adicional sería un telegrama del sanatorio que llega a la universidad, dirigido al profesor Charles Leiter. El telegrama, que trata de asuntos relacionados con los cuidados de un tal Cecil Hunter, será inmediatamente confiscado por el Decano Fallon y entregado a los investigadores para que se hagan cargo de él.

Una invitación a cenar con el Señor Abner Wick

Una vez los investigadores le hayan hincado el diente al caso y hayan seguido unas cuantas pistas, puede resultar apropiado que reciban una invitación formal para cenar en el Crawford's Restaurant, el mejor restaurante y el más caro de Arkham, con el Señor Abner Wick, un «Anticuario» según indica su tarjeta. Planea constatar el interés de los investigadores en el asunto de los *Documentos de la Caza de Brujas*, indagar acerca de la muerte de su socio comercial y ahondar en sus cabezas (de momento de forma no literal) acerca de lo que está ocurriendo.

MANIFESTACIONES DEL HORROR

Al intentar copiar las fórmulas ilustradas en los *Documentos de la Caza de Brujas*, el falsificador Cecil Hunter debilitó las ataduras con las que la bruja Keziah Mason había sometido a una entidad que tenía esclavizada, un Horror encadenado en sangre y tinta dentro de los ángulos y líneas inscritas en la página.



Ahora, parcialmente libre, el Horror está asediando las paredes de la realidad y pronto será capaz de atravesarlas, primero hacia nuestro mundo, y luego de vuelta al incognoscible vacío del que provino. Sus ataques a las barreras de la realidad asumen la forma de manifestaciones cada vez más severas, manifestaciones en las que el mismo Horror aparecerá primero como una forma espectral que irá ganando poder y sustancia con cada aparición que se produzca; y las trastornadoras réplicas de estas fisuras empezarán a sembrar el caos a su alrededor.

La naturaleza exacta y la frecuencia de estas manifestaciones quedan a discreción del Guardián, y deberán aumentar su gravedad rápidamente. Las manifestaciones deberán suceder en las proximidades de los propios *Documentos de la Caza de Brujas* o de aquellos que hayan entrado en contacto con ellos; una lista de personas en la que se incluyen: la familia Cobb, el cadáver de Leiter, Emilia Court, Cecil Hunter, Lucy Stone y, claro está, aquel que el Guardián haya decidido que sea el culpable del robo (véase **Señales de paso**).

Con el tiempo, el Horror en la tinta se liberará, y aquellos que se encuentren cerca morirán de forma espantosa e indescriptible; y el Horror sembrará una destrucción propia de un violento tornado antes de partir. Si esto llegara a ocurrir dentro de los límites de Arkham o en la universidad, el número de víctimas sería considerable.

Señales de paso

A continuación se ofrece un listado de posibles manifestaciones del Horror y sus efectos cada vez más intensos. El efecto se podrá percibir claramente a casi 1 km del lugar donde se produzca, y los investigadores más astutos podrán aprovechar eso para acotar su búsqueda y el número de sospechosos. Se anima a los Guardianes a crear sus propias manifestaciones utilizando las siguientes como guía.

Cualquiera que haya tocado los *Documentos de la Caza de Brujas* podrá toparse con una de estas manifestaciones, o con todas ellas. Se han ordenado según el orden de aparición sugerido.

- ⑨ **Tormenta inminente:** las radios, baterías y sistemas eléctricos sufrirán perturbaciones cada vez más graves, los fusibles se fundirán de forma inesperada y los coches se calarán sin explicación alguna. Esto se verá acompañado de alteraciones atmosféricas: unos vientos huracanados soplarán con una fuerza inusitada para desaparecer instantes después y la temperatura ambiente descenderá hasta que la respiración produzca vaho, como en un invierno repentino.
- ⑨ **Fuego de brujas:** se avistan espeluznantes luces rojizas en la distancia, y se pueden observar en lugares relevantes como la legendaria Casa de la Bruja Keziah Mason, la Mansión Hobbhouse, el estudio de Hunter, la cabaña de Leiter, o cualquier otro lugar que el Guardián considere apropiado. Puede que más adelante los testigos padezcan alguna enfermedad, fatiga y dolores de cabeza, y que las luces sean el origen de que las autoridades reciban un aluvión de falsas alarmas de incendios.
- ⑨ **Sobresaltos en la noche:** el Horror causará perturbaciones cerca de aquellos que hayan entrado en contacto con los documentos. Se sentirá una presencia cercana; alguien entrará en la habitación pero, al girarse, no habrá nadie allí; se escucharán pisadas en la habitación vacía del piso de arriba; el teléfono sonará y, si se atiende la llamada, solo se podrán escuchar unas voces susurrantes.
- ⑨ **Posesión:** ya estén vivos o muertos, aquellos que hayan entrado en contacto con los documentos serán susceptibles de ser poseídos por el Horror. El Horror se servirá de la víctima poseída para utilizar su Consunción del alma (además de los ataques normales de la víctima) con la intención de atacar a aquellos que se encuentren a su alrededor. Si se posee un cadáver, este actuará como un **Zombi** (consulta la página 361).
- ⑨ **Aparición:** el Horror se manifestará parcialmente, y dejará un rastro de locura y muerte a su paso antes de manifestarse completamente en nuestra realidad. Contemplar una manifestación parcial requiere hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4 COR).

Combatir al Horror

Puede que haya tres métodos principales para intentar poner fin al Horror antes de que complete su manifestación. La primera consiste en tomar la parte ilustrada de los *Documentos de la Caza de Brujas*, así como las copias que hay a medio hacer, y enviarlas a algún lugar donde no puedan hacer ningún daño. La eficacia de este método queda a discreción del Guardián, ya que esto es como arrojar una bomba para que explote en el patio de otro, y las apariciones del Horror no solo están confinadas a un lugar, sino también a todos aquellos que han mantenido un contacto prolongado con los *Documentos de la Caza de Brujas*.

El segundo método, y tal vez el más evidente, es destruir la parte ilustrada de los documentos (ya que se trata del único lugar en el que reside realmente el peligro). Hacer esto también conlleva cierto riesgo, ya que el Horror se manifestará inmediatamente, enloquecido, y atacará mientras se disuelve en el Éter hasta desintegrarse por completo, dejando a su paso un residuo sanguinolento parecido al alquitrán (un proceso que durará 1D6 asaltos). Como nota al margen, Abner Wick es el único PNJ en esta aventura capaz de contener al Horror y tratar con él, aunque a cambio de ello reclamará la propiedad de los documentos y los métodos que utilizará serán de tal naturaleza que los investigadores preferirán no saberlos.

El tercer método es utilizar la regla opcional **Uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu** (véase la página 184). Si los investigadores no cuentan con esta habilidad, podrán obtener algunos puntos gracias a una Lectura Inicial de los documentos (otorgados tras una noche de estudio). El objetivo a la hora de utilizar esta habilidad depende del jugador, tal vez consista en expulsar al monstruo de los documentos. Desesperado, el jugador podría intentar forzar la tirada y fracasar, lo que tendrá graves consecuencias y conducirá a la aventura a un desenlace horroroso.

RESOLUCIÓN DEL CASO

Si los investigadores consiguen encontrar los *Documentos de la Caza de Brujas* antes de que se produzca la manifestación definitiva del Horror, pueden intentar hacerse cargo de la parte más peligrosa y/o entregar los documentos al Decano Fallon u otra persona interesada. Otra posibilidad es que fracasen en cualquiera de estos objetivos o en ambos.

Si consiguen entregar los *Documentos de la Caza de Brujas*, parte de ellos o incluso las falsificaciones, al Decano Fallon, se habrán ganado un reputado contacto profesional y serán recompensados económicamente con la suma acordada o con 250 dólares cada uno. Sin embargo, esto no impedirá que el Horror se manifieste (a no ser que hayan encontrado una forma de neutralizar a la entidad) y, si el Guardián lo considera oportuno, este dará caza a los investigadores. Puede que los investigadores descubran que este asunto no

ha terminado cuando, al día siguiente, lean en la portada del periódico que el Decano Fallon (que todavía no les había pagado) ha sido asesinado de forma grotesca y brutal (por el Horror).

Si tienen éxito en su enfrentamiento con el Horror e impiden su manifestación definitiva, deberán ser recompensados con +1D6 Puntos de Cordura.

Si fracasan, el Horror se manifestará en algún lugar de Arkham y el número de víctimas será elevado, deberán hacer una tirada de **Cordura** al darse cuenta de que han fracasado en su intento de prevenir la pérdida de vidas (pérdida de 1D3/1D10 COR). Si el Horror se manifiesta en algún lugar fuera de Arkham, donde se minimicen los efectos y apenas se pierdan vidas, aplica una pérdida de 0/1D4 COR en su lugar.

UNA VEZ SE HAYA ASENTADO EL POLVO

Puede que aquellos Guardianes que deseen continuar la historia planteada en esta aventura quieran considerar las siguientes posibilidades a la hora de crear otras aventuras para los investigadores.

Los demás compradores: Además de la de Abner Wick, Leiter había recibido ofertas por los documentos de muchos otros individuos indeseables. A pesar de que esos individuos han permanecido en las sombras durante esta aventura, puede que decidan participar activamente a la hora de descubrir el destino de los documentos de Leiter. Puede que se pongan en contacto con los investigadores y, al hacerlo, les arrastren a otra serie de sucesos misteriosos.

Abner Wick: Dependiendo de lo que ocurra en la aventura, el negocio y los intereses particulares de Abner Wick pueden proporcionar una fuente de inspiración inagotable que el Guardián podrá explotar. Tal vez los investigadores descubran su nombre durante el transcurso de otra aventura que conduzca de nuevo a Bagatelas Arrinconadas y las espantosas cavernas que hay bajo ella.

PERSONAJES NO JUGADORES

En lugar de proporcionar un listado exhaustivo de habilidades, solo se ofrecen aquellas que es más probable que se requieran durante el juego. El Guardián es libre de completarlas como considere.

EMILIA COURT,
estudiante de posgrado

FUE 45	CON 75	TAM 45	DES 45	INT 75
APA 65	POD 35	EDU 85	COR 35	PV 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3.

Esquivar 20% (10/4).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir automóvil 40%, Escuchar 40%, Historia 80%, Intimidar 60%, Persuasión 50%, Psicología 55%.

BRYCE FALLON,
decano de la facultad

FUE 50	CON 55	TAM 50	DES 70	INT 75
APA 60	POD 65	EDU 95	COR 65	PV 10

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Combatir 30% (15/6), daño 1D3.

Combatir (Florete) 40% (20/8), daño 1D6.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Ciencia (Matemáticas) 70%, Contabilidad 55%, Crédito 70%, Derecho 30%, Intimidar 70%, Psicología 40%.

ANTHONY FLINDERS,
estudiante

FUE 75	CON 50	TAM 70	DES 60	INT 90
APA 80	POD 45	EDU 80	COR 75	PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arqueología 20%, Buscar libros 30%, Ciencias ocultas 40%, Descubrir 35%, Disfrazarse 40%, Historia 50%, Intimidar 75%, Persuasión 20%, Psicología 20%, Sigilo 40%.

CECIL HUNTER,
falsificador

FUE 45	CON 50	TAM 65	DES 80	INT 90
APA 40	POD 45	EDU 80	COR 0	PV 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arte/Artesanía: (Falsificar) 75%, (Pintura) 50%, Ciencias ocultas 30%, Esquivar 40%.

OAKS y SHAUNASSY,
pistoleros de Atlantic City

Representalos como personajes únicos pero utiliza las mismas características y habilidades.

FUE 75 **CON** 60 **TAM** 80 **DES** 70 **INT** 60
APA 55 **POD** 60 **EDU** 50 **COR** 60 **PV** 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3 + Bonificación al daño o Nudillera, daño 1D3+1 + Bonificación al daño o Estilete, daño 1D4+2 + Bonificación al daño.

Armas de fuego (.32 pistola automática) 50% (25/10), daño 1D8. *Esquivar* 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades (entre los dos): Cerrajería 40%, Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 40%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Intimidar 70%, Lanzar 30%, Mecánica 45%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 30%.

HARLAND ROACH,
académico

FUE 45 **CON** 45 **TAM** 80 **DES** 85 **INT** 75
APA 35 **POD** 30 **EDU** 95 **COR** 85 **PV** 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3 + Bonificación al daño. *Esquivar* 45% (22/9).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 40%, Descubrir 50%, Encanto 35%, Escuchar 60%, Historia 85%, Persuasión 25%, Psicología 20%, Sigilo 50%.

LUCY STONE,
camarera

FUE 40 **CON** 35 **TAM** 60 **DES** 70 **INT** 85
APA 90 **POD** 65 **EDU** 65 **COR** 65 **PV** 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.

Armas de fuego (.22 Automática) 35% (17/7), daño 1D6.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arte/Artesanía: (Bailar) 60%, (Cantar) 30%, Cerrajería 30%, Disfrazarse 40%, Encanto 70%, Escuchar 45%, Intimidar 65%, Juego de manos 65%, Mecánica 20%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 35%, Sigilo 30%, Tregar 35%.

ABNER WICK,
medio-gul y coleccionista de antigüedades

FUE 80 **CON** 85 **TAM** 65 **DES** 70 **INT** 85
APA 25 **POD** 90 **EDU** 90 **COR** 0 **PV** 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 24

Combatir (Pelea) 80% (40/16), daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo de carniceiro, daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Arqueología 40%, Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 70%, Descubrir 45%, Disfrazarse 55%, Encanto 60%, Escuchar 45%, Historia 65%, Intimidar 90%, Juego de manos 30%, Mitos de Cthulhu 40%, Orientarse (subterráneos) 50%, Otras lenguas: (árabe) 30%, (francés) 40%, (griego) 40%, (gul) 80%, (latín) 60%, Persuasión 70%, Psicología 40%, Seguir rastros 45%, Tasación 60%, Tregar 35%.

Hechizos: Atormentar, Consunción, Contactar con un gul, Dominar, Mal de ojo, Nublar la memoria, Protección corporal, Sugestión mental.

HECTOR y CARLA FADEMAN,
ayudantes de Wick

Representalos como personajes únicos pero utiliza las mismas características y habilidades.

FUE 75 **CON** 80 **TAM** 65 **DES** 55 **INT** 45
APA 30 **POD** 40 **EDU** 40 **COR** 0 **PV** 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Ataques por asalto: 2

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo de caza, daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Escuchar 30%, Mitos de Cthulhu 30%, Orientarse (subterráneos) 30%, Otras lenguas (gul) 40%, Saltar 45%, Seguir rastros 55%, Sigilo 60%, Tregar 50%.

Pérdida de Cordura: ver a Hector y a Carla de cerca produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura.

DOCTOR JOHN WHEATCROFT,
médico

FUE 40 **CON** 60 **TAM** 75 **DES** 55 **INT** 80
APA 50 **POD** 70 **EDU** 100 **COR** 70 **PV** 13

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 4

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 30%, Ciencia: (Biología) 40%, (Química) 35%, Derecho 25%, Descubrir 35%, Escuchar 35%, Medicina 65%, Otras lenguas (latín) 60%, Psicología 55%.

EL HORROR EN LA TINTA, *monstruo malévolo*

El Horror es absolutamente maligno y alienígena, y su conciencia incomprensible en términos humanos. La forma que la percepción humana intenta asignar al Horror cuando se manifiesta es la de una inmensa masa cambiante que recuerda a un oso formada por brillantes y palpitantes gusanos de color negro-rojizo, un color como el que surgiría al hervir sangre con las cenizas de un muerto.

FUE 110 **CON** 300 **TAM** 130 **DES** 80

INT 20 **POD** 150 **PV** 43*

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Movimiento: 7

Puntos de Magia 30

* (Si sus PV se ven reducidos a 0, el Horror se desvanecerá hasta que alguien vuelva a tocar los documentos).

Ataques por asalto: 2

Cuando se manifieste plenamente, intentará atrapar y envolver a su objetivo utilizando una maniobra de combate (habilidad *Combatir*), para después mirar a los ojos de la víctima y utilizar *Consunción del alma*.

Ataques de combate (cuando se manifiesta): Su contacto causa 1D4 puntos de daño y absorbe la vida del objetivo a razón de 1D10 CON y FUE por ataque (los supervivientes recuperarán esta pérdida a razón de 1D10 puntos al día).

Consunción del alma: Ya se encuentre en estado inmaterial o plenamente manifestado, el Horror podrá mirar al alma de un objetivo. Al contemplar directamente sus hileras de ojos oscuros como el vacío, el objetivo deberá superar una tirada Extrema de POD o será incapaz de apartar la mirada y sufrirá un terror inimaginable mientras el Horror consume su alma; tirada de Cordura (pérdida de 1D6/1D10 COR). No hay un límite a la pérdida de Cordura acumulada que se puede producir a causa de varios ataques sucesivos. El empleo continuado de este ataque fue lo que mató a Leiter.

Inmaterial: Cuando no está plenamente manifestado, el Horror puede atravesar objetos sólidos, por lo que puertas, espadas y balas no supondrán un desafío. Las armas mágicas pueden dañar y afectar al Horror a discreción del Guardián.



Poseción: Es capaz de poseer a cualquiera que haya tocado los *Documentos de la Caza de Brujas*. La víctima deberá hacer una tirada enfrentada de POD contra el POD del Horror para intentar resistirse. Si el objetivo ya está muerto no será necesario hacer ninguna tirada. Puede utilizar los ojos de una víctima poseída para atacar a otros con *Consunción del alma*.

Combatir 60% (30/12), daño 1D4 y drenaje de 1D10 STR y CON. *Consunción del alma* tirada Extrema de POD o sufre una pérdida de 1D6/1D10 COR. *Esquivar* 40% (20/8).

Armadura: 5 puntos de piel bullente como una alfombra de gusanos. Mientras se encuentra en estado inmaterial no puede ser dañado por ataques físicos.

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 40%.

Pérdida de Cordura: Ver al Horror produce una pérdida de 1D4/1D8 Puntos de Cordura.

Hechizos: *Consunción*, *Percibir vida*, y otros dos hechizos a elección del Guardián.